



**HUBUNGAN ANTARA KEPERIBADIAN NEUROTIK DAN  
KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE*  
*MOBILE LEGENDS* PADA GAMERS DI PEKANBARU**

**SKRIPSI**



**UIN SUSKA RIAU**

Oleh

**DIAN RAHMAWATI**

**NIM.11361203725**

**FAKULTAS PSIKOLOGI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

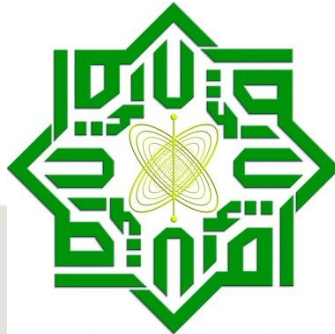
**2020**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**HUBUNGAN ANTARA KEPERIBADIAN NEUROTIK DAN KONTROL  
DIRI DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*  
PADA GAMERS DI PEKANBARU**



UIN SUSKA RIAU

OLEH:

**DIAN RAHMAWATI**

**NIM. 11361203725**

**SKRIPSI**

**Telah diterima dan disetujui untuk di munaqasahkan  
Dalam sidang panitia ujian sarjana strata satu (S1) Fakultas Psikologi  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau**

**Pekanbaru, 15 JUNI 2020**

**Pembimbing**

**IVAN MUHAMMAD AGUNG, M.SI**

**NIP: 19810905 200912 1004**



### MOTTO

“Wahai anak Adam, janganlah engkau menunda-nunda (amalan-amalan), karena engkau memiliki kesempatan pada hari ini, adapun besok pagi belum tentu engkau memilikinya. Jika engkau bertemu besok hari, maka lakukanlah pada esok hari itu sebagaimana engkau lakukan pada hari ini. Jika engkau tidak bertemu esok hari, engkau tidak akan menyesali sikapmu yang menyia-nyiakan hari ini”

(Hasan Al-Bashri)

Tidak ada masalah tanpa solusi, pasti selalu ada jalan. Jika saat ini tampak buntu bagimu, hanya karena belum kamu temukan. Lebihlah bersabar, banyaklah berdoa dan peliharalah terus harapan hanya kepada Allah dan pasti Allah SWT akan membalas kesabaranmu, menjawab doamu, dan akan menolongmu lepas dari rumitnya permasalahan.

(Dian Rahmawati)

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PERSEMBAHAN

Sujud syukur kusembahkan kepadaMu ya Allah, Tuhan Yang Maha Agung dan Maha Tinggi. Atas takdirmu saya bisa menjadi pribadi yang berpikir, berilmu, beriman dan bersabar. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk masa depanku, dalam meraih cita-cita.

### Teruntuk kedua orangtuaku...

Bapak (Suwandi) dan Mamak (Siti Khomariah)

Apa yang kakak dapatkan hari ini, belum mampu membayar semua kebaikan, keringat, dan juga air mata. Terima kasih atas kasih sayang yang berlimpah dari mulai kakak lahir, hingga kakak sudah sebesar ini. Lalu teruntuk Bapak dan Mamak, terima kasih juga atas limpahan doa yang tak berkesudahan. Serta segala hal yang telah Bapak dan Mamak lakukan, semua yang terbaik.

### Teruntuk Adik tercinta...

Untuk adikku Lukman Hakim, Abi Ghivari Rahman, Ilmi Amalia, Naila Hayatul Husna, dan Aisyah El-Ghevira. Tiada waktu yang paling berharga dalam hidup selain menghabiskan waktu dengan kalian. Walaupun saat dekat kita sering bertengkar, tapi saat jauh kita saling merindukan. Terima kasih untuk bantuan dan semangat dari kalian, semoga awal dari kesuksesan kakak ini dapat menjadi panutan, memotivasi dan membanggakan kalian.

### Untuk Dosen Pembimbing..

Bapak Ivan muhammad Agung, M.Si

Terimakasih telah banyak membantu saya dalam setiap kesulitan yang saya hadapi, terimakasih pak untuk motivasi, dukungan, dan setiap waktu yang bapak luangkan.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Segala Puji dan Syukur hanya bagi penguasa alam raya Allah SWT, yang menciptakan semesta alam dengan kekuasaan-Nya dan kebesaran-Nya senantiasa memberikan rahmat, kesehatan dan karunia-Nya yang tiada terhingga sehingga peneliti akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam senantiasa dihadiahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Semoga syafa'at beliau akan kita rasakan di Akhirat nanti, aamiin.

Alhamdulillah atas izin dan kehendak Allah SWT, yang telah memberikan kemudahan dan petunjuk dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Hubungan antara Kepribadian Neurotik dan Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online mobile legeds pada Gamers di Pekanbaru**” dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu peneliti mohon maaf yang sebesar-besarnya atas segala kekurangan. Dalam penyelesaian skripsi ini peneliti telah banyak mendapatkan bimbingan, bantuan, motivasi serta petunjuk dari berbagai pihak yang sangat berjasa bagi peneliti. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih atas semua bantuan dan dukungannya selama pelaksanaan dan penyusunan laporan skripsi ini kepada:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Akhmad Mujahidin, S.Ag., M.Ag. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau beserta Wakil Rektor I, Wakil Rektor II, Dan Wakil Rektor III.
2. Bapak Prof. Dr. Hairunnas Rajab, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Bapak Dr. Yasmaruddin Bardansyah, Lc, MA., selaku Wakil Dekan I, Ibu Dr. Zulhiddah, M.Pd selaku Wakil Dekan II dan Ibu Dr. Hj. Nurhasnawati, M.Pd selaku Wakil Dekan III Fakultas Psikologi UIN SUSKA Riau.
4. Ibu Adfadia mera, S.Psi., M.A selaku Pembimbing Akademik (PA) selama peneliti menuntut ilmu di Fakultas Psikologi, yang telah banyak memberikan ilmu, nasehat, dan perhatiannya selama masa perkuliahan sehingga selesai menyusun skripsi ini.
5. Bapak Ivan Muhammad Agung, M.Si selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu di tengah-tengah kesibukannya, dengan ikhlas dan sabar memberikan arahan serta motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Raudatussalamah, M.A selaku penguji I, yang telah di tengah-tengah kesibukan beliau telah sempat meluangkan waktu dan kesabaran untuk memberikan bimbingan, masukan dan saran dalam perbaikan skripsi ini.
7. Ibu Yuli Widiningsih, M.Psi., Psikolog selaku penguji II, peneliti mengucapkan terimakasih banyak karena telah bersedia memberikan masukan dan kritikan demi kesempurnaan skripsi.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen fakultas Psikologi yang tidak dapat disebutkan satu persatu, atas tauladan dan kesabaran Bapak dan Ibu mengajarkan ilmu-ilmunya dalam perkuliahan. Tanpa Bapak dan Ibu kami tidak akan seperti sekarang ini. Semoga ilmu yang diberikan menjadi bekal dan berkah yang baik bagi penulis dalam kehidupan dimasa mendatang.
9. Seluruh Staf Karyawan Fakultas Psikologi Universitas Sultan Syarif Kasim Riau. Bapak Drs. Khairani, Bang Epi, Bang Riko, Bang Irfan, Kak Fitri, Kak Fera, Kak Afifah, Kak Mimin, Kak Lili, Ibu Ani, lain-lain yang telah banyak membantu untuk mengurus berkas-berkas yang diperlukan.
10. Teruntuk spesial buat kedua orang tua peneliti, Ayahanda Suwandi dan Ibunda Siti khamariah yang telah merawat ananda dari kecil hingga sekarang ini, yang telah memberikan semua doa dan kasih sayang yang tulus setiap detik tanpa henti, selalu berjuang untuk anaknya serta menjadi donatur





**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terbesar dalam memberikan kebutuhan kepada anaknya, yang tidak akan pernah dapat ananda balas sampai kapanpun.

11. Teruntuk adik tersayang Lukman Hakim, Abi Ghivari Rahman, Ilmi Amalia, Naila Hayatul Husna, dan Aisyah El-Ghevira yang juga selalu memberikan semangat kepada penulis.

12. Buat para sahabat-sahabat Wahyuni Tri Ratna Saryani, S.Psi, Rahayu Astuti, S.Psi, Neni Triana Dewi, S.Psi, Reza Amilia, Amalia Putri Ramadhani, Ria Safitri, Julnawati Kesuma Dewi, Ali Muda Ritonga, S.Psi, terimakasih telah menjadi teman terbaik, tempat melepas segala gundah dan terimakasih atas semua bantuan dan dukungannya selama ini.

13. Teman-teman seperjuangan di Lokal C, Dila Chairiah, Rabiatul Adawiya, Sri Ayu Novitriani, S.Psi, Putri Dewi Sakinah, S.Psi, Fitri Lestari, S.Psi, Faiza Aulia, S.Psi, dan lainnya yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, terimakasih atas support serta warna selama kuliah, semoga kita menjadi sarjana psikologi yang sukses.

14. Buat Teman-teman KKN Desa Mak Teduh, Kec. Kerumutan, terimakasih kenangan indah yang kalian berikan pada penulis. Semoga kita semua bisa menjadi manusia yang bermanfaat.

15. Buat teman-teman PPL Pusat Layanan Autis Provinsi Riau, terimakasih atas kebersamaan kita selama sebulan.

16. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Terutama kepada subjek penelitian yang telah banyak meluangkan waktu untuk menjadi subjek penelitian. Terima kasih atas dukungan baik moril maupun materi dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsi ini.

Sesungguhnya hanya Allah Yang Maha Penyempurna, oleh karena itu meskipun skripsi ini di buat dengan segenap perjuangan, usaha dan tentu masih ada kekurangan yang menyertainya. Maka penulis dengan penuh kelapangan hati menerima adanya kemungkinan kritik dan saran dari pembaca, demi kesempurnaan skripsi ini.

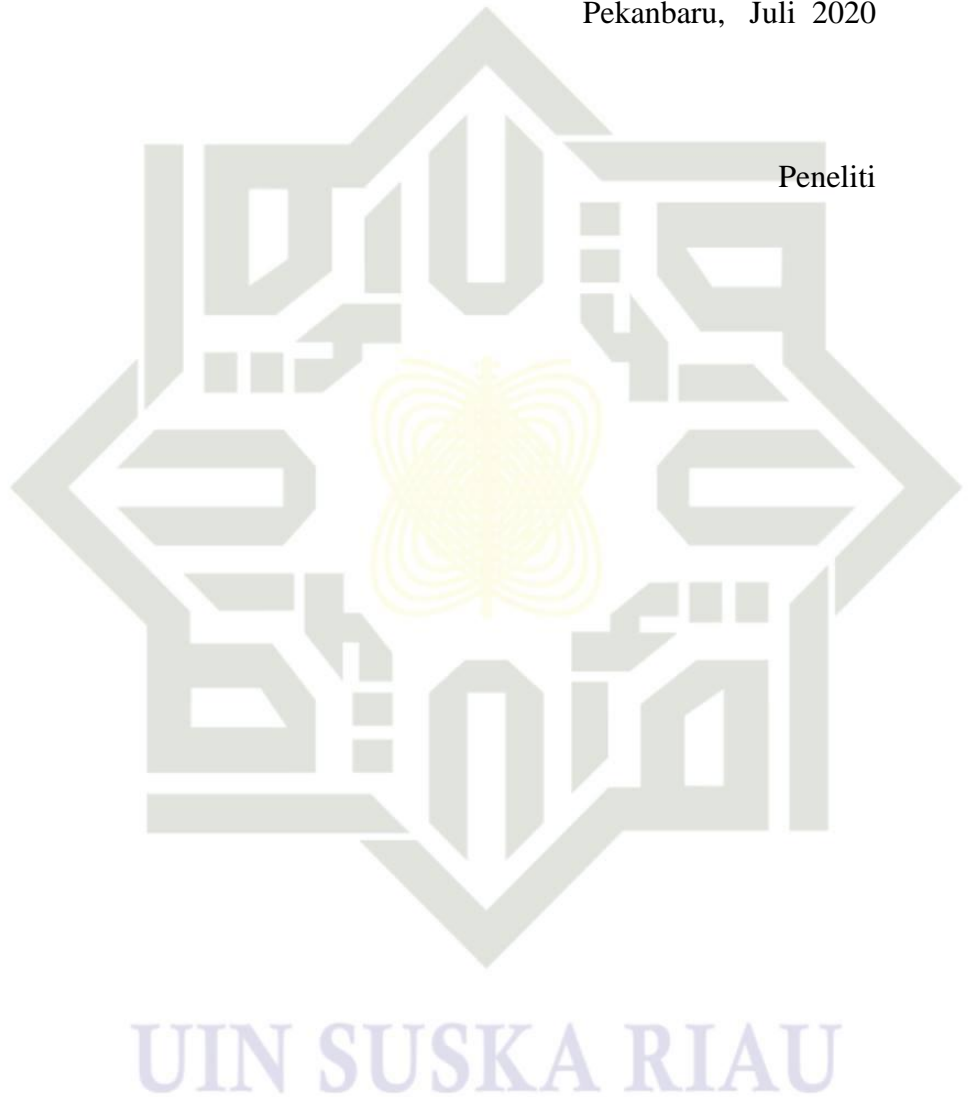


Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri, pihak yang terkait di lingkungan akademik Fakultas Psikologi UIN SUSKA RIAU, dan umumnya bagi siapa saja yang membacanya, Aamiin.

*Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Pekanbaru, Juli 2020

Peneliti



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Lembar Pengesahan .....	ii
Motto .....	iii
Persembahan .....	iv
Kata Pengantar .....	v
Daftar Isi .....	ix
Daftar Tabel .....	xii
Daftar Lampiran .....	xiv
Abstrak .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Keaslian Penelitian .....	4
E. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Kecanduan <i>Game Online</i>	
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i> .....	7
2. Aspek-aspek Kecanduan <i>Game Online</i> .....	7
3. Faktor-faktor Kecanduan <i>Game Online</i> .....	8
B. Kepribadian Neurotik	
1. Pengertian Kepribadian Neurotik .....	11

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Tipe-tipe kepribadian Neurotik .....	12
C. Kontrol Diri	
1. Pengertian Kontrol Diri .....	13
2. Aspek-aspek kontrol diri .....	14
D. Jenis Kelamin	
1. Laki-laki .....	15
2. Perempuan .....	15
E. Remaja Awal/Dewasa Akhir .....	16
F. Kerangka Berfikir .....	16
G. Hipotesis .....	20
<b>BAB III    METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian .....	21
B. Identifikasi Variabel Penelitian .....	21
C. Definisi Operasional	
1. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	22
2. Kepribadian Neurotik .....	22
3. Kontrol Diri .....	23
D. Populasi dan Sampel Penelitian	
1. Populasi Penelitian .....	23
2. Sampel Penelitian .....	24
3. Teknik Sampling .....	24
E. Metode Pengumpulan Data	
1. Alat Ukur kecanduan <i>game online</i> .....	25
2. Alat ukur kepribadian neurotik .....	26
3. Alat ukur kontrol diri .....	27
F. Validitas dan Reliabilitas	
1. Uji Validitas .....	28
2. Uji Reliabilitas .....	28
3. Uji Daya Beda Aitem .....	29
G. Analisis Data .....	36



<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Pelaksanaan Penelitian .....	37
B. Hasil Penelitian	
1. Deskripsi Subjek Penelitian .....	37
2. Deskripsi kategorisasi Data .....	39
3. Uji Asumsi	
a. Hasil Uji Normalitas .....	44
b. Hasil Uji Linearitas .....	45
4. Uji Hipotesis .....	46
C. Pembahasan .....	49
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	53
B. Saran .....	53
DAFTAR PUSTAKA .....	55
LAMPIRAN	

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR TABEL

TABEL 3.1	Bleu Print Skala Kecanduan <i>Game online</i> .....	25
TABEL 3.2	Bleu Print Skala Kepribadian Neurotik .....	26
TABEL 3.3	Bleu Print Skala Kontrol Diri .....	27
TABEL 3.4	Hasil Uji Reliabilitas .....	29
TABEL 3.5	Blue Print Skala Kecanduan <i>Game online</i> Setelah Uji Coba ( <i>Try Out</i> ) .....	31
TABEL 3.6	Blue Print Skala Kecanduan <i>Game online</i> untuk Penelitian ...	31
TABEL 3.7	Blue Print Skala Kepribadian Neurotik Setelah Uji Coba ( <i>Try Out</i> ) .....	32
TABEL 3.8	Blue Print Skala Kepribadian Neurotik untuk Penelitian .....	33
TABEL 3.9	Bleu Print Skala Kontrol Diri Setelah Uji Coba ( <i>Try Out</i> ) ....	34
TABEL 3.10	Bleu Print Skala Kontrol Diri untuk Penelitian .....	35
TABEL 4.1	Deskripsi Subjek berdasarkan Jenis Kelamin .....	37
TABEL 4.2	Deskripsi Subjek berdasarkan Usia .....	37
TABEL 4.3	Deskripsi Subjek berdasarkan Jam Bermain .....	37
TABEL 4.4	Norma Kategorisasi .....	38
TABEL 4.5	Gambaran Hipotetik dan Empirik Kecanduan <i>Game Online</i> .	39
TABEL 4.6	Kategorisasi Variabel Kecanduan <i>Game Online</i> .....	39
TABEL 4.7	Gambaran Hipotetik dan Empirik Kepribadian Neurotik .....	40

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

TABEL 4.8	Kategorisasi Variabel Kepribadian Neurotik .....	41
TABEL 4.9	Gambaran Hipotetik dan Empirik Kontrol Diri .....	42
TABEL 4.10	Kategorisasi Variabel Kontrol Diri .....	42
TABEL 4.11	Hasil Uji Hipotesis .....	44
TABEL 4.12	Sumbangan Efektif dan Relatif Kepribadian Neurotik Terhadap kecanduan <i>Game Online</i> Pada <i>Gamers</i> .....	45
TABEL 4.13	Sumbangan Efektif dan Relatif Aspek Kontrol Diri Terhadap kecanduan <i>Game Online</i> Pada <i>Gamers</i> .....	46

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Lembaran Validitas Pembimbing dan Narasumber
Lampiran B	Skala <i>Try Out</i> Kecanduan <i>Game Online</i>
	Skala <i>Try Out</i> Kepribadian <i>Neurotik</i>
	Skala <i>Try Out</i> <i>Kontrol Diri</i>
Lampiran C	Tabulasi Data <i>Try Out</i>
Lampiran D	Uji Realibitas dan Validitas
Lampiran E	Skala Penelitian Kecanduan <i>Game Online</i>
	Skala Penelitian <i>Kepribadian Neurotik</i>
	Skala Penelitian <i>Kontrol Diri</i>
Lampiran F	Tabulasi Data Penelitian
Lampiran G	Uji Normalitas dan Lineatitas
Lampiran H	Uji Hipotesis
Lampiran I	Surat Keterangan Riset

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## HUBUNGAN ANTARA KEPERIBADIAN NEUROTIK DAN KONTROL DIRI DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* PADA GAMERS

Dian Rahmawati

Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

### ABSTRAK

*Game online* diciptakan sebagai media untuk menghibur diri, namun *game online* tanpa disadari mengakibatkan kecanduan. Kecanduan *game online* diengaruhi oleh beberapa faktor yaitu: jenis kelamin, kondisi psikologis, jenis *game*, tipe kepribadian, ciri khas, penggunaan yang berlebihan, pengabaian pekerjaan, antisipasi, pengabaian akan kehidupan sosial, dan ketidakmampuan mengontrol diri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kepribadian neurotik dan kontrol diri dengan kecanduan *game online mobile legends* pada gamers. Subjek adalah *gamers* mahasiswa berjumlah 100 gamers yang di tentukan dengan teknik *Snowball sampling*. Hasil analisis data menggunakan regresi berganda didapat nilai  $r = 0,908$  dengan signifikansi  $0,000$  ( $p < 0,05$ ). Hipotesis dalam penelitian dapat diterima, yaitu ada hubungan antara kepribadian neurotik dan kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada gamers. terdapat hubungan antara kepribadian neurotik dengan kecanduan *game online* ( $r = 0,907$ ,  $p < 0,05$ ), dan terdapat hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* ( $r = -0,508$ ,  $p < 0,05$ ). Kesimpulannya penelitian ini adalah terdapat hubungan antara kepribadian neurotik dan kontrol diri dengan kecanduan *game online mobile legends*.

**Kata kunci :** *Kepribadian Neurotik, Kontrol Diri, Kecanduan Game Online*



**THE RELATIONSHIP BETWEEN NEUROTIC PERSONALITY AND  
SELF-CONTROL WITH ADDICTION TO ONLINE GAMES MOBILE  
LEGENDS  
ON GAMERS**

**Dian Rahmawati**

Faculty of Psychology, Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**ABSTRACT**

Online games were created as a medium to entertain themselves, but online games unwittingly lead to addiction. Addiction to online games is influenced by several factors, namely: gender, psychological condition, type of game, personality type, characteristics, excessive use, neglect of work, anticipation, neglect of social life, and inability to control themselves. This study aims to determine the relationship between neurotic personality and self-control with addiction to the online game mobile legends on gamers. Subjects were 100 student gamers which were determined by Snowball sampling. The results of data analysis using multiple regression obtained value of  $r = 0.908$  with a significance of  $0,000$  ( $p \leq 0.05$ ). The hypothesis in the study is acceptable, namely there is a relationship between neurotic personality and self-control with online game addiction to gamers. there is a relationship between neurotic personality with online game addiction ( $r = 0.907$ ,  $p < 0.05$ ), and there is a relationship between self-control and online game addiction ( $r = -, 508$ ,  $p < 0.05$ ). The conclusion of this study is that there is a relationship between neurotic personality and self-control with online game addiction.

**Keywords: Neurotic Personality, Self Control, Online Game Addiction**

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini ditunjukkan dengan berbagai aspek dalam kehidupan, salah satunya ditunjukkan dengan adanya internet. Internet saat ini telah menjadi salah satu aspek penting dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian mengenai profil pengguna internet di Indonesia tahun 2018, APJII melaporkan persentasi pengguna internet di Indonesia adalah 49,52%. Sementara survei di tahun 2017 menunjukkan persentasi pengguna internet di Indonesia adalah 54,68 % atau sekitar 143,26 juta pengguna di Indonesia. Banyak kegiatan atau tujuan dalam penggunaan internet, mulai dari jejaring sosial, *browsing*, *instant messaging*, mendapatkan berita terkini, jual beli, *video streaming*, bahkan untuk bermain *game* (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2018).

Pada dasarnya tujuan dari diciptakannya *game online* sebagai media untuk menghilangkan penak yang dialami, namun *game online* telah mengakibatkan ketagihan pada hampir semua pemakainya. Ketagihan akan *game online* ini terlihat dari intensitas bermain para pengunanya yang berkembang dari waktu ke waktu. Piyeke (2014), menyimpulkan bahwa penyebab seseorang bermain *game online* secara berlebihan dikarenakan oleh rutinitas yang membosankan, kurangnya kesempatan untuk bersantai dari padatnya jadwal sekolah atau kuliah, suasana tempat tinggal yang jauh dari kenyamanan yang menyebabkan seseorang betah lama-lama di luar rumah, serta adanya ajakan teman dalam bermain *game* untuk tetap sama-sama memainkan *game online* saat kumpul. Kenyataannya seringkali *gamers* teralihkan fokusnya dalam kuliah dengan kegiatan lainnya di luar perkuliahan, salah satu contoh dari kegiatan tersebut adalah bermain *game online*. Kandell (1998) mencatat bahwa mahasiswa lebih rentang terhadap penggunaan internet berlebihan dibandingkan dengan kelompok lain karena jadwal waktu fleksibel mereka, jauh dari rumah untuk pertama kali, dan seterusnya.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Salah satu fenomena *game online* juga terjadi di kota Pekanbaru. Awalnya bermain *game online* hanya untuk menghilangkan rasa bosan dan menghibur diri. Namun tanpa disadarin bermain *game online* bisa membuat seseorang kecanduan berlebihan dan lupa segala hal, menurunkan kebugaran tubuh, membuat malas, sulit berkonsentrasi dalam pelajaran/pekerjaan, merusak mata dan saraf, berkurangnya sosialisasi, sulit berekspresi dan berinteraksi, dan berpotensi menimbulkan stress jika mengalami kekalahan terus-menerus. Menurut Rivan (2015), dampak negatif bermain *game online* yaitu berkurangnya sosialisasi, sulit berkonsentrasi, sulit berekspresi dan berinteraksi, dan lupa segala hal. Seperti yang disebutkan Young (dalam Azis, 2011) bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game addiction* (berlebihan dalam bermain *game*).

Kecanduan internet belum didiagnosis dalam DSM IV, namun definisinya telah diturunkan dari kriteria DSM IV untuk kecanduan dan obsesi. Kecanduan *game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Young (1998) mengganti kata “substansi” dengan “internet” dalam analisis mereka tentang kecanduan internet.

Kecanduan *game online* di pengaruhi oleh beberapa faktor yaitu jenis kelamin, kondisi psikologis, jenis *game*, tipe kepribadian, ciri khas, penggunaan yang berlebihan, pengabaian pekerjaan, antisipasi, mengabaikan akan kehidupan sosial, ketidakmampuan mengontrol diri. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi adalah tipe kepribadian. Seseorang yang sudah kecanduan *game online* akan menyukai kehidupan dalam *game online* dan menarik diri dari lingkungannya. Dari berbagai teori tentang perkembangan kepribadian, salah satunya teori kepribadian Karen Horney yaitu kepribadian neurotik. Menurut Horney, kepribadian neurotik merupakan dasar dari berkembangnya kecemasan.

Mehwash dan Mark (2010) berpendapat bahwa *neuroticism* adalah sifat yang menunjukkan seseorang memiliki keseluruhan kecenderungan cemas dan kecenderungan untuk khawatir. Hal ini merupakan ciri yang dapat meningkatkan kemungkinan individu bermain *game online* untuk memenuhi kebutuhan-

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

kebutuhannya. Horney mengambil tiga kebutuhan neurotik yaitu mendekati orang lain, melawan orang lain, dan menjauhi orang lain. Costa dan McCrae (1992) berpendapat bahwa neurotik menunjukkan sifat-sifat karakter seperti kecemasan, permusuhan, depresi, kesadaran diri, impulsif, dan kerentanan. Studi ini mengusulkan hipotesis berikut sebagai tanggapan terhadap preferensi neurotik untuk rangsangan negatif. Kepribadian neurotik termasuk salah satu faktor yang mempengaruhi seseorang kecanduan *game online*.

Penelitian sebelumnya mengenai kecanduan *game online* dengan kepribadian yang dilakukan oleh Mehwash Mehmood, B. Sc and Mark D. Griffiths, Ph. S (2010) mengatakan bahwa berdasarkan hasil dari regresi linier berganda menunjukkan bahwa kepribadian neurotik menunjukkan hubungan yang signifikan dengan kecanduan *game online*

Young (2000), berpendapat bahwa *game online* mengakibatkan kecanduan, dimana seseorang mengalami kecanduan maka akan menyebabkan seseorang menghabiskan waktu berjam-jam bahkan sehari-hari hanya untuk bermain *game online*. Selain itu, faktor lain yang dapat mempengaruhi kecanduan *game online* adalah kontrol diri (Young, 1998). Menurut Averill (1973) berpendapat bahwa kontrol diri merupakan variabel psikologis yang sederhana karena didalamnya mencakup tiga konsep yang berbeda tentang kemampuan mengontrol diri yaitu kemampuan individu untuk memodifikasi perilaku, kemampuan individu dalam mengelola informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasi serta kemampuan individu untuk memilih suatu tindakan berdasarkan suatu yang diyakininya.

Penelitian sebelumnya (dalam Rahayuning 2009) bahwa pencandu tidak dapat mengontrol diri sehingga mengabaikan kegiatan lainnya. Umumnya pecandu asyik sehingga lupa waktu, sekolah, pekerjaan, lingkungan sekitarnya, hingga kewajiban lain dan menyebabkan kerugian pada diri pecandu tersebut. Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti melakukan survei sederhana kepada beberapa pemain *Mobile Legends*, dimana hasilnya mendukung pertanyaan di atas, bahwa salah satu faktor yang menyebabkan seseorang menjadi kecanduan akan *game online* adalah ketidakmampuan mengontrol diri.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Mayoritas responden menyatakan bahwa sebelum mengenal *mobile legends* mereka juga mengalami kesulitan dalam mengarahkan dirinya dan membagi waktu. Beberapa kebiasaan yang banyak menghabiskan waktu hingga mengganggu kegiatan sehari-hari, karena sebagian waktunya di gunakan untuk mengakses sosial media, menonton youtube, dan menonton film. Selanjutnya responden juga menyebutkan bahwa sebelum dan setelah mengenal *Mobile Legends*, terdapat perbedaan yang dirasakan dalam hal mengontrol dirinya sehingga tidak dapat membagi waktunya dengan baik dan mengganggu kegiatan sehari-hari.

Kontrol diri juga dapat memengaruhi *game online*. Ng dan Wiemer-Hastings (2005), menyatakan bahwa sejak *gamer* dapat menjadi mudah asyik bermain, perilakunya bisa menyebabkan hilangnya waktu kontrol. Penelitian oleh Kim et al (2008) menunjukkan beberapa dukungan untuk ini melihat. Namun, masih ada kekurangan penelitian tentang hubungan antara kontrol diri dan kecanduan *game online*. Studi menemukan kontrol diri berkorelasi negatif dengan kecanduan *game online*, seperti yang telah disarankan penelitian sebelumnya. Kecanduan *game online* sebagai akibat dari tidak mampu menguasai lingkungan dengan baik. Memunculkan rasa terkucilkan dan mahasiswa mengalami diskriminasi dan stress maka dalam ini akan cukup sulit bagi mahasiswa untuk berinteraksi. Akibatnya remaja mengalihkan proses tersebut terhadap *game online* yang sekiranya menganggap akan mampu menetralsir keadaan tersebut. Secara tidak sadar *game online* menyebabkan *compulsion* atau mahasiswa menjadi kecanduan akibat dorongan dari dalam diri untuk terus menerus memainkannya.

Berdasarkan masalah tersebut, peneliti melakukan sebuah penelitian tentang hubungan antara kepribadian neurotik dan kontrol diri dengan kecanduan *game online mobile legends* pada *gamers* di Pekanbaru.

#### B Rumusan Masalah

Berdasarkan urain pada latar belakang masalah di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut, “apakah secara bersama-sama ada hubungan antara kepribadian neurotik dan kontrol diri dengan kecanduan *game online mobile legends* pada *gamers* di

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pekanbaru?”. Dan secara lebih rinci, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah ada hubungan positif antara kepribadian neurotik dengan kecanduan *game online mobile legends* pada gamers di Pekanbaru?
2. Apakah ada hubungan negatif antara kontrol diri dengan kecanduan *game online mobile legends* pada gamers di Pekanbaru?

**C Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara kepribadian neurotik dan kontrol diri dengan kecanduan *game online mobile legends* pada gamers di Pekanbaru. Dan secara spesifik tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui positif atau negatifnya hubungan antara kepribadian neurotik dengan kecanduan *game online mobile legends* pada gamers di Pekanbaru
2. Untuk mengetahui positif atau negatifnya hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online mobile legends* pada gamers di Pekanbaru.

**D. Keaslian Penelitian**

Penelitian yang terkait dengan judul penelitian ini adalah penelitian dari Mehwash Mehmood, B.Sc. and Mark D. Griffiths, Ph.D (2010) tentang *Online gaming addiction: the role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety*. Berdasarkan hasil dari regresi linier berganda menunjukkan bahwa lima sifat (neurotisme, mencari sensasi, kecemasan sifat, kecemasan negara, dan agresi) menunjukkan hubungan yang signifikan dengan kecanduan *game online*.

Ahmed B.I dan Zawahreh Assist (2017) tentang *self-control and its relationship with the internet addiction among*, berdasarkan penelitian yang dilakukan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengendalian diri peserta rendah, sementara kecanduan internet tinggi. Tidak ada perbedaan signifikan secara

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

statistik di internet *addiction* karena perguruan tinggi. Penelitian lain yang juga berhubungan dengan kontrol diri adalah penelitian dari Ferry Hernoyo Budhi dan Edang Sri Indrawati (2016) tentang hubungan antara kontrol diri dengan intensitas bermain *game online* pada mahasiswa pemain *game online*, hasil penelitian tersebut bahwa sebagian besar mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini memiliki tingkat intensitas bermain *game online* yang tinggi, dan tingkat kontrol diri berada pada taraf rendah. Keadaan tersebut terjadi karena subjek tidak mampu mengontrol perilaku, kognitif, dan keputusannya. Penelitian Wulandari (2015), bahwa rendahnya kontrol diri dikarenakan ketidakmampuan seseorang dalam menggunakan ketiga aspek yaitu mengontrol perilaku, mengontrol kognisi, dan mengontrol keputusan (Averill, 1973).

Persamaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya adalah variabel yang digunakan yaitu neurotik, kontrol diri dan kecanduan *game online*, selain itu persamaan lainnya adalah subjek yang akan diteliti yaitu pemain *game online*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah lokasi penelitian yang dilakukan, dan jumlah subjek yang diteliti.

## E. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu psikologi khusus dibidang psikologi sosial dan psikologi klinis serta menambah pengetahuan atau referensi untuk penelitian selanjutnya.

### 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah memberikan pemahaman tentang kepribadian neurotik, kontrol diri, dan kecanduan *game online*.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### PEMBAHASAN

#### A. Kecanduan *Game Online*

##### 1. Pengertian Kecanduan *Game Online*

Arthur (1989) mendefinisikan kecanduan adalah “*An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing to pay a price (or negative consequences)*” yang bermaksud suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif. Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan (Chaplin, 2009). *Game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Young, 2008). *Game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama melalui jaringan komunikasi *online* (Adams & Rollings, 2010).

Kecanduan *game online* adalah secara garis besar seseorang yang kecanduan *game online* akan mempunyai dorongan yang sangat besar dari dalam dirinya untuk terus menerus memainkan *game online*, tidak mampu lepas dari pengaruh *game online*, tidak mampu mengontrol waktu yang digunakan dalam bermain, mempunyai masalah dalam hubungan interpersonal dan juga kesehatan (Chen & Chang, 2008). Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat sehingga seseorang tersebut tidak dapat mengontrolnya.

##### 2. Aspek-Aspek Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Chen dan Chang (2008), menyebutkan bahwa sedikitnya ada 4 aspek kecanduan *game online*, yaitu :

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus (*Compulsion*), merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.
- b. Penarikan diri (*Withdrawal*), merupakan suatu upaya ketidakmampuan untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*.
- c. Toleransi (*Tolerance*), dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Kebanyakan pemain *game* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.
- d. Masalah hubungan interpersonal dengan kesehatan (*Interpersonal and Health-Related Problems*), merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya berfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan aspek-aspek kecanduan *game online* adalah kompulsif, penarikan diri, toleransi, serta masalah hubungan *interpersonal* dan kesehatan.

### 3 Faktor-faktor Kecanduan *Game Online*

Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Jenis kelamin; bahwa anak laki-laki lebih mudah menjadi kecanduan terhadap *game online* dan menghabiskan lebih banyak waktu berada dalam toko *game elektronik* dibandingkan anak perempuan (Chen & Chang, 2008)
- b. Kondisi psikologis; pemain *game online* sering bermimpi mengenai *game*, karakter dan berbagai situasi. Fantasi di dalam *game* menjadi salah satu keuntungan bagi pemain dan kejadian-kejadian yang ada pada *game* sangat kuat, yang mana hal itu membawa pemain dan alasan mereka untuk melihat permainan itu kembali (Gaol, 2012)
- c. Jenis *game*; *game* merupakan tempat dimana para pemain mungkin bisa mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata. *Game online* merupakan bagian dari dimensi sosial, yang dapat menghilangkan rasa kesepian, ketidakmampuan bersosial bagi pemain yang kecanduan. Jenis *game online* dapat mempengaruhi seseorang kecanduan *game online*. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan yang baru atau pemainnya yang menantang. Hal ini menyebabkan pemain semakin sering termotivasi untuk memainkannya (Gaol, 2012).
- d. Tipe kepribadian; faktor yang dapat mengarahkan seseorang kepada adiksi internet salah satunya kecanduan *game online* adalah tipe kepribadian *big five*. Menurut Celik & Basal (dalam Nurfadhilah, 2014) kepribadian telah ditemukan berpengaruh secara dominan terhadap penggunaan internet untuk bermain *game online*. Dimana tipe kepribadian *big five* menunjukkan bahwa stabilitas emosional (*neuroticism*), berkorelasi positif dan signifikan terhadap kecenderungan adiksi internet untuk bermain *game online*, namun berkorelasi negatif pada ekstraversi (*extraversion*), keramahan (*agreeableness*) (Beranuy dalam Nurfadhilah, 2014).
- e. Ciri khas (*salience*); biasanya dikaitkan dengan pikiran-pikiran yang berlebihan secara mencolok terhadap bermain *game*. Memikirkan *game* bahkan ketika *offline* atau berfantasi mengenai bermain *game* saat harus berkonsentrasi dengan hal lain misalnya tugas atau pekerjaan lainnya,



## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bahkan bermain *game* akan menjadi prioritas utama pemain (Young, 2009).

- f. Penggunaan yang berlebihan (*excessive use*); penggunaan atau bermain *game online* yang terlalu banyak biasanya dikaitkan dengan hilangnya pengertian tentang penggunaan waktu atau pengabaian kebutuhan-kebutuhan dasar dalam kehidupannya misalnya makan, tidur, bahkan mandi. Individu biasanya menyembunyikan waktu *online* dari keluarga atau orang terdekat (Young, 1998).
- g. Pengabaian pekerjaan (*neglect to work*); individu mengabaikan pekerjaannya karena aktivitas *game online*, produktivitas dan kinerja menurun karena bermain *game*. Tugas dan pekerjaan akan diabaikan karena pemain lebih memprioritaskan *game* (Young, 2009).
- h. Antisipasi (*anticipation*); bermain *game online* digunakan sebagai sarana melarikan diri atau mengabaikan sementara masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata pemain. Karena kebiasaan ini, pemain akan terbiasa melarikan diri dari permasalahan melalui *game online* dan lama kelamaan akan menjadi kebiasaan dan mendominasi pikiran dan bahkan perilakunya. Bermain *game* digunakan sebagai strategi *coping* dari masalah yaitu sarana untuk melarikan diri atau mengabaikan permasalahan yang terjadi di kehidupan nyata, lama kelamaan aktivitas internet menjadi aktivitas yang paling penting dalam hidup sehingga mendominasi pikiran, perasaan dan perilakunya.
- i. Mengabaikan akan kehidupan sosial (*neglect to social life*); pemain akan mengabaikan kehidupannya dan mengorbankan kegiatan sosial untuk bermain *game*. Kegiatan bermain *game* yang dilakukan secara terus menerus akan mengurangi waktu sosialnya (Young, 1998).
- j. Ketidakmampuan mengontrol diri (*lack of control*); ketidakmampuan mengontrol diri akan menimbulkan banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain *game online* baik dalam intensitas maupun durasi. Penggunaan waktu yang tidak terkontrol akan berakibat buruk pada kesehatan (Young, 1998).



dendamnya terhadap keluarganya, semakin memproyeksikan kecemasannya pada dunia luar dan orang-orang disekitarnya (Semiu, 2012).

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa kepribadian neurotik adalah munculnya kecemasan dasar karena tidak memperoleh jaminan ke aman dan perlindungan dari orang tua sehingga mengembangkan permusuhan dasar yang kemudian direpresi membuat individu tersebut terperangkap pada kebutuhan-kebutuhan kumpulsif untuk mengurangi kecemasan.

## 2 Tipe-Tipe Kepribadian Neurotik

Berdasarkan kesepuluh kebutuhan tersebut Horney (Olson & Hergenhahn, 2011) mengatakan kebutuhan tersebut menjadi tiga kategori umum, yaitu:

### a. Mendekati orang lain (*compliant*).

Kepribadian yang seperti ini disebut sebagai tipe yang penurut. Individu yang memiliki kepribadian ini utamanya memilih untuk selalu mengalah. Tipe ini membutuhkan untuk disukai, diinginkan, dicintai, diharapkan, merasa diterima, menjadi penting, bagi orang lain khususnya pada orang tertentu, dan inginya untuk diperhatikan serta dibimbing terutama pada orang yang kuat atau berpengaruh. Tipe kepribadian ini juga didasari pada permusuhan dasar dengan mencari cinta dan kasih sayang. Keramahan yang dibuat karena didasarkan kepada agresivitas yang direpresi.

### b. Melawan orang lain (*aggressive*)

Tipe ini merupakan tipe kebalikan dari tipe *compliant*. Horney menyebut tipe ini adalah tipe bermusuhan yang memiliki kebutuhan akan kekuasaan, mengekplotasi orang lain, dan seringnya mencari prestise. Tipe bermusuhan ini sama kompulsifnya dengan orang-orang penurut dan tingkah laku mereka juga sama-sama dipicu oleh kecemasan dasar. Individu termotivasi oleh keinginan kuat untuk memeras orang lain dan memanfaatkan orang lain demi kepentingan dirinya sendiri serta jarangnyanya untuk mengakui kesalahannya.

### c. Menjauhi orang lain (*detached*)

### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada tipe kepribadian ini, Horney menyebutnya sebagai tipe menghindar. Individu ini berusaha memisahkan dirinya dari orang lain agar dapat menjaga jarak secara emosional. Berusaha menyangkal dan menekan semua perasaannya terhadap orang lain terutama cinta dan kebencian. Baginya keintiman hanya akan membawa konflik sehingga harus dihindari. Individu dengan kepribadian ini berusaha untuk menjaga privasi sebanyak mungkin waktu untuk sendirian karena kebersamaan akan menggangukannya.

### C: Kontrol Diri

#### 1. Pengertian Kontrol Diri

Kontrol diri merupakan perbedaan dalam mengelola emosi, cara mengatasi masalah, tinggi rendahnya motivasi, dan kemampuan mengelola potensi dan pengembangan kompetensinya. Kontrol diri sendiri berkaitan dengan bagaimana individu mampu mengendalikan emosi serta dorongan-dorongan dalam dirinya (Hurlock, 1980). Averill (1973) berpendapat bahwa kontrol diri merupakan variabel psikologis yang sederhana karena didalamnya tercakup tiga konsep yang berbeda tentang kemampuan mengontrol diri yaitu kemampuan individu untuk memodifikasi perilaku, kemampuan individu dalam mengelola informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasi serta kemampuan individu untuk memilih suatu tindakan berdasarkan suatu yang diyakininya.

Menurut Tangney, Baumister, dan Boone (2004) mengatakan bahwa kontrol diri adalah kemampuan untuk mengesampingkan atau mengubah respon batin seseorang, serta mencegah kecenderungan perilaku yang tidak diinginkan dan menahan diri dari melakukan perilaku tersebut. Kontrol diri sendiri secara luas dianggap sebagai kapasitas untuk mengubah dan menyesuaikan diri sehingga menghasilkan perilaku yang lebih baik dan sesuai antara diri dengan dunia.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kontrol diri adalah kemampuan individu dalam proses-proses fisik, psikologis seseorang dalam mengendalikan emosi dan mengubah respon dalam dirinya untuk mengendalikan dorongan-dorongan (impuls-impuls) yang ada untuk menekan



perilaku yang tidak diinginkan dan menahan diri dari melakukan perilaku tersebut agar mengarah pada perilaku yang lebih baik.

## 2. Aspek-aspek Kontrol Diri

Berdasarkan konsep Averill (1973), terdapat tiga aspek dalam kemampuan mengontrol diri, yaitu :

### a. *Behavior Control* (Mengontrol Perilaku)

*Behavior control* atau mengontrol perilaku merupakan suatu tindakan langsung terhadap lingkungan. Hal ini berarti individu memiliki kemampuan mengontrol diri dengan baik maka individu tersebut akan mampu, maka akan mampu menentukan perilakunya sendiri dan jika individu tersebut tidak mampu, maka akan menggunakan sumber eksternal dari luar dirinya.

### b. *Cognitive Control* (Mengontrol Kognisi)

*Cognitive control* atau mengontrol kognisi merupakan kemampuan individu untuk mengelolah informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasikan, menilai, atau menggabungkan suatu kejadian dalam suatu kerangka kognitif sebagai adaptasi psikologi untuk mengurangi tekanan.

### c. *Decisional Control* (mengontrol Keputusan)

*Decisional control* atau mengontrol keputusan merupakan sebuah kemampuan untuk memilih hasil yang diyakini individu dalam menentukan pilihan akan berfungsi baik dengan adanya suatu kesempatan, kebebasan, atau kemungkinan pada diri individu untuk memiliki kemungkinan suatu tindakan.

## D. Jenis Kelamin

Perbedaan jenis kelamin antara laki-laki dan perempuan adalah kodrat Tuhan karena secara permanen tidak berubah dan merupakan ketentuan biologis (Gasnan, 2016). Sex berkaitan dengan tubuh laki-laki dan perempuan menghasilkan sel telur dan secara biologis mampu untuk menstruasi, hamil dan menyusui. Perbedaan biologis dan fungsinya tetap dengan laki-laki dan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perempuan tidak dapat dipertukarkan diantara keduanya, dan fungsinya tetap dengan laki-laki dan perempuan pada segala ras yang ada dimuka bumi.

#### a. Laki-laki

Laki-laki memiliki ciri-ciri mempunyai penis, jakun, dan memproduksi sperma, menghasilkan hormon testosteron dan periode pertumbuhan laki-laki berhenti pada saat usia sekitar 21 tahun. Pada laki-laki juga terdapat gen SRY (*Sex Determining Region Y*) yaitu gen yang menentukan gender seorang anak adalah laki-laki, gen ini berpengaruh dalam pembentukan testis laki-laki. Gen SRY yang hanya terdapat pada laki-laki ini juga dapat mempengaruhi tingkat agresifitasnya saat berada dalam keadaan stress, oleh karena itu dapat dikatakan bahwa laki-laki cenderung lebih agresif dari pada perempuan (Mirani, 2009).

Priyono & Martini (dalam Hardiyani, 2014) menjelaskan bahwa hormon testosteron juga mempengaruhi perkembangan mental seorang anak laki-laki. Laki-laki cenderung menjadi lebih tenang, rasional dan cuek (acuh), oleh karena itu dalam menghadapi masalah cenderung diam dan menyelesaikannya dengan kuat lemahnya perasaan laki-laki. Ketika kadar *hormone testosterone* pada laki-laki meningkat, sejumlah laki-laki mengalami depresi, marah dan lebih agresif (Dagun, 1992).

#### b. Perempuan

Perempuan memiliki ciri-ciri mempunyai vagina, rahim, payudara, memproduksi sel telur, menghasilkan hormon estrogen, dan masa pertumbuhannya berhenti pada saat berumur kurang lebih 18 tahun. Perkembangan pada perempuan dipengaruhi oleh hormon estrogen dan progesteron. Hormon progesteron dan estrogen juga mempengaruhi perkembangan mental perempuan. Hal ini menyebabkan perempuan lebih mengutamakan perasaan, ingin dimanja, dan penuh perhatian. Oleh sebab itu bila perempuan mengalami masalah, maka akan menangis, mengadu, dan menyesali diri (Priyono & Martini, dalam Hardiyani, 2014). Wanita jika mengalami kegagalan, menangis, hal ini berkaitan

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan faktor biologis yaitu ketika wanita mengalami penurunan kadar *hormone* pada akhir siklus menstruasi (Dagun, 1992).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa jenis kelamin adalah anatomi biologis yang membedakan manusia menjadi laki-laki dan perempuan dengan mengenali ciri-ciri ataupun tanda-tanda yang dapat yang terdapat pada fisik sehingga akan mempengaruhi kecanduan *game online*, keduanya tidak dapat dipertukarkan dan fungsinya tetap dengan laki-laki dan perempuan pada segala ras yang ada dimuka bumi.

### Remaja Akhir/Dewasa Awal

Menurut *world health organization* mengartikan remaja sebagai individu yang berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual, dan individu yang mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa dan terjadi peralihan dari ketergantungan sosial ekonomi yang penuh kepada keadaan yang *relative* lebih mandiri (Sarwono, 2004).

Berbeda dengan remaja dewasa awal adalah individu yang telah menyelesaikan pertumbuhannya dan siap menerima kedudukan dalam masyarakat bersama dengan orang dewasa lainnya. Usia dewasa dini dimulai pada usia 18-40 tahun saat perubahan-perubahan fisik dan psikologis yang menyertai berkurangnya kemampuan reproduktif. Sekitar awal atau pertengahan umur tiga puluhan, kebanyakan individu telah mampu memecahkan masalah-masalah mereka dengan cukup baik sehingga menjadi stabil dan tenang secara emosi (Lurlock, 1998).

### Kerangka Berfikir

Dalam penelitian ini, untuk mengkaji hubungan antara kepribadian neurotik dan kontrol diri dengan kecanduan *game online*, peneliti menggunakan teori Horney (Olson dan Hergenhahn) untuk kepribadian neurotik, teori Averil untuk kontrol diri, dan teori Chen dan Chang untuk kecanduan *game online*.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pada dasarnya diciptakannya *game online* sebagai media untuk menghilangkan penat yang dialami, namun *game online* telah mengakibatkan ketagihan pada hampir semua pemakanya. Oleh karena itu, tanpa disadari *game online* telah mengakibatkan ketagihan pada semua pemakainya. Ketagihan *game online* ini terlihat dari intensitas bermain para penggunanya yang berkembang dari waktu ke waktu.

Chen dan Chang (2008) mengatakan, kecanduan *game online* merupakan suatu dorongan yang sangat besar dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*, tidak mampu lepas dari pengaruh *game online*, tidak mampu mengontrol waktu yang digunakan dalam bermain, mempunyai masalah dalam hubungan interpersonal dan kesehatan. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Chaplin (2009) bahwa kecanduan *game online* diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan. Kecanduan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: jenis kelamin, kondisi psikologis, jenis game, tipe kepribadian, ciri khas, penggunaan yang berlebihan, pengabaian pekerjaan, antisipasi, dan ketidakmampuan mengontrol diri.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat dipahami bahwa ketika seseorang kecanduan *game online* salah satunya dipengaruhi oleh tipe kepribadian. Dengan demikian, secara tidak langsung dapat dikatakan bahwa tipe kepribadian menjadi salah satu variabel yang dapat mempengaruhi kecanduan *game online*.

Mengacu pada pendapat Chen dan Chang di atas, jelaslah bahwa tipe kepribadian merupakan salah satu variabel yang dapat mempengaruhi seseorang kecanduan *game online*. Tipe kepribadian neurotik memiliki kecenderungan akses internet untuk bermain *game online* diperkuat dengan pendapat yang dikemukakan oleh Beranuy (dalam Nurfadhilah, 2014) menyatakan bahwa kepribadian neurotik dapat mempengaruhi kecanduan *game online*, karena kepribadian neurotik dapat mengurangi kecemasan sehingga individu memiliki perasaan aman dalam hidupnya. Costa dan McCrae (1992) menyatakan bahwa



neurotik menunjukkan sifat-sifat karakteristik karakter seperti kecemasan, permusuhan, depresi, kesadaran diri, impulsif, dan kerentanan.

Mehwash dan Mark (2010) mengartikan *neuroticism* sebagai sifat yang menunjukkan seseorang memiliki keseluruhan kecenderungan cemas dan kecenderungan untuk khawatir. Hal ini merupakan ciri yang dapat meningkatkan kemungkinan individu bermain *game online* untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhannya. Horney mengambil tiga kebutuhan neurotik yaitu mendekati orang lain (*compliant*), melawan orang lain (*aggressive*), dan menjauhi orang lain (*detached*).

Hubungan antara kepribadian neurotik dengan kecanduan *game online* tercermin dalam dimensi kecemasan. Olson & Hergenbahn (2011), mengatakan sebelumnya anak tidak diberikan rasa aman dan kepuasan akan cinta sehingga anak akan mengembangkan perasaan permusuhan dasar (*basic hostility*) terhadap orang tuanya. Permusuhan dasar ini mengarah pada perasaan yang tidak aman yang kuat dan kecemasan yang samar-samar. Hal ini dikarenakan menurut Semiun (2012), semakin menyembunyikan permusuhan dan perasaan dendamnya terhadap keluarganya, semakin memproyeksikan kecemasannya pada dunia luar dan orang-orang disekitarnya. Ini sesuai pula dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mehwash Mehmood, B.Sc. and Mark D. Griffiths, Ph.D (2010) menemukan bahwa ada hubungan yang signifikan antara kepribadian neurotik dengan kecanduan *game online*. Artinya, semakin tinggi sifat kepribadian neurotik maka semakin mudah dalam kecanduan *game online*.

Selain faktor kepribadian neurotik, terdapat faktor lain yang mempengaruhi kecanduan *game online*, salah satunya adalah faktor kontrol diri. Ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hurlock (1980), mengontrol diri dapat mengelola emosi, cara mengatasi masalah, tinggi rendahnya motivasi, dan kemampuan mengelola potensi dan pengembangan kompetensinya. Kontrol diri sendiri berkaitan dengan bagaimana individu mampu mengendalikan emosi serta dorongan-dorongan dalam dirinya. Hal ini dikarenakan ketika seorang gamers kecanduan *game online*, maka dihadapkan pada situasi dan kondisi yang

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

tidak diduga sebelumnya, dan situasi seperti ini tidak menutup peluang menjadikannya merasa tidak nyaman dan tertekan.

Averill (1973) mengatakan, kontrol diri berisi tiga konsep yang berbeda tentang kemampuan mengontrol diri yaitu kemampuan individu untuk memodifikasi perilaku, kemampuan individu dalam mengelola informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasi serta kemampuan individu untuk memilih suatu tindakan berdasarkan suatu yang diyakininya. Averill (1973), menjelaskan bahwa kontrol diri dapat dilakukan dengan cara mengontrol perilaku, mengontrol kognisi, dan mengontrol keputusan.

Dinamika hubungan antara kepribadian neurotik dan kontrol diri dengan kecanduan *game online*, dapat dilihat berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Faktor tipe kepribadian dan mengontrol diri menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kecanduan *game online*, hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh beberapa hasil penelitian bahwa kecanduan *game online* disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu: jenis kelamin, kondisi psikologis, jenis game, tipe kepribadian, ciri khas, penggunaan yang berlebihan, pengabaian pekerjaan, antisipasi, dan ketidak mampuan mengontrol diri.

Dari pengertian di atas jelaslah bahwa faktor tipe kepribadian dan faktor mengontrol diri menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan seseorang kecanduan *game online*. Ketika gamers dalam kehidupannya seharusnya selalu melakukan interaksi dengan para pemain *game online*, maka gamers akan menyadari bahwa keterlibatan teman sangatlah penting dalam kehidupannya. Oleh karena itu gamers bermain *game online* yang telah ditentukan temannya, secara tidak langsung akan membuat kecanduan *game online*.

Sama halnya dengan kontrol diri, lingkungan yang baik akan mengurangi gamers kecanduan *game online*, hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Rahayuning (2009), bahwa pencandu tidak dapat mengontrol diri sehingga mengabaikan kegiatan lainnya.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

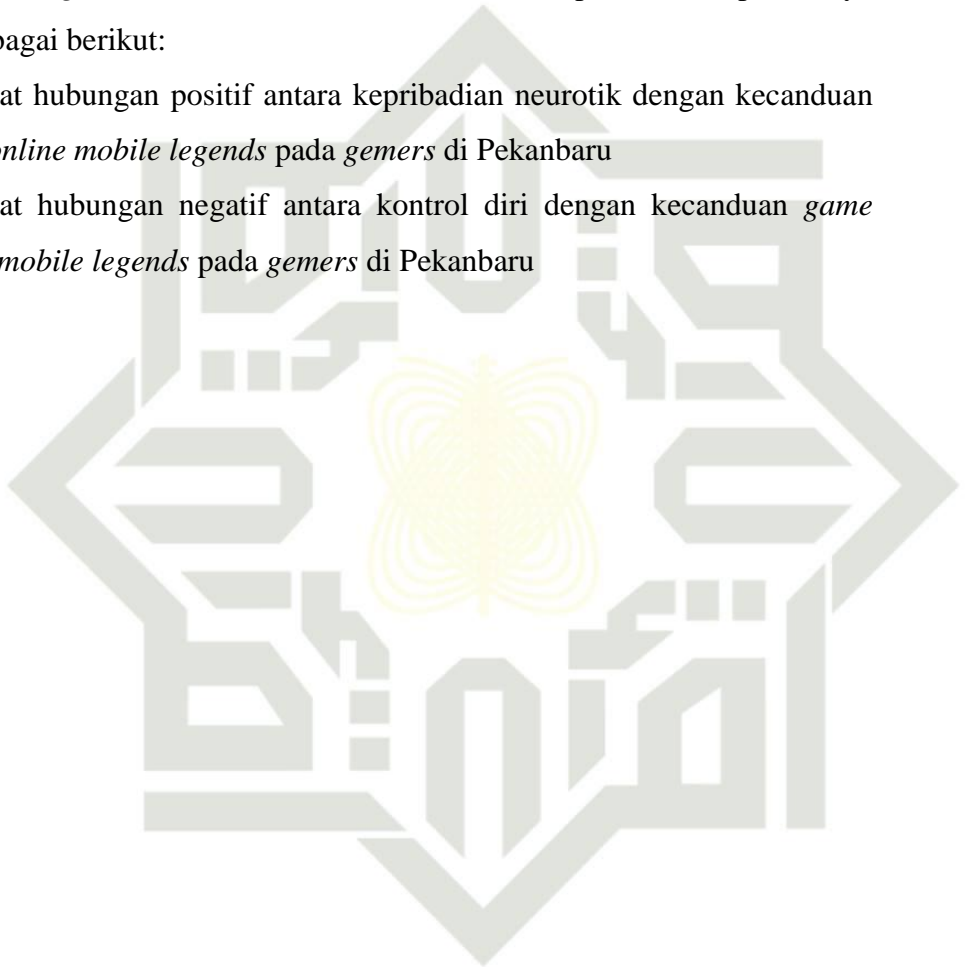
## Hipotesis

Berdasarkan uraian dalam kerangka pemikiran di atas, maka hipotesis utama yang diajukan dalam penelitian ini adalah “hubungan antara kepribadian neurotik dan kontrol diri dengan kecanduan *game online mobile legends* pada *gamers* di Pekanbaru”. Secara lebih spesifikasi hipotesisnya adalah sebagai berikut:

- a. Terdapat hubungan positif antara kepribadian neurotik dengan kecanduan *game online mobile legends* pada *gamers* di Pekanbaru
- b. Terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan kecanduan *game online mobile legends* pada *gamers* di Pekanbaru

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2010). Penelitian ini bertujuan menguji hubungan antara kepribadian neurotik dan kontrol diri dengan kecanduan *game online mobile legends* pada gamers di Pekanbaru.

#### B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang di terapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga di peroleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010). Variabel penelitian ini terdiri dari tiga variabel, yaitu dua variabel bebas (*Independent*) dan variabel terikat (*Dependent*). Adapun identifikasi variabel adalah sebagai berikut :

- a. Variabel Independen ( $X^1$ ) : Kepribadian Neurotik  
( $X^2$ ) : Kontrol Diri
- b. Variabel Dependen (Y): Kecanduan *Game Online*

#### C. Definisi Operasional

Definisi operasional penelitian bertujuan agar pengukuran variabel-variabel penelitian lebih terarah sesuai dengan tujuan dan metode pengukuran yang dipersiapkan (Sugiono, 2010). Adapun definisi operasional dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

## 1. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*. Pada penelitian ini, kecanduan *game online* diukur dengan skala kecanduan *game online* berdasarkan aspek-aspek kecanduan *game online* menurut Chen & Chang (2008), yaitu :

- a. *Compulsion*, merupakan suatu dorongan atau tekanan yang kuat berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus bermain *game online*
- b. *Withdrawal*, merupakan suatu upaya ketidakmampuan untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal.
- c. *Tolerance*, merupakan suatu sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal.
- d. *Interpersonal and health-related problem*, merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi dengan orang lain dan juga masalah kesehatan.

## 2. Kepribadian Neurotik

Kepribadian neurotik secara operasional mendefinisikan kepribadian neurotik adalah munculnya kecemasan dasar karena tidak memperoleh jaminan keamanan dan perlindungan dari orang tua sehingga mengembangkan permusuhan dasar yang kemudian direpresi membuat individu tersebut terperangkap pada kebutuhan-kebutuhan kompulsif untuk mengurangi kecemasan tersebut. Kebutuhan tersebut menjadi tiga kategori menurut Horney (Olson & Hergenhahn, 2011) yaitu :

- a. *Compliant* (Mendekati orang lain), memiliki kebutuhan untuk mendekati orang lain untuk melindungi diri dari ketidakberdayaan, dan ketergantungan yang tidak wajar pada orang lain (*codependency*)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Aggressive* (Melawan orang lain), memiliki kebutuhan akan kekuasaan, ingin dikagumi, ingin dikagumi, ingin memperoleh penghargaan dan gengsi, melawan orang lain, dan memiliki ambis pribadi.

*Detached* (Menjauhi orang lain), memiliki kebutuhan untuk menjauhi orang lain, kesendirian, kebebasan, dan kemandirian. Sebagaimana neurotik menganggap berhubungan dengan orang lain merupakan sebuah tekanan.

### 3 Kontrol Diri

Kontrol diri adalah kemampuan individu dalam proses-proses fisik, psikologis seseorang dalam mengendalikan emosi dan mengubah respon dalam dirinya untuk mengendalikan dorongan-dorongan (impuls-impuls) yang ada untuk menekan perilaku yang tidak diinginkan dan menahan diri dari melakukan perilaku tersebut agar mengarah pada perilaku yang lebih baik. Kontrol diri diukur dengan skala kontrol diri berdasarkan aspek-aspek kontrol diri menurut Averill (1973), yaitu:

- a. *Behavior control*, merupakan suatu tindakan langsung terhadap lingkungan
- b. *Cognitive control*, merupakan kemampuan individu untuk mengelolah informasi yang tidak diinginkan dengan cara menginterpretasikan, menilai, atau mengabungkan suatu kejadian.

*Decisional control*, merupakan sebuah kemampuan untuk memilih hasil yang diyakini individu dalam menentukan pilihan berfungsi baik dengan adanya kesempatan, kebebasan, atau kemungkinan pada diri individu untuk memiliki suatu tindakan.

## D. Subjek Penelitian

### 1) Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010). Berdasarkan pengertian tersebut maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa, yang berusia 19-23 tahun yang mengalami kecanduan *game online* di



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU. Dalam penelitian ini, peneliti tidak dapat mendapatkan data berapa banyak mahasiswa yang mengalami kecanduan *game online* di UIN SUSKA RIAU, karenanya populasi dari penelitian ini sifatnya tidak terbatas.

## 2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiono, 2010). Menurut Azwar (2010) Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri yang sama dengan yang dimiliki populasinya. Roscoe (dalam Sugiono, 2014) mengatakan ukuran sampel yang layak dalam penelitian antara 30 sampai 500. Mengacu pada Roscoe di atas, maka jumlah sampel dalam penelitian ini ditetapkan sebanyak 100 orang *gamers*.

## 3. Teknik Sampling

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik *non-probability sampling*, khususnya *snowball sampling*. *Snowball sampling* adalah teknik penentuan sampel yang mula-mula kecil, kemudian menjadi besar. Dalam penentuan sampel, pertama-tama dipilih satu atau dua orang, tetapi karena dengan dua orang ini belum merasa lengkap terhadap data yang diberikan, maka peneliti mencari orang lain yang dipandang lebih tahu dan dapat melengkapai data yang diberikan oleh dua orang tersebut (Sugiono, 2010).

## E. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini menggunakan skala pengukuran Likert, menurut Sugiyo (2010) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala ini menggunakan respon yang dikategorikan dalam empat macam kategori jawaban yaitu: (SS) Sangat Sesuai, (S) Sesuai, (TS) Tidak Sesuai, (STS) Sangat Tidak Sesuai. Adapun skala yang peneliti gunakan adalah skala kecanduan *game online*, skala kepribadian neurotik dan skala kontrol diri.

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 1 Skala Kecanduan *Game Online*

Skala kecanduan *game online* digunakan untuk mengukur kecanduan *game online*. Skala kecanduan *game online* yang dipakai dalam membuat penelitian ini adalah aitem yang disusun berdasarkan aspek-aspek kecanduan *game online* menurut Chen & Chang (2008) yang dimodifikasi dari penelitian Antar (2014), diantaranya beberapa aitem pertanyaan ditambahkan dan bahasa skala disesuaikan dengan subjek penelitian.

Untuk penelitian ini, nilai diberikan berkisar 1 (satu) hingga 4 (empat) dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Untuk pernyataan favorabel jawaban SS (Sangat Sesuai) diberi skor 4 (empat), untuk jawaban S (Sesuai) diberi skor 3 (tiga), untuk jawaban TS (Tidak Sesuai) diberi skor 2 (dua), dan untuk jawaban STS (Sangat Tidak Sesuai) diberi skor 1 (satu).
- b) Untuk pernyataan unfavorabel jawaban STS (Sangat Tidak Sesuai) diberi skor 4 (empat), untuk jawaban TS (Tidak Sesuai) diberi skor 3 (tiga), untuk jawaban S (Sesuai) diberi skor 2 (dua), dan untuk jawaban SS (Sangat Sesuai) diberi skor 1 (satu).

**Tabel 3.1**

***Blue Print Skala Kecanduan *Game Online* (Untuk Try Out)***

No.	Aspek	Aitem		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	<i>Compulsion</i>	1, 7, 15, 17	20	5
2.	<i>Withdrawal</i>	2, 4, 10, 12	16	5
3.	<i>Tolerance</i>	3, 6, 13, 11	14	5
4.	<i>Interpersonal &amp; Health Problem</i>	5, 8, 18, 19	9	5
<b>Total</b>				<b>20</b>

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Alat Ukur Kepribadian Neurotik

Skala kepribadian neurotik digunakan untuk mengukur kepribadian neurotik. Pengukuran kepribadian neurotik dalam penelitian ini menggunakan skala HCTI (*Horney Coolidge Tipe Inventory*). Dalam penelitian ini, pengukuran kepribadian neurotik menggunakan tiga tipe kepribadian neurotik yaitu *compliant* (patuh), *aggressive*, dan *detached* (menjauh). Modifikasi dari penelitian Friska Indryani Sitorus (2016), diantaranya beberapa aitem pertanyaan ditambahkan dan bahasa skala disesuaikan dengan subjek penelitian. Dikembangkan oleh Frederick L. Coolidge (2001).

Untuk penelitian ini, nilai diberikan berkisar 1 (satu) hingga 4 (empat) dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Untuk pernyataan favorabel jawaban SS (Sangat Sesuai) diberi skor 4 (empat), untuk jawaban S (Sesuai) diberi skor 3 (tiga), untuk jawaban TS (Tidak Sesuai) diberi skor 2 (dua), dan untuk jawaban STS (Sangat Tidak Sesuai) diberi skor 1 (satu).

**Tabel 3.2**

**Blue Print Skala Kepribadian Neurotik (Untuk Try Out)**

No	Aspek	Aitem	Jumlah
1.	<i>Compliant</i>	1, 4, 5, 6, 9, 12, 14, 17, 21, 23, 31, 34, 36	13
2.	<i>Aggressive</i>	2, 7, 10, 15, 19, 24, 26, 27, 29, 32, 35, 37, 38	13
3.	<i>Detached</i>	3, 8, 11, 13, 16, 18, 20, 22, 25, 28, 30, 33, 39	13
<b>Total</b>			<b>39</b>



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Skala Ukur Kontrol Diri**

Skala kontrol diri digunakan untuk mengukur kontrol diri. Skala kontrol diri yang dipakai dalam membuat penelitian ini adalah aitem yang disusun Skala kontrol diri diukur berdasarkan aspek-aspek kontrol diri menurut Averill (1973) yang dimodifikasi dari penelitian Muniroh (2016), diantaranya beberapa aitem pertanyaan ditambahkan dan bahasa skala disesuaikan dengan subjek penelitian.

Untuk penelitian ini, nilai diberikan berkisar 1 (satu) hingga 4 (empat) dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Untuk pernyataan favorabel jawaban SS (Sangat Sesuai) diberi skor 4 (empat), untuk jawaban S (Sesuai) diberi skor 3 (tiga), untuk jawaban TS (Tidak Sesuai) diberi skor 2 (dua), dan untuk jawaban STS (Sangat Tidak Sesuai) diberi skor 1 (satu).
- b) Untuk pernyataan unfavorabel jawaban STS (Sangat Tidak Sesuai) diberi skor 4 (empat), untuk jawaban TS (Tidak Sesuai) diberi skor 3 (tiga), untuk jawaban S (Sesuai) diberi skor 2 (dua), dan untuk jawaban SS (Sangat Sesuai) diberi skor 1 (satu).

**Tabel 3.3**
**Blue Print Skala Kontrol Diri (Untuk Try Out)**

No.	Aspek	Aitem		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
1.	<i>Behavior Control</i>	1, 11, 15, 19, 20, 22	16, 21, 26, 29	10
2.	<i>Cognitive Control</i>	2, 7, 9, 13, 17, 27	6, 12, 14, 25	10
3.	<i>Decisional Control</i>	5, 8, 10, 24, 28	3, 4, 18, 23, 30	10
<b>Total</b>				<b>30</b>

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## F. Validitas Dan Reliabilitas

### 1. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauhmana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu alat atau instrumen pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tes tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Suatu alat ukur yang tinggi validitasnya akan menghasilkan eror pengukuran yang kecil, artinya skor setiap subjek yang diperoleh oleh alat ukur tersebut tidak jauh berbeda dari skor yang sesungguhnya (Azwar, 2009).

Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi, yaitu relevansi aitem dengan indikator berperilaku dan dengan tujuan ukur sebenarnya sudah dievaluasi lewat nalar dan akal sehat (*commonsense*) yang mampu menilai apakah isi skalamemang mendukung kontrak teori yang diukur. Keputusan akal sehat mengenai keselarasan atau relevansi aitem dengan tujuan ukur skala tidak dapat didasarkan hanya pada penilaian penulis sendiri, tapi juga memerlukan kesepakatan penilaian dari beberapa penilai yang kompeten (*expert judgment*) (Azwar, 2012). Dalam hal ini *expert judgment* dilakukan oleh dosen pembimbing dan narasumber.

### 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas diterjemahkan dari kata *reliability*. Reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya, reliabilitas mengacu pada keterpercayaan, keterandalan, keajegan, konsistensi, kestabilan. Koefisien reliabilitas berada dalam rentang dari 0-1, semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka satu berarti semakin tinggi reliabilitas. Sebaliknya koefisien mendekati angka 0 berarti semakin rendah reliabilitasnya (Azwar, 2010).

Dalam aplikasinya, reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas yang angkanya berada pada rentang 0 – 1.00, semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1.00, berarti semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya,

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

koefisien yang semakin rendah mendekati angka 0, berarti semakin rendah reliabilitasnya (Azwar, 2010). Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis Cronbach's Alpha dengan bantuan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS) 25 for Windows*.

Koefisien reliabilitas untuk variabel kecanduan *game online* dengan 17 aitem yang valid dan koefisien reliabilitas untuk variabel kepribadian neurotik dengan 31 aitem yang valid, serta koefisien reliabilitas untuk variabel kontrol diri dengan 23 aitem, yang valid, dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.4**

#### Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

No.	Skala	Koefisien Reliabilitas
1.	Kecanduan <i>Game Online</i>	0,885
2.	Kepribadian Neurotik	0,892
3.	Kontrol Diri	0,857

Berdasarkan uraian tabel di atas, diketahui bahwa skala kecanduan *game online* yang diuji cobakan memiliki nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,885, pada skala kepribadian neurotik memiliki nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,892 dan pada skala kontrol diri memiliki nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,857. Hal ini menunjukkan bahwa skala kecanduan *game online*, kepribadian neurotik dan kontrol diri memiliki nilai koefisien reliabilitas yang tinggi karena mendekati angka 1,00.

### 3 Uji Daya Beda Aitem

Daya beda aitem adalah sejauhmana aitem mampu membedakan antara individu atau kelompok yang memiliki dan tidak memiliki atribut yang



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ukur. Indeks daya beda aitem merupakan indikator keselarasan atau konsistensi antara fungsi aitem dengan fungsi skala secara keseluruhan yang dikenal dengan istilah konsistensi aitem total (Azwar, 2010). Azwar juga menyatakan bahwa kriteria pemilihan aitem berdasarkan koefisien korelasi aitem-total, biasanya digunakan batasan  $r_{IX} \geq 0,30$ . Semua aitem yang mencapai koefisien korelasi aitem-total minimal 0,30 daya bedanya dianggap memuaskan. Aitem yang memiliki nilai koefisien korelasi aitem-total kurang dari 0,30 dapat diinterpretasikan sebagai aitem yang memiliki daya beda rendah dan dianggap gugur. Batasan ini merupakan suatu konvensi. Penyusun tes boleh menentukan sendiri batasan minimal daya beda aitemnya dengan mempertimbangkan isi dan tujuan pengukuran skala yang sedang disusun.

Berdasarkan konsep yang telah dikemukakan di atas, lebih lanjut Azwar mengatakan apabila aitem yang memiliki koefisien korelasi aitem-total sama dengan atau lebih besar dari 0,30 jumlahnya melebihi jumlah aitem yang dispesifikasikan dalam rencana untuk dijadikan skala, maka dapat dipilih aitem aitem yang memiliki indeks daya beda tertinggi. Sebaliknya, apabila jumlah aitem yang lolos ternyata masih tidak mencukupi jumlah yang diinginkan, dapat dipertimbangkan untuk menurunkan sedikit batas kriteria misalnya menjadi 0,25 sehingga jumlah aitem yang diinginkan dapat tercapai (Azwar, 2010). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan koefisiensi korelasi aitem-total minimal 0,30 sebagai acuan penentu daya diskriminasi aitem.

Hasil penghitungan melalui komputerisasi pada kecanduan *game online* diperoleh indeks daya beda bergerak dari 0,120 sampai 0,754. Berikut ini adalah *Blue print* hasil uji daya beda aitem skala kecanduan *game online* setelah uji validitas dan reliabilitas:

#### a. Skala Kecanduan *Game Online*

Berdasarkan hasil uji indeks daya beda dari 20 aitem skala kecanduan *game online* diperoleh aitem yang dinyatakan diterima berjumlah 17 aitem dan aitem yang gugur berjumlah 3 aitem dengan indeks daya beda bergerak dari 0,120 sampai 0,754. Aitem yang valid berjumlah 17 aitem dengan

indeks daya beda bergerak dari 0,343 sampai 0,791. *Blue print* hasil uji indeks daya beda aitem skala kecanduan *game online* adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.5**

***Blue Print Skala Kecanduan Game Online Setelah Uji Coba (Try Out)***

No	Aspek	Valid		Gugur		Jumlah
		<i>Favo</i>	<i>Unfav</i>	<i>Favo</i>	<i>Unfavo</i>	
1.	<i>Compulsion</i>	1, 7, 15, 17	-		20	5
2.	<i>Withdrawal</i>	2, 4, 10	16	12	-	5
3.	<i>Tolerance</i>	3, 6, 13, 11	-		14	5
4.	<i>Interpersonal &amp; Health Problem</i>	5, 8, 18 19	9		-	5
<b>Total</b>		<b>15</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>20</b>

Setelah mendapatkan aitem yang valid maupun yang gugur, aitem disusun kembali dengan penyesuaian nomor pada aitem yang sebelumnya, maka dari itu dibuat *blue print* untuk penelitian yang berisi aitem-aitem valid. Aitem yang valid berjumlah 17 aitem dengan indeks daya beda bergerak dari 0,343 sampai 0,791. Adapun *blue print* skala kecanduan *game online* untuk penelitian yaitu sebagai berikut:

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel 3.6**
**Blue Print Skala Kecanduan Game Online untuk Penelitian**

No	Aspek	Aitem		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
1.	<i>Compulsion</i>	1, 7, 13, 14	-	4
2.	<i>Withdrawal</i>	2, 4, 10	15	4
3.	<i>Tolerance</i>	3, 6, 12, 11	-	4
4.	<i>Interpersonal &amp; Health Problem</i>	5, 8, 16, 17	9	5
<b>Total</b>		<b>15</b>	<b>2</b>	<b>17</b>

**b. Skala Kepribadian Neurotik**

Berdasarkan hasil uji indeks daya beda dari 39 aitem skala kepribadian neurotik diperoleh aitem yang dinyatakan diterima berjumlah 31 aitem dan aitem yang gugur berjumlah 8 aitem dengan indeks daya beda bergerak dari -0,160 sampai 0,690. *Blue print* hasil uji indeks daya beda aitem skala kecanduan *game online* adalah sebagai berikut:



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel 3.7**
**Blue Print Skala Kepribadian Neurotik Setelah Uji Coba (Try Out)**

No	Aspek	Aitem	Valid	Gugur	Jumlah
1.	<i>Compliant</i>	1, 4, 5, 6, 9 12, 14, 17 21, 23, 31 34, 36	4, 5,14, 17, 23, 31, 34, 36	1, 6, 9,12, 21	13
2.	<i>Aggressive</i>	2, 7, 10,15 19, 24, 26 27, 29, 32 35, 37, 38	2, 7, 10,15 19, 24, 26, 27, 29, 35, 37, 38	32	13
3.	<i>Detached</i>	3, 8, 11, 13, 16, 18, 20, 22, 25, 28, 30, 33, 39	8, 11, 13, 16, 18, 20, 22, 28, 30, 33, 39	3, 25	13
<b>Total</b>			<b>31</b>	<b>8</b>	<b>39</b>

Setelah mendapatkan aitem yang valid maupun yang gugur, aitem disusun kembali dengan penyesuaian nomor pada aitem yang sebelumnya, maka dari itu dibuat *blue print* untuk penelitian yang berisi aitem-aitem valid. Aitem yang valid berjumlah 31 aitem dengan indeks daya beda bergerak dari 0,337 sampai 0,701. Adapun *blue print* skala kepribadian neurotik untuk penelitian yaitu sebagai berikut:

UIN SUSKA RIAU

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.8

**Blue Print Skala Kepribadian Neurotik untuk Penelitian**

No	Aspek	Aitem	Jumlah
1.	<i>Compliant</i>	2, 3, 9, 12, 17, 24, 26, 28	8
2.	<i>Aggressive</i>	1, 4, 6, 10, 14, 18, 19, 20, 22, 27, 29, 30	12
3.	<i>Detached</i>	5, 7, 8, 11, 13, 15, 16, 21, 23, 25, 31	11
<b>Total</b>			<b>31</b>

**c. Skala Kontrol Diri**

Berdasarkan hasil uji indeks daya beda dari 30 aitem skala kontrol diri diperoleh aitem yang dinyatakan diterima berjumlah 23 aitem dan aitem yang gugur berjumlah 7 aitem dengan indeks daya beda bergerak dari -0,238 sampai 0,695. *Blue print* hasil uji indeks daya beda aitem skala kecanduan *game online* adalah sebagai berikut:

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel 3.9**
**Blue Print Skala Kontrol Diri Setelah Uji Coba (Try Out)**

No	Aspek	Valid		Gugur		Jumlah
		<i>Favo</i>	<i>Unfavo</i>	<i>Favo</i>	<i>Unfavo</i>	
1.	<i>Behavior Control</i>	11, 19 22	21, 26, 29	1, 15, 20	16	10
2.	<i>Cognitive Control</i>	2, 9, 12 13, 17 27	6, 14, 25	7	-	10
3.	<i>Decisional Control</i>	5, 8, 10 24, 28	3, 18 23	-	4, 30	10
<b>Total</b>		<b>14</b>	<b>9</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>30</b>

Setelah mendapatkan aitem yang valid maupun yang gugur, aitem disusun kembali dengan penyesuaian nomor pada aitem yang sebelumnya, maka dari itu dibuat *blue print* untuk penelitian yang berisi aitem-aitem valid. Aitem yang valid berjumlah 17 aitem dengan indeks daya beda bergerak dari 0,312 sampai 0,729. Adapun *blue print* skala kontrol diri untuk penelitian yaitu sebagai berikut:

UIN SUSKA RIAU



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tabel 3.10**
**Blue Print Skala Kontrol Diri untuk Penelitian**

No	Aspek	Valid		Jumlah
		<i>Favorabel</i>	<i>Unfavorabel</i>	
1.	<i>Behavior Control</i>	8, 14, 16	15, 20, 23	6
2.	<i>Cognitive Control</i>	1, 6, 9, 10, 12, 21	4, 11, 19	9
3.	<i>Decisional Control</i>	3, 5, 7, 18, 22	2, 13, 17	8
	<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>9</b>	<b>23</b>

**G. Analisis Data**

Data yang diperoleh selanjutnya akan dianalisis. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis korelasi *product moment* oleh Pearson dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS) 23 for Windows*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Secara bersama-sama terdapat hubungan antara kepribadian neurotik dan kontrol diri dengan kecanduan *game online mobile legends* pada gamers di Pekanbaru. Artinya, kecanduan *game online* berkaitan dengan tinggi rendahnya kepribadian neurotik dan kontrol diri.

Terdapat hubungan antara kepribadian neurotik dengan kecanduan *game online mobile legends* pada gamers di Pekanbaru. Artinya, semakin tinggi kepribadian neurotik, maka semakin mudah kecanduan *game online*.

3. Terdapat hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online mobile legends* pada gamers di Pekanbaru. Artinya, semakin tinggi kontrol diri, maka semakin tidak mudah bagi gamers untuk kecanduan *game online*.

Adapun nilai sumbangan efektif variabel religiusitas dan dukungan sosial dengan penyesuaian diri sebesar 50,1%, sedangkan 49,9 % sisanya dipengaruhi oleh variabel lain, seperti jenis kelamin, kondisi psikologis, jenis game, ciri khas, penggunaan yang berlebihan, pengabaian pekerjaan, antisipasi, dan mengabaikan kehidupan sosial.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diatas, ada beberapa saran yang ingin disampaikan oleh peneliti, yaitu :

##### 1. Bagi Subjek

Sebagai penerus bangsa yang mempunyai hobi bukanlah hal yang buruk namun ada baiknya dalam melakukan suatu kegiatan yang sangat disukai jangan sampai berlebihan dan melewati batas sehingga kehidupannya tertuju pada satu aktivitas saja dan melupakan yang lainnya. Mulailah untuk melakukan berbagai kegiatan diluar dan berinteraksi dengan

masyarakat banyak agar mendapatkan pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan menambah jumlah responden agar mendapatkan hasil yang lebih baik dan perlu menggunakan pendekatan kuantitatif, sehingga dapat memperdalam, memperjelas, dan memberikan temuan yang baru terkait dengan kecanduan *game online*, kepribadian neurotik, dan kontrol diri.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Rivan. 2014. *Sejarah Pahlawan Indonesia*. Jakarta: Kompas Ilmu
- Antar, R. (2014). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Keterampilan Sosial Remaja. *Skripsi*. Fakultas Psikologi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Averill, J.F. (1973). *Personal Control Over Aversive Stimuli And It's Relationship To Stress*. Psychological Bulletin: Vol. 80, No. 286-303
- His, R. (2011). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamer Di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Skripsi*. Fakultas Psikologi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Azwar, S. (2009). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_.(2010). *Metode Peneltian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Budhi, F. H., & Indrawati, E. S. (2016). *Hubungan antara Kontrol Diri dengan Intensitas Bermain Game Online pada Mahsiswa Pemainh Game Online di Game CENTER X Semarang*. Jurnal Empati, Vol 5(3), 478-481.
- Chaplin, J. P., (2009). *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan Kartini Kartono*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Chen, C.Y. & Chang, S.L. (2008). An Explorations of Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*. Vol. 03. No. 1-4
- Costa, P. T., Jr., & McCrae, R. R. (1992). Revised NEO Personality Inventory (NEO-PI-R) and NEO Five-Factor Inventory (NEO-FFI) professional manual. Odessa, FL: Psychological Assessment Resources.
- Coolidge, F. L., Moor, J. C., Yamazaki, T. G., Stewart, S. E., & Segal. D. L., (2001). One the Relationship between Karen Horney's Tripartite

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Neurotic Type Theory and Personality Disorder Feature. *Personality and Individual Differences*. 1387-1400.

Dagun, Save M. Dagun. 1992. *Maskuline dan Feminisme: "Perbedaan Pria dan Wanita dalam Fisiologi, Psikologi, Seksual, Karier dan Masa Depan"*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Feist, G. J., & Feist, J. (2012). *Theories of Personality Edisi Ketujuh*. Jakarta: Salemba Humanika.

Goal, T. L. (2015). Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. *Skripsi*. Depok: Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia.

Griffiths M. ( 2005). Video Games and Health. *British Medical Journal*. Vol. 331, No.122.

Griffihts, Ph.D & Mehwash Mehroof, B.Sc. (2010). Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Conrol, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol 13. No. 3, p: 313-317

\_\_\_\_\_.(2010). Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Conrol, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, Vol 13. No. 3, p: 313-317

Harlock, Elizabert. B. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Penerbit Erlangga

Hardiyani, T. (2014). *Perbedaan Pengendalian Emosi Marah antara Laki-laki dan Perempuan pada Masa Dewasa Awal*. <http://psikologi.ub.ac.id> (diunduh 30 Januari, 2017)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Hassan, Sandi. Suwardi. (2016). *Pengantar Cultural Studies: Sejarah, Pendekatan Konseptual & Isu Menuju Studi Budaya Kapitalisme Lanjut*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Hovart, Arthur. (1989). *Addiction Game Online*. Journal (Online). Vol. 3 No. 2
- Ismail, A. B., & Assist, N. Z. (2017). *Self-control and its Relationship with the Internet Addictoin Among a Sampel of Najran University Students*. Journal of Eduction and Human Development, Vol. 6, No. 2, pp. 168-174
- Kandell, J. J. (1998). *Internet Addiction on Campus: The Vulnerability of College Students*. CyberPsychology & Behavior, 1, 11-17
- Kim, K. H, dkk. (2002). E-Lifetyle and Motives to Use Online Games. Irish Marketing Review; ABI/INFURM Global pg.71 KOC, Mustafa. 2011. Internet Addiction and Psychopatology. Jurnal of Educational. Vol. 10 No.1. hal 143-148
- Muniroh, Nurlailatul, L. (2013). Hubungan Antara Kontrol Diri dan Perilaku Disiplin pada Santri di Pondok Pesantren. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- N B, Wiemer-Hastings P. Addiction to the Internet and online gaming. CyberPsychology & Behavior 2005; 8:110–3.
- Pyeke, P. (2014). Hubungan tingkat stres dengan durasi waktu bermain *game online* pada remaja di manado. *Skripsi*. Program Sarjana Universitas Sam Ratulangi Manado
- Rahayuning, Dyah. (2009). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Internet pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Skripsi*. Fakultas Psikologi, Unversitas Muhammadiyah Surakarta.





## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

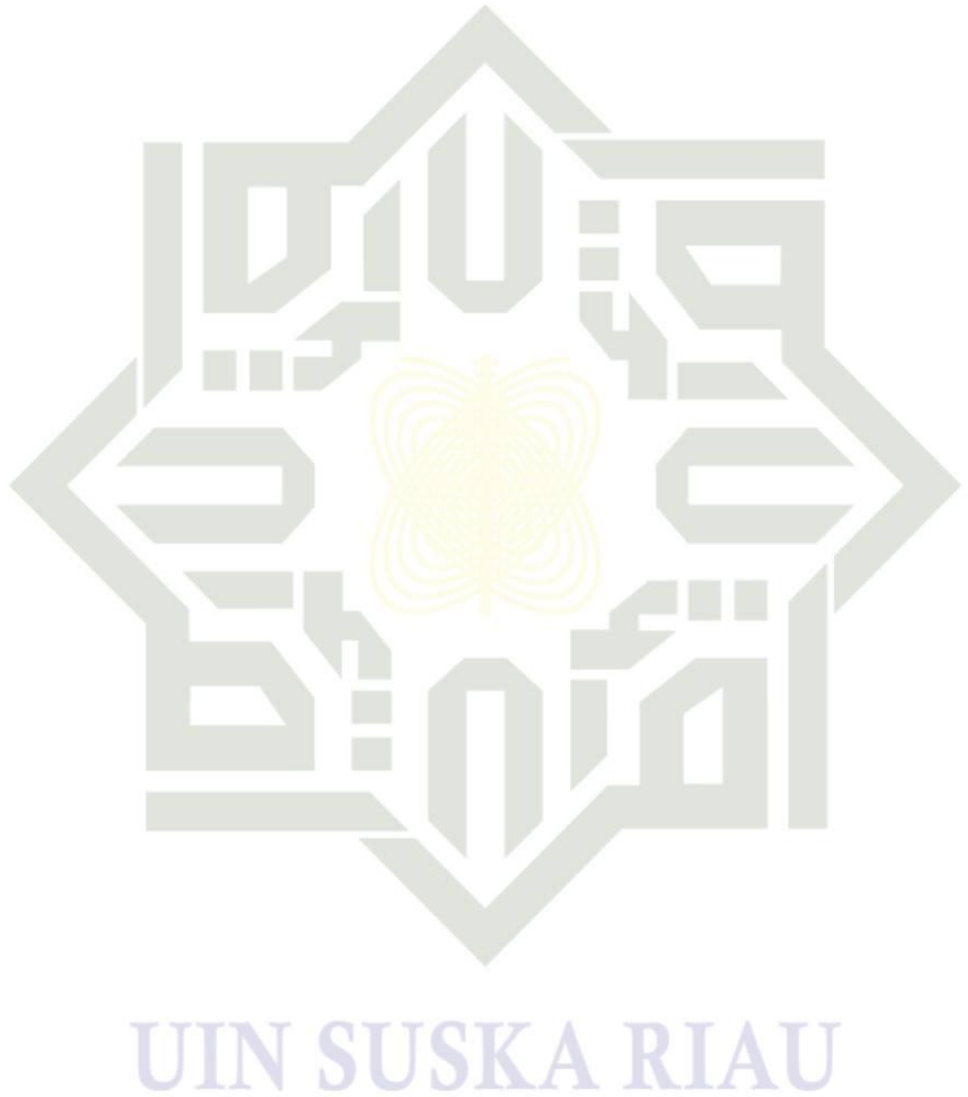
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Rahma, F. M., Lestrai, S., & Faizah. (2013). Hubungan Tiga Tipe kepribadian neurotik (Karen Horney) dengan Kenakalan Remaja Pada Siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 3 Malang. *Jurnal Psikologi*; 1-19.
- Sarwono Sarlito W. (2014). *Psikologi Lintas Budaya*. Jakarta : Rajawali pers.
- Storus, Friska Indryani. (2016). Hubungan Kepribadian Neurotik dan Impulsive Buying pada Remaja di Tarakan. (*Skripsi*). Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma.
- Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- \_\_\_\_\_.(2013). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta
- Semium Yustinus. (2006). *Kesehatan mental*. Jilid 2. Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- Tangney, J. P., Baumeister, R. F., & Boone, A.L (2004). *High Self-Control Predicts Good Adjustment, Less Pathology. Better Grades, and Interpersonal Succes*. *Journal Of Personality Vol 72 (2)*. P. 271-322
- Wulandari, R. (2015). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Remaja Di Warnet Lorong Cempak dalam Kelurahan 26 Ilir Palembang. *Jurnal Fakultas Psikologi : Universitas Bima Darma Palembang 2015*, Vol. 01, No. 15.
- Young, K.S. (1998). Internet Addiction: The Emergence of A New Clinical Disorder. *Cyberpsychology & Behavior* : Vol. 1, No. 237–244
- \_\_\_\_\_.(2000). *Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the new millennium*. *CyberPsychology & Behavior*, 3(5), 475-479.
- \_\_\_\_\_.(2009). Understanding Online Gaming Addictions and Treatment Issues For Adolescents. *The American Journal of family therapy*: Vol.37, No. 355-372.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2018). Buletin APJII Edisi-23. Diakses pada tanggal 20 oktober 2018. Dari <https://apjii.or.id/download/file/BULETINAPJIIEDISI23April2018.pdf>



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LAMPIRAN A

### VALIDASI ALAT UKUR

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR (SKALA KECANDUAN *GAME ONLINE*)

### 1. Definisi Operasional

Kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*.

### 2. Skala Yang Digunakan

*Rating scale* ( ), Buat sendiri ( ), Terjemahan ( ), Modifikasi (√)

### 3. Jumlah Aitem

Jumlah aitem dalam skala ini sebanyak 20 aitem yang terdiri dari 15 aitem *favorable* dan 5 aitem *unfavorable*.

### 4. Jenis Format Dan Respon

Jenis format skala ini menggunakan respon yang dikategorikan dalam empat macam kategori jawaban yaitu: (SS) Sangat Sesuai, (S) Sesuai, (TS) Tidak Sesuai, (STS) Sangat Tidak Sesuai.

### 5. Penilaian Setiap Butir (Aitem)

Tiap-tiap respon jawaban responden memiliki nilai, adapun ketentuannya sebagai berikut:

Sangat Tidak Sesuai	: 1
Tidak Sesuai	: 2
Sesuai	: 3
Sangat Sesuai	: 4

### 6. Petunjuk

Pada bagian ini saya memohon pada Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pertanyaan/ Pernyataan didalam skala. Skala ini bertujuan untuk mengukur kecanduan *game online*. Ibu dimohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) dengan indikator yang diajukan. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari alternative jawaban yang disediakan, yaitu; Relevan (R), Kurang Relevan (KR), Tidak Relevan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon Ibu memberikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan.

Contoh cara menjawab:

Aitem: saya memilih bermain *game online* daripada mengerjakan aktivitas sehari-hari

R	KR	TR
(√)	( )	( )

Jika Ibu menilai aitem tersebut relevan dengan indikator, maka Ibu dapat memberi *checklist* (√) pada R.

Demikian seterusnya untuk Aitem yang tersedia.

Aspek	No	Pertanyaan	Pilihan jawaban			Ket
			R	KR	TR	
<i>Compulsion</i>	1	Saya suka membahas <i>game online</i> dengan teman (F)				
	7	Saya bermain <i>game online</i> berjam-jam sampai lupa waktu beribadah, makan dan tidur (F)				
	15	Saya bermain <i>game online</i> hingga larut malam bahkan bisa sampai pagi (F)				
	17	saya menggunakan waktu kosong untuk bermain <i>game online</i> agar menjadi pemenang (F)				
	20	Saya membatasi durasi bermain <i>game online</i> agar aktifitas yang tidak terbengkalai (UF)				
<i>Withdrawal</i>	2	Saya bermain <i>game online</i> setiap ada waktu luang (F)				

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	4	Saya gelisah ketika belum bermain <i>game online</i> sehari (F)				
	10	Saya sulit berkonsentrasi bermain <i>game online</i> ketika ada teman yang curhat (F)				
	12	Saya sedih jika harus meninggalkan <i>game online</i> untuk selama-lamanya (F)				
	16	Saya menghabiskan waktu untuk menambah edukasi daripada bermain <i>game online</i> (UF)				
Tolerance	3	Saya lebih semangat bermain <i>game online</i> daripada beraktifitas yang lain (F)				
	6	Saya memilih bermain <i>game online</i> daripada datang ke tempat bersejarah (F)				
	11	Saya tidak fokus ketika teman bertanya pada waktu saya bermain <i>game online</i> (F)				
	13	Saya memilih bermain <i>game online</i> daripada membaca buku (F)				
	14	Saya bermain <i>game online</i> tetapi tidak lupa untuk beribadah, makan dan istirahat yang cukup (UF)				
Interpersonal & Health Problem	5	Saya nyaman bermain dan berteman di dunia maya <i>game online</i> (F)				
	8	Saya merasa nyaman sendiri sambil bermain <i>game online</i> didalam kamar (F)				
	9	Saya rela mengurangi waktu bermain <i>game online</i> untuk istirahat (UF)				
	18	Saya lebih tertarik bermain <i>game online</i> daripada berkumpul dengan teman (F)				



	19	Saya lupa makan dan mandi ketika bermain <i>game online</i> (F)				
--	----	---	--	--	--	--

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Catatan:

1. Isi (kesesuaian dengan indikator)

.....  
 .....

2. Bahasa

.....  
 .....

3. Jumlah aitem

.....  
 .....

Pekanbaru, 08 Juli 2019

Validator



Raudatussalamah, M.A

NIP.197910152006042004

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR

### (SKALA KEPRIBADIAN NEUROTIK)

#### 1. Definisi Operasional

Kepribadian neurotik adalah kepribadian neurotik adalah munculnya kecemasan dasar karena tidak memperoleh jaminan ke aman dan perlindungan dari orang tua sehingga mengembangkan permusuhan dasar yang kemudian direpresi membuat individu tersebut terperangkap pada kebutuhan-kebutuhan kumpulsif untuk mengurangi kecemasan tersebut.

#### 2. Skala Yang Digunakan

*Rating scale* ( ), Buat sendiri ( ), Terjemahan ( ), Modifikasi (√)

#### 3. Jumlah Aitem

Jumlah aitem dalam skala ini sebanyak 39 aitem yang terdiri dari aitem *favorable*.

#### 4. Jenis Format Dan Respon

Jenis format skala ini menggunakan respon yang dikategorikan dalam empat macam kategori jawaban yaitu: (SS) Sangat Sesuai, (S) Sesuai, (TS) Tidak Sesuai, (STS) Sangat Tidak Sesuai.

#### 5. Penilaian Setiap Butir (Aitem)

Tiap-tiap respon jawaban responden memiliki nilai, adapun ketentuannya sebagai berikut:

Sangat Tidak Sesuai	: 1
Tidak Sesuai	: 2
Sesuai	: 3
Sangat Sesuai	: 4

#### 6. Petunjuk

Pada bagian ini saya memohon pada Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pertanyaan/pernyataan didalam skala. Skala ini bertujuan untuk mengukur kepribadian neurotik. Ibu dimohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) dengan indikator yang diajukan. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari alternative jawaban yang

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

disediakan, yaitu; Relevan (R), Kurang Relevan (KR), Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon Ibu memberikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan.

Contoh cara menjawab:

Aitem: Saya senang memberikan bantuan terhadap orang lain

R	KR	TR
(√)	( )	( )

Jika Ibu menilai aitem tersebut relevan dengan indikator, maka Ibu dapat memberi *checklist* (√) pada R.

Demikian seterusnya untuk Aitem yang tersedia.

Aspek	No	Pertanyaan	Pilihan jawaban			Ket
			R	KR	TR	
Compliant	1.	Saya seorang yang penuh kasih sayang				
	4.	Saya merasa lebih baik ketika saya memiliki suatu hubungan				
	5.	Saya suka disenangi orang lain				
	6.	Saya suka membantu orang lain				
	9.	Saya senang memberikan simpati dengan yang lain				
	12.	Saya tidak egois				
	14.	Saya rela mengorbankan diri				
	17.	Saya orang yang murah hati				
	21.	Saya mudah memaafkan dan mudah melupakan masalah tersebut				



	23.	Saya peduli apa yang orang lain pikirkan tentang saya				
	31.	Saya cenderung merasa itu salah saya jika terjadi kesalahan				
	34.	Saya cenderung orang yang meminta maaf terlebih dahulu				
	36.	Saya butuh kehadiran orang lain				
Aggressive	2.	Ini adalah dunia yang bermusuhan				
	7.	Hanya yang terkuat yang bertahan hidup				
	10.	Saya senang memiliki perasaan berkuasa				
	15.	Orang lain selalu sentimental				
	19.	Saya akan menguji diri sendiri dalam situasi yang menakutkan untuk membuat diri saya lebih kuat				
	24.	Orang yang meminta-minta membuat saya marah				
	26.	Untuk bertahan hidup di dunia ini, kamu harus melihat pada diri kamu terlebih dahulu				
	27.	Orang-orang cenderung tidak dapat dipercaya				
	29.	Orang-orang yang cenderung memiliki trik				
	32.	Saya memiliki prinsip dan keyakinan yang teguh				
	35.	Fakta kehidupan orang yang paling sukses memanfaatkan orang lain untuk maju				

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Detached	37.	Sifat dasar manusia adalah agresif				
	38.	Saya sudah bertemu dengan banyak orang idiot dalam hidup saya				
	3.	Saya lebih memilih menyendiri				
	8.	Saya tidak terlalu membutuhkan orang lain				
	11.	Saya bisa hidup cukup baik tanpa ada orang lain				
	13.	Saya lebih suka bekerja, tidur, dan makan sendirian				
	16.	Saya menghindari pesta dan pertemuan sosial				
	18.	Saya pribadi yang tertutup				
	20.	Saya menghindari pertanyaan tentang kehidupan pribadi saya				
	22.	Saya ingin hidup mandiri/bebas dari orang lain				
	25.	Saya merasa kesepian				
	28.	Saya mencoba untuk menghindari perkelahian atau perdebatan				
	30.	Saya bisa hidup dengan baik tanpa teman atau keluarga				
	33.	Saya merasa lebih baik ketika orang tidak berbagi pikiran atau perasaan mereka kepada saya				
39.	Saya terbiasa hidup mandiri					

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Catatan:

1. Isi (kesesuaian dengan indikator)

.....  
 .....

2. Bahasa

.....  
 .....

3. Jumlah aitem

.....  
 .....

Pekanbaru, 08 Juli 2019

Validator



Raudatussalamah, M.A

NIP.197910152006042004

UIN SUSKA RIAU



## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR

### (SKALA KONTROL DIRI)

#### 1. Definisi Operasional

Kontrol diri adalah kemampuan individu dalam proses-proses fisik, psikologis seseorang dalam mengendalikan emosi dan mengubah respon dalam dirinya untuk mengendalikan dorongan-dorongan (impuls-impuls) yang ada untuk menekan perilaku yang tidak diinginkan dan menahan diri dari melakukan perilaku tersebut agar mengarah pada perilaku yang lebih baik.

#### 2. Skala Yang Digunakan

*Rating scale* ( ), *Buat sendiri* ( ), *Terjemahan* ( ), *Modifikasi* (√)

#### 3. Jumlah Aitem

Jumlah aitem dalam skala ini sebanyak 30 aitem yang terdiri dari 15 aitem *favorable* dan 15 aitem *unfavorable*.

#### 4. Jenis Format Dan Respon

Jenis format skala ini menggunakan respon yang dikategorikan dalam empat macam kategori jawaban yaitu: (SS) Sangat Sesuai, (S) Sesuai, (TS) Tidak Sesuai, (STS) Sangat Tidak Sesuai.

#### 5. Penilaian Setiap Butir (Aitem)

Tiap-tiap respon jawaban responden memiliki nilai, adapun ketentuannya sebagai berikut:

Sangat Tidak Sesuai	: 1
Tidak Sesuai	: 2
Sesuai	: 3
Sangat Sesuai	: 4

#### 6. Petunjuk

Pada bagian ini saya memohon pada Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pertanyaan/pernyataan didalam skala. Skala ini bertujuan untuk mengukur kontrol diri. Ibu dimohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) dengan indikator yang diajukan. Penilaian dilakukan

dengan memilih salah satu dari alternative jawaban yang disediakan, yaitu; Relevan (R), Kurang Relevan (KR), Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon Ibu memberikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan.

Contoh cara menjawab:

Aitem: Saya berusaha memaafkan kesalahan orang lain

R	KR	TR
(√)	()	()

Jika Ibu menilai aitem tersebut relevan dengan indikator, maka Ibu dapat memberi *checklist* (√) pada R.

Demikian seterusnya untuk Aitem yang tersedia.

Aspek	No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			Ket
			R	KR	TR	
<i>Behavior Control</i>	1	Ketika marah pada seseorang, saya mempertimbangkan tindakan dengan hati-hati (F)				
	11	Saya membuat target sebelum melakukan sesuatu (F)				
	15	Saya mampu bersabar untuk tidak melakukan sesuatu yang saya tidak mampu (F)				
	16	Saya segera melakukan sesuatu tanpa banyak pertimbangan (UF)				
	19	Walaupun pedas, saya terima dengan baik kritikan yang ditujukan pada saya (F)				

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	20	walaupun sering kalah, saya tetap bisa menikmatinya (F)				
	21	Saya ingin setiap keinginan terpenuhi, meskipun di luar kemampuan (UF)				
	22	Ketika saya melihat teman berkelahi, saya meleraikan dan menasihatinya (F)				
	26	Ketika saya merasa tersinggung, saya langsung menyindir orang tersebut (UF)				
	23	Jika saya merasa kesal pada orang lain, saya langsung memarahi orang tersebut (UF)				
<i>Cognitive Control</i>	2	Apabila saya tertekan, saya berusaha mengingat hal-hal yang membuat senang (F)				
	6	Ketika saya melakukan aktifitas, saya tidak pernah memikirkan lingkungan sekitar (UF)				
	7	Ketika saya melakukan kesalahan, saya segera memperbaikinya untuk menjadi lebih baik (F)				
	9	Saya berusaha memaafkan kesalahan orang lain, terhadap saya untuk mengurangi kemarahan saya terhadapnya (F)				
	12	Saya tidak pernah peduli apakah teman suka atau tidak, apabila saya melakukan sesuatu yang saya sukai (UF)				

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



	13	Kegagalan sebagai pemacu semangat saya untuk berbuat baik (F)				
	14	Saya membiarkan jadwal kegiatan terbengkalai apabila banyak persoalan yang harus diselesaikan (UF)				
	17	Saya memperjuangkan hasil pemikiran saya bila itu benar dan baik untuk semua orang (F)				
	25	Saya saya berfikir tidak akan memaafkan kesalahan orang lain, apabila orang itu mengulangi kesalahannya lagi (UF)				
	27	Saya dapat menerima kritikan yang disampaikan orang lain, jika itu baik bagi saya (F)				
<i>Decisional Control</i>	3	Saya memilih pergi ketika tidak diizinkan bermain dengan teman (UF)				
	4	Saya suka mengambil keputusan secara cepat dan lupa memperdulikan resiko yang harus saya hadapi (UF)				
	5	Saya mencari tempat yang sepi jika saya butuh ketenangan dalam belajar (F)				
	8	Saya mengambil hikmah dari suatu kegagalan yang pernah saya alami dan berusaha untuk memperbaikinya (F)				
	10	Saya bisa memilih mana tugas yang harus diselesaikan terlebih dahulu (F)				
	18	Saya keluar rumah demi membeli kebutuhan kuliah, meskipun sudah				

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	malam (UF)				
23	Saya bolos mengikuti kegiatan ketika sedang lelah karena aktifitas saya (UF)				
24	Saya memikirkan kosekuensi dan manfaat yang saya peroleh ketika saya melanggar peraturan (F)				
28	Saya berusaha tenang ketika ada teman yang sedang belajar (F)				
30	Saya terlalu banyak mengikuti kegiatan tanpa memperhatikan kegiatan yang wajib (UF)				

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Catatan:

1. Isi (kesesuaian dengan indikator)

.....  
 .....

2. Bahasa

.....  
 .....

3. Jumlah aitem

.....  
 .....

Pekanbaru, 08 Juli 2019

Validator



Raudatussalamah, M.A

NIP.197910152006042004

UIN SUSKA RIAU



## LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR

### (SKALA KECANDUAN *GAME ONLINE*)

#### 1. Definisi Operasional

Kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*.

#### 2. Skala Yang Digunakan

*Rating scale* ( ), Buat sendiri ( ), Terjemahan ( ), Modifikasi (√)

#### 3. Jumlah Aitem

Jumlah aitem dalam skala ini sebanyak 20 aitem yang terdiri dari 15 aitem *favorable* dan 5 aitem *unfavorable*.

#### 4. Jenis Format Dan Respon

Jenis format skala ini menggunakan respon yang dikategorikan dalam empat macam kategori jawaban yaitu: (SS) Sangat Sesuai, (S) Sesuai, (TS) Tidak Sesuai, (STS) Sangat Tidak Sesuai.

#### 5. Penilaian Setiap Butir (Aitem)

Tiap-tiap respon jawaban responden memiliki nilai, adapun ketentuannya sebagai berikut:

Sangat Tidak Sesuai	: 1
Tidak Sesuai	: 2
Sesuai	: 3
Sangat Sesuai	: 4

#### 6. Petunjuk

Pada bagian ini saya memohon pada Bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pertanyaan/pernyataan didalam skala. Skala ini bertujuan untuk mengukur kecanduan *game online*. Bapak dimohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) dengan indikator yang diajukan. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari alternative jawaban yang disediakan, yaitu; Relevan (R), Kurang Relevan (KR), Tidak Relevan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



		waktu luang (F)				
	4	Saya gelisah ketika belum bermain <i>game online</i> sehari (F)				
	10	Saya sulit berkonsentrasi bermain <i>game online</i> ketika ada teman yang curhat (F)				
	12	Saya sedih jika harus meninggalkan <i>game online</i> untuk selama-lamanya (F)				
	16	Saya menghabiskan waktu untuk menambah edukasi daripada bermain <i>game online</i> (UF)				
Tolerance	3	Saya lebih semangat bermain <i>game online</i> daripada beraktifitas yang lain (F)				
	6	Saya memilih bermain <i>game online</i> daripada datang ke tempat bersejarah (F)				
	11	Saya tidak fokus ketika teman bertanya pada waktu saya bermain <i>game online</i> (F)				
	13	Saya memilih bermain <i>game online</i> daripada membaca buku (F)				
	14	Saya bermain <i>game online</i> tetapi tidak lupa untuk beribadah, makan dan istirahat yang cukup (UF)				
Interpersonal & Health	5	Saya nyaman bermain dan berteman di dunia maya <i>game online</i> (F)				

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Problem	8	Saya merasa nyaman sendiri sambil bermain <i>game online</i> didalam kamar (F)				
	9	Saya rela mengurangi waktu bermain <i>game online</i> untuk istirahat (UF)				
	18	Saya lebih tertarik bermain <i>game online</i> daripada berkumpul dengan teman (F)				
	19	Saya lupa makan dan mandi ketika bermain <i>game online</i> (F)				

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Catatan:

1. Isi (kesesuaian dengan indikator)

.....

.....

2. Bahasa

.....

.....

3. Jumlah aitem

.....

.....

Pekanbaru, 08 Juli 2019

Validator



Ivan Muhammad Agung, M.Si

NIP: 19810905 20091210

UIN SUSKA RIAU

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR

### (SKALA KEPERIBADIAN NEUROTIK)

#### 1. Definisi Operasional

Kepribadian neurotik adalah kepribadian neurotik adalah munculnya kecemasan dasar karena tidak memperoleh jaminan ke aman dan perlindungan dari orang tua sehingga mengembangkan permusuhan dasar yang kemudian direpresi membuat individu tersebut terperangkap pada kebutuhan-kebutuhan kumpulsif untuk mengurangi kecemasan tersebut.

#### 2. Skala Yang Digunakan

*Rating scale* ( ), Buat sendiri ( ), Terjemahan ( ), Modifikasi (√)

#### 3. Jumlah Aitem

Jumlah aitem dalam skala ini sebanyak 39 aitem yang terdiri dari aitem *favorable*.

#### 4. Jenis Format Dan Respon

Jenis format skala ini menggunakan respon yang dikategorikan dalam empat macam kategori jawaban yaitu: (SS) Sangat Sesuai, (S) Sesuai, (TS) Tidak Sesuai, (STS) Sangat Tidak Sesuai.

#### 5. Penilaian Setiap Butir (Aitem)

Tiap-tiap respon jawaban responden memiliki nilai, adapun ketentuannya sebagai berikut:

Sangat Tidak Sesuai	: 1
Tidak Sesuai	: 2
Sesuai	: 3
Sangat Sesuai	: 4

#### 6. Petunjuk

Pada bagian ini saya memohon pada Bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pertanyaan/pernyataan didalam skala. Skala ini bertujuan untuk mengukur kepribadian neurotik . Bapak dimohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) dengan indikator yang diajukan. Penilaian dilakukan dengan memilih salah satu dari alternative jawaban



yang disediakan, yaitu; Relevan (R), Kurang Relevan (KR), Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon Bapak memberikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan.

Contoh cara menjawab:

Aitem: Saya senang memberikan bantuan terhadap orang lain

R	KR	TR
(√)	( )	( )

Jika Bapak menilai aitem tersebut relevan dengan indikator, maka Bapak dapat memberi *checklist* (√) pada R.

Demikian seterusnya untuk Aitem yang tersedia.

Aspek	No	Pertanyaan	Pilihan jawaban			Ket
			R	KR	TR	
Compliant	1.	Saya seorang yang penuh kasih sayang				
	4.	Saya merasa lebih baik ketika saya memiliki suatu hubungan				
	5.	Saya suka disenangi orang lain				
	6.	Saya suka membantu orang lain				
	9.	Saya senang memberikan simpati dengan yang lain				
	12.	Saya tidak egois				
	14.	Saya rela mengorbankan diri				
	17.	Saya orang yang murah hati				
	21.	Saya mudah memaafkan dan mudah melupakan masalah tersebut				

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	23.	Saya peduli apa yang orang lain pikirkan tentang saya				
	31.	Saya cenderung merasa itu salah saya jika terjadi kesalahan				
	34.	Saya cenderung orang yang meminta maaf terlebih dahulu				
	36.	Saya butuh kehadiran orang lain				
Aggressive	2.	Ini adalah dunia yang bermusuhan				
	7.	Hanya yang terkuat yang bertahan hidup				
	10.	Saya senang memiliki perasaan berkuasa				
	15.	Orang lain selalu sentimental				
	19.	Saya akan menguji diri sendiri dalam situasi yang menakutkan untuk membuat diri saya lebih kuat				
	24.	Orang yang meminta-minta membuat saya marah				
	26.	Untuk bertahan hidup di dunia ini, kamu harus melihat pada diri kamu terlebih dahulu				
	27.	Orang-orang cenderung tidak dapat dipercaya				
	29.	Orang-orang yang cenderung memiliki trik				
	32.	Saya memiliki prinsip dan keyakinan yang teguh				
	35.	Fakta kehidupan orang yang paling sukses memanfaatkan orang lain untuk maju				

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Detached	37.	Sifat dasar manusia adalah agresif				
	38.	Saya sudah bertemu dengan banyak orang idiot dalam hidup saya				
	3.	Saya lebih memilih menyendiri				
	8.	Saya tidak terlalu membutuhkan orang lain				
	11.	Saya bisa hidup cukup baik tanpa ada orang lain				
	13.	Saya lebih suka bekerja, tidur, dan makan sendirian				
	16.	Saya menghindari pesta dan pertemuan sosial				
	18.	Saya pribadi yang tertutup				
	20.	Saya menghindari pertanyaan tentang kehidupan pribadi saya				
	22.	Saya ingin hidup mandiri/bebas dari orang lain				
	25.	Saya merasa kesepian				
	28.	Saya mencoba untuk menghindari perkelahian atau perdebatan				
	30.	Saya bisa hidup dengan baik tanpa teman atau keluarga				
	33.	Saya merasa lebih baik ketika orang tidak berbagi pikiran atau perasaan mereka kepada saya				
39.	Saya terbiasa hidup mandiri					

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Catatan:

1. Isi (kesesuaian dengan indikator)

.....  
 .....

2. Bahasa

.....  
 .....

3. Jumlah aitem

.....  
 .....

Pekanbaru, 08 Juli 2019

Validator



Ivan Muhammad Agung, M.Si

NIP: 19810905 20091210

UIN SUSKA RIAU

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## LEMBAR VALIDASI ALAT UKUR

### (SKALA KONTROL DIRI)

#### 1. Definisi Operasional

Kontrol diri adalah kemampuan individu dalam proses-proses fisik, psikologis seseorang dalam mengendalikan emosi dan mengubah respon dalam dirinya untuk mengendalikan dorongan-dorongan (impuls-impuls) yang ada untuk menekan perilaku yang tidak diinginkan dan menahan diri dari melakukan perilaku tersebut agar mengarah pada perilaku yang lebih baik.

#### 2. Skala Yang Digunakan

*Rating scale* ( ), Buat sendiri ( ), Terjemahan ( ), Modifikasi (√)

#### 3. Jumlah Aitem

Jumlah aitem dalam skala ini sebanyak 30 aitem yang terdiri dari 15 aitem *favorable* dan 15 aitem *unfavorable*.

#### 4. Jenis Format Dan Respon

Jenis format skala ini menggunakan respon yang dikategorikan dalam empat macam kategori jawaban yaitu: (SS) Sangat Sesuai, (S) Sesuai, (TS) Tidak Sesuai, (STS) Sangat Tidak Sesuai.

#### 5. Penilaian Setiap Butir (Aitem)

Tiap-tiap respon jawaban responden memiliki nilai, adapun ketentuannya sebagai berikut:

Sangat Tidak Sesuai	: 1
Tidak Sesuai	: 2
Sesuai	: 3
Sangat Sesuai	: 4

#### 6. Petunjuk

Pada bagian ini saya memohon pada Bapak untuk memberikan penilaian pada setiap pertanyaan/ Pernyataan didalam skala. Skala ini bertujuan untuk mengukur kontrol diri. Bapak dimohon untuk menilai berdasarkan kesesuaian pernyataan (aitem) dengan indikator yang diajukan. Penilaian

dilakukan dengan memilih salah satu dari alternative jawaban yang disediakan, yaitu; Relevan (R), Kurang Relevan (KR), Tidak Relevan (TR). Untuk jawaban yang dipilih, mohon Bapak memberikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan.

Contoh cara menjawab:

Aitem: Saya berusaha memaafkan kesalahan orang lain

R	KR	TR
(√)	()	()

Jika Bapak menilai aitem tersebut relevan dengan indikator, maka Bapak dapat memberi *checklist* (√) pada R.

Demikian seterusnya untuk Aitem yang tersedia.

Aspek	No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			Ket
			R	KR	TR	
<i>Behavior Control</i>	1	Ketika marah pada seseorang, saya mempertimbangkan tindakan dengan hati-hati (F)				
	11	Saya membuat target sebelum melakukan sesuatu (F)				
	15	Saya mampu bersabar untuk tidak melakukan sesuatu yang saya tidak mampu (F)				
	16	Saya segera melakukan sesuatu tanpa banyak pertimbangan (UF)				
	19	Walaupun pedas, saya terima dengan baik kritikan yang ditujukan pada saya (F)				

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



	20	Walaupun sering kalah, saya tetap bisa menikmatinya (F)				
	21	Saya ingin setiap keinginan terpenuhi, meskipun di luar kemampuan (UF)				
	22	Ketika saya melihat teman berkelahi, saya meleraikan dan menasihatinya (F)				
	26	Ketika saya merasa tersinggung, saya langsung menyindir orang tersebut (UF)				
	23	Jika saya merasa kesal pada orang lain, saya langsung memarahi orang tersebut (UF)				
<i>Cognitive Control</i>	2	Apabila saya tertekan, saya berusaha mengingat hal-hal yang membuat senang (F)				
	6	Ketika saya melakukan aktifitas, saya tidak pernah memikirkan lingkungan sekitar (UF)				
	7	Ketika saya melakukan kesalahan, saya segera memperbaikinya untuk menjadi lebih baik (F)				
	9	Saya berusaha memaafkan kesalahan orang lain, terhadap saya untuk mengurangi kemarahan saya terhadapnya (F)				
	12	Saya tidak pernah peduli apakah teman suka atau tidak, apabila saya melakukan sesuatu yang saya sukai (UF)				

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	13	Kegagalan sebagai pemacu semangat saya untuk berbuat baik (F)				
	14	Saya membiarkan jadwal kegiatan terbengkalai apabila banyak persoalan yang harus diselesaikan (UF)				
	17	Saya memperjuangkan hasil pemikiran saya bila itu benar dan baik untuk semua orang (F)				
	25	Saya saya berfikir tidak akan memaafkan kesalahan orang lain, apabila orang itu mengulangi kesalahannya lagi (UF)				
	27	Saya dapat menerima kritikan yang disampaikan orang lain, jika itu baik bagi saya (F)				
<i>Decisional Control</i>	3	Saya memilih pergi ketika tidak diizinkan bermain dengan teman (UF)				
	4	Saya suka mengambil keputusan secara cepat dan lupa memperdulikan resiko yang harus saya hadapi (UF)				
	5	Saya mencari tempat yang sepi jika saya butuh ketenangan dalam belajar (F)				
	8	Saya mengambil hikmah dari suatu kegagalan yang pernah saya alami dan berusaha untuk memperbaikinya (F)				
	10	Saya bisa memilih mana tugas yang harus diselesaikan terlebih dahulu (F)				

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

18	Saya keluar rumah demi membeli kebutuhan kuliah, meskipun sudah malam (UF)				
23	Saya bolos mengikuti kegiatan ketika sedang lelah karena aktifitas saya (UF)				
24	Saya memikirkan kosekuensi dan manfaat yang saya peroleh ketika saya melanggar peraturan (F)				
28	Saya berusaha tenang ketika ada teman yang sedang belajar (F)				
30	Saya terlalu banyak mengikuti kegiatan tanpa memperhatikan kegiatan yang wajib (UF)				

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Catatan:

1. Isi (kesesuaian dengan indikator)

.....  
 .....

2. Bahasa

.....  
 .....

3. Jumlah aitem

.....  
 .....

Pekanbaru, 08 Juli 2019

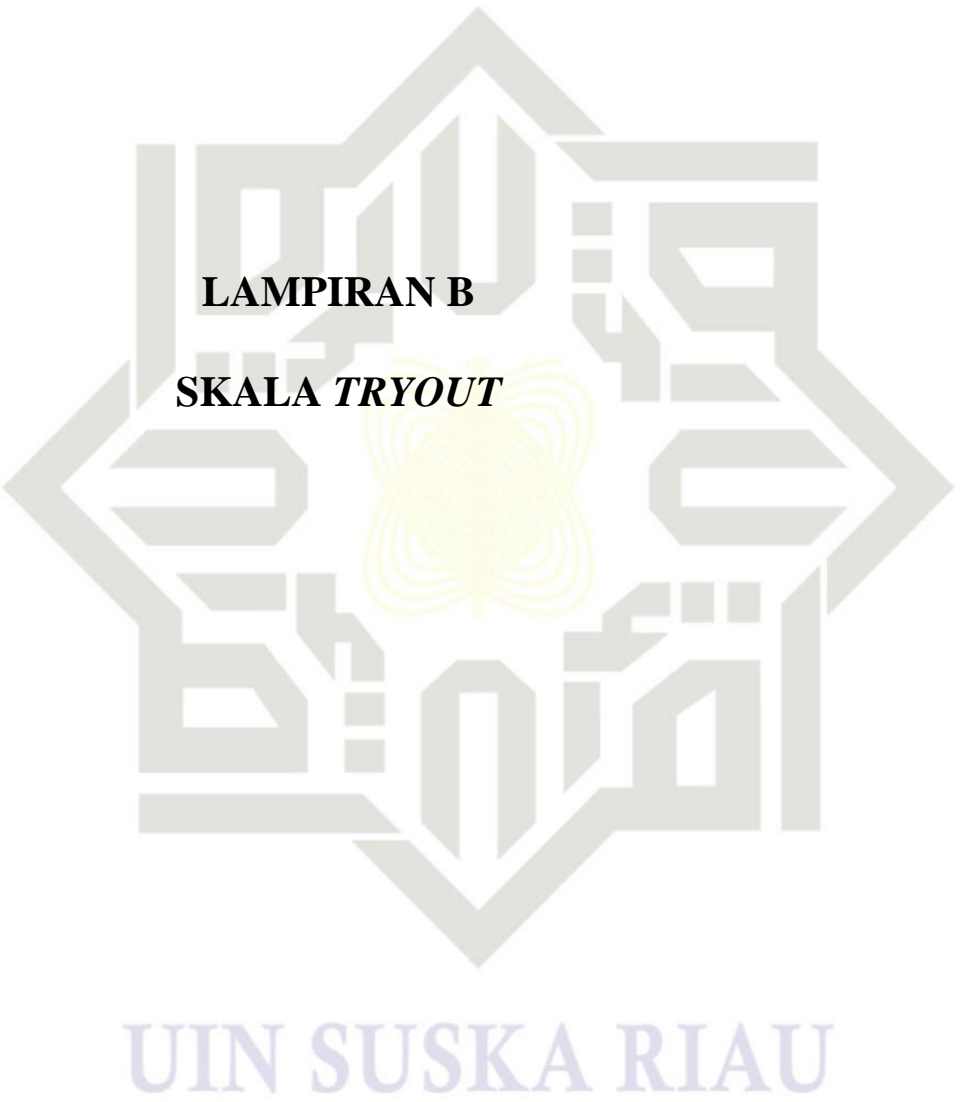
Validator



Ivan Muhammad Agung, M.Si

NIP: 19810905 20091210

UIN SUSKA RIAU



## **LAMPIRAN B**

### **SKALA *TRYOUT***

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### Hak Cipta Diilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### SKALA TRY OUT

Nama (Inisial) :  
 Jenis Kelamin :  
 Usia :  
 Fakultas/jurusan :  
 Pendidikan :  
 Gamers *Mobile Legends* : Ya / Tidak (lingkari salah satu)  
 Lama Bermain *Game* : Jam

#### PETUNJUK PENGISIAN SKALA

Berikut ini saya sajikan beberapa pertanyaan ke dalam bentuk skala. Gamers diminta untuk memberikan tanggapan terhadap pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam skala tersebut dengan memilih:

SS : Jika pertanyaan itu **sangat sesuai** dengan gamers

S : Jika pertanyaan itu **sesuai** dengan gamers

TS : Jika pertanyaan itu **tidak sesuai** dengan gamers

SSS : Jika pertanyaan itu **sangat tidak sesuai** dengan gamers

Gamers hanya diperbolehkan memilih satu alternatif pilihan jawaban pada setiap pertanyaan dengan cara memberikan tanda silang (X) pada lembar jawaban yang bersedia sesuai dengan pilihan masing-masing.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau  
**SKALA KECANDUAN GAME ONLINE**

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Saya suka membahas <i>game online</i> dengan teman				
2.	Saya bermain <i>game online</i> setiap ada waktu luang				
3.	Saya lebih semangat bermain <i>game online</i> daripada beraktifitas yang lain				
4.	Saya gelisah ketika belum bermain <i>game online</i> sehari				
5.	Saya nyaman bermain dan berteman didunia maya <i>game online</i>				
6.	Saya lebih memilih bermain <i>game online</i> daripada datang ke tempat bersejarah				
7.	Saya bermain <i>game online</i> berjam-jam sampai lupa waktu beribadah, makan dan tidur				
8.	Saya merasa nyaman sendiri sambil bermain <i>game online</i> didalam kamar				
9.	Saya rela mengurangi waktu bermain <i>game online</i> untuk istirahat				
10.	Saya sulit berkonsentrasi bermain <i>game online</i> ketika ada teman yang curhat				
11.	Saya tidak fokus ketika teman bertanya pada waktu saya bermain <i>game online</i>				
12.	Saya sedih jika harus meninggalkan <i>game online</i> untuk selama-lamanya				

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

13.	Saya memilih bermain <i>game online</i> daripada membaca buku				
14.	Saya bermain <i>game online</i> tetapi tidak lupa untuk beribadah, makan, dan istirahat yang cukup				
15.	Saya bermain <i>game online</i> hingga larut malam bahkan bisa sampai pagi				
16.	Saya menghabiskan waktu untuk menabuh edukasi daripada bermain <i>game online</i>				
17.	Saya menggunakan waktu kosong untuk bermain <i>game online</i> agar menjadi pemenang				
18.	Saya lebih tertarik bermain <i>game online</i> daripada kumpul dengan teman				
19.	Saya lupa makan dan mandi ketika bermain <i>game online</i>				
20.	Saya membatasi durasi bermain <i>game online</i> agar aktifitas yang tidak terbengkalai				

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau  
**SKALA KEPERIBADIAN NEUROTIK**

No	Petanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Saya seseorang yang penuh kasih sayang				
2.	Ini adalah dunia yang bermusuhan				
3.	Saya lebih memilih menyendiri				
4.	Saya merasa lebih baik ketika saya memiliki suatu hubungan				
5.	Saya suka disenangi orang lain				
6.	Saya suka membantu orang lain				
7.	Saya tidak terlalu membutuhkan orang lain				
8.	Saya senang memberikan simpati dengan yang lain				
9.	Saya senang memiliki perasaan berkuasa				
10.	Saya bisa hidup cukup baik tanpa ada orang lain				
11.	Hanya yang terkuat yang bertahan hidup				
12.	Saya tidak egois				
13.	Saya lebih suka bekerja, tidur, dan makan sendirian				
14.	Saya rela mengorbankan diri				
15.	Orang lain selalu sentimental				
16.	Saya menghindari pesta dan pertemuan sosial				

**Hak Cipta Diilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

17.	Saya orang yang murah hati				
18.	Saya pribadi yang tertutup				
19.	Saya akan menguji diri sendiri dalam situasi yang menakutkan untuk membuat diri saya lebih kuat				
20.	Saya menghindari pertanyaan tentang kehidupan pribadi saya				
21.	Saya mudah memaafkan dan mudah melupakan masalah tersebut				
22.	Saya ingin hidup mandiri/bebas dari orang lain				
23.	Saya peduli apa yang orang lain pikirkan tentang saya				
24.	Orang yang meminta-minta membuat saya marah				
25.	Saya merasa kesepian				
26.	Untuk bertahan hidup di dunia ini, saya harus melihat pada diri saya terlebih dahulu				
27.	Orang-orang cenderung tidak dapat dipercaya				
28.	Saya mencoba untuk menghindari perkelahian atau perdebatan				
29.	Orang-orang yang cenderung memiliki trik				
30.	Saya bisa hidup dengan baik tanpa teman atau keluarga				
31.	Saya cenderung merasa itu salah saya jika terjadi				

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

	kesalahan				
32.	Saya memiliki prinsip dan keyakinan yang teguh				
33.	Saya merasa lebih baik ketika orang tidak berbagi pikiran atau perasaan mereka kepada saya				
34.	Saya cenderung orang yang meminta maaf terlebih dahulu				
35.	Fakta kehidupan orang yang paling sukses memanfaatkan orang lain untuk maju				
36.	Saya butuh kehadiran orang lain				
37.	Sifat dasar manusia adalah agresif				
38.	Saya sudah bertemu dengan banyak orang idiot dalam hidup saya				
39.	Saya terbiasa hidup mandiri				

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau  
**SKALA KONTROL DIRI**

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Ketika marah pada seseorang, saya mempertimbangkan tindakan dengan hati-hati				
2.	Apabila saya tertekan, saya berusaha mengingat hal-hal yang membuat senang				
3.	Saya memilih pergi ketika tidak diizinkan bermain dengan teman				
4.	Saya suka mengambil keputusan secara cepat dan lupa memperdulikan resiko yang harus saya hadapi				
5.	Saya mencari tempat yang sepi jika saya butuh ketenangan dalam belajar				
6.	Ketika saya melakukan aktifitas, saya tidak pernah memikirkan lingkungan sekitar				
7.	Ketika saya melakukan kesalahan, saya segera memperbaikinya untuk menjadi lebih baik				
8.	Saya mengambil hikmah dari suatu kegagalan yang pernah saya alami dan berusaha untuk memperbaikinya				
9.	Saya berusaha memaafkan kesalahan orang lain, terhadap saya untuk mengurangi kemarahan saya terhadapnya				
10.	Saya bisa memilih mana tugas yang harus diselesaikan terlebih dahulu				
11.	Saya membuat target sebelum melakukan sesuatu				

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

12.	Saya tidak pernah peduli apakah teman suka atau tidak, apabila saya melakukan sesuatu yang saya sukai				
13.	Kegagalan sebagai pemacu semangat saya untuk berbuat baik				
14.	Saya membiarkan jadwal kegiatan terbengkalai apabila banyak persoalan yang harus diselesaikan				
15.	Saya mampu bersabar untuk tidak melakukan sesuatu yang saya tidak mampu				
16.	Saya segera melakukan sesuatu tanpa banyak pertimbangan				
17.	Saya memperjuangkan hasil pemikiran saya bila itu benar dan baik untuk semua orang				
18.	Saya keluar rumah demi membeli kebutuhan kuliah, meskipun sudah malam				
19.	Walaupun pedas, saya terima dengan baik kritikan yang ditujukan pada saya				
20.	walaupun sering kalah, saya tetap bisa menikmatinya				
21.	Saya ingin setiap keinginan terpenuhi, meskipun di luar kemampuan				
22.	Ketika saya melihat teman berkelahi, saya melerai dan menasihatinya				
23.	Saya bolos mengikuti kegiatan ketika sedang lelah karena aktifitas saya				
24.	Saya memikirkan kosekuensi dan manfaat yang saya				

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

	peroleh ketika saya melanggar peraturan				
25.	Saya berfikir tidak akan memaafkan kesalahan orang lain, apabila orang itu mengulangi kesalahannya lagi				
26.	Ketika saya merasa tersinggung, saya langsung menyindir orang tersebut				
27.	Saya dapat menerima kritikan yang disampaikan orang lain, jika itu baik bagi saya				
28.	Saya berusaha tenang ketika ada teman yang sedang belajar				
29.	Jika saya merasa kesal pada orang lain, saya langsung memarahi orang tersebut				
30.	Saya terlalu banyak mengikuti kegiatan tanpa memperhatikan kegiatan yang wajib				

**Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**LAMPIRAN C**  
**TABULASI DATA *TRYOUT***

UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Tabulasi Data Hasil Try Out Skala Kecanduan *Game Online*

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari UIN Suska Riau.

Islamic Univ

kan sumber:

SUBJEK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4
2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	4	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3
3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	4	2	4	2	4	3	3	3	4
4	4	3	2	1	4	4	2	3	4	4	2	3	3	3	4	4	2	2	3	3
5	3	3	2	4	4	2	3	3	2	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4
6	3	3	2	4	3	2	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	2	2	3	3
7	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3
8	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	4	2	4	2	4	4	3	3	3
9	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3
10	3	2	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	4	4	4
11	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3
12	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3
13	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	4	3	4	2	3	3	3	3	2
14	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3
15	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3
16	3	3	4	4	3	3	2	3	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4
17	4	4	3	4	4	3	1	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	1
18	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3
19	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

20	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4
21	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3
22	4	3	4	3	3	3	1	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4
23	2	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4
24	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
25	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3
26	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3
27	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	4	2	3	2	3	2	3	2	2
28	3	4	2	4	4	4	2	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3
29	4	4	4	4	3	2	2	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3
30	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	2
31	3	3	4	4	3	3	2	3	2	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	2
32	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3
33	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
34	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3
35	4	4	3	4	4	3	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3
36	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
37	3	3	4	4	4	3	2	3	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4
38	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3
39	4	4	3	4	4	3	2	4	2	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3
40	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3

putkan sumber:

e Islamic Univ



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerbitan, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

41	4	3	2	2	4	4	2	3	2	4	2	4	3	4	4	4	2	2	4	1
42	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
43	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3
44	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3
45	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4
46	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3
47	3	3	2	4	3	2	3	3	2	3	1	3	4	3	3	4	2	2	3	3
48	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3
49	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	4	4	3	3	3
50	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3
51	4	3	4	3	2	2	2	3	2	2	2	4	2	4	2	3	2	3	4	4
52	4	3	2	4	4	4	2	4	4	4	2	4	3	4	4	4	2	2	4	1
53	3	3	2	4	4	2	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4
54	3	3	2	4	3	2	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	2	2	3	3
55	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3
56	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3
57	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3
58	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
59	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3
60	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3







3	3	4	3	3	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	2	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	
3	4	3	4	3	2	3	4	2	4	3	4	3	2	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4
4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	
3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	2	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	2	4	4	3	2	4	3	4	
3	4	4	3	4	2	4	4	2	4	3	1	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
3	1	3	2	2	4	2	3	4	2	2	3	2	3	3	1	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	1	2	2	3	2
3	3	4	4	4	3	3	4	2	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	2	4
3	3	4	4	1	3	4	4	2	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	2	1	3	4	4	2	4	3	4	4	3	4	1	4	4	3	4	4	3	4	
3	3	4	4	3	1	4	3	1	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	
3	4	4	3	2	3	4	1	3	2	2	2	4	1	3	1	2	3	3	1	3	2	2	2	3	2	1	3	2	3	2	3	3	2	4	1	2	2	4	
3	4	4	4	3	2	4	4	1	1	3	1	4	3	3	3	3	4	3	2	4	1	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	1	4
3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	3	3	4	4	4	4	1	4	4	1	4	1	3	3	2	1	4	3	4	
4	4	4	3	4	3	2	2	4	2	3	4	4	2	4	2	4	2	3	3	2	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	
1	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	1	4	4	1	4	3	4	4	1	4	4	4	4	1	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	
3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	
4	3	4	3	2	3	4	3	4	3	4	4	4	2	2	2	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	1	1	4	4	2	1	4	1	4	4	4	4	4	
4	4	2	4	3	4	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	2	4	4	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	
4	4	4	4	1	1	1	1	4	1	4	4	1	1	1	4	4	4	1	1	1	4	4	4	4	1	1	1	4	1	1	2	2	4	2	3	4	1	2	
3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	
4	4	4	4	1	4	3	4	1	1	4	3	4	1	1	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	

entuk apapun tanpa  
 nyusunan laporan, p  
 utkan sumber:  
 e Islamic Univ



4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	2	2	2	4	4	4					
2	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	2	4	2	2	4	4	3	3	3	2	1	4	4	4	4	4	4	4					
3	3	4	4	1	3	4	4	2	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	2	1	3	4	4	2	4	3	4	4	3	4	1	4	4	3	4	4	3	4					
3	3	4	4	3	1	4	3	1	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4					
3	4	4	3	2	3	4	1	3	2	2	2	4	1	3	1	2	3	3	1	3	2	2	2	3	2	1	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	4	1	2	2	4		
3	4	4	4	3	2	4	4	1	1	3	1	4	3	3	3	3	3	4	3	2	4	1	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	1	4	
3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	3	3	4	4	4	4	1	4	4	1	4	1	3	3	2	1	4	3	4	4			
4	4	4	3	4	3	2	2	4	2	3	4	4	2	4	2	4	2	3	3	2	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3		
1	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	1	4	4	1	4	3	4	4	1	4	4	4	1	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4		
4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	2	2	2	2	4	4	4	4	4		
3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	3	4	4	4
4	2	4	4	4	2	4	4	2	2	2	3	4	3	4	3	3	4	4	2	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3		
3	3	3	4	4	2	4	4	2	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	2	3	3	4	4	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	
3	2	3	2	3	4	1	2	4	2	3	3	1	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	
3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3
2	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	4	4	2	1	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	1	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	3	3	4	4	2	4	4	2	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	2	3	3	4	4	2	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	
3	2	3	2	3	4	1	2	4	2	3	3	1	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	
3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3
3	2	4	4	3	3	4	4	2	2	3	3	4	3	2	1	2	3	3	3	3	2	3	4	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3

nyebutkan sumber:  
n, penyusunan laporan, p  
lam bentuk apapun tanpa

State Islamic Univ





Tabulasi Data Hasil *Try Out* Skala Kontrol Diri

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari UIN Suska Riau.

SUBJEK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
2	2	3	3	2	2	2	3	4	3	3	4	3	4	3	2	2	4	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	
3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	4	3	4	
4	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	
5	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3	2	3	4	3	
6	3	3	3	3	1	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
7	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	
8	4	3	4	4	3	3	1	3	2	1	3	3	1	2	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	
9	3	3	3	3	1	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	1	3	2	3	3	3	3	1	2	3	1	4	3	4	
10	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	
11	3	3	4	2	2	1	1	3	1	1	1	3	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	3	3	3	1	2	4	4	4	
12	4	4	4	4	3	1	1	3	3	1	1	3	1	2	2	2	1	3	1	1	3	1	3	3	3	3	2	4	4	4	
13	3	4	4	3	2	1	3	3	3	3	3	2	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	
14	4	4	4	4	2	1	3	3	3	3	1	1	3	1	3	3	1	3	3	3	3	1	1	3	3	3	2	3	3	3	
15	3	3	3	4	3	3	1	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	1	1	3	1	1	1	3	3	2	3	4	4	
16	1	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	4	3	
17	3	3	3	2	1	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	1	3	4	3	
18	1	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	
19	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	



20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3		
21	1	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3		
22	4	3	3	3	3	4	4	2	2	3	3	4	3	4	4	4	3	2	4	3	2	3	3	4	2	3	1	4	4	4	
23	4	3	4	3	2	3	4	3	4	3	4	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	
24	1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	
25	4	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	1	3	2	3	1	3	2	1	3	3	3	3	1	2	3	2	1	4	4	
26	1	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	
27	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	
28	2	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	1	1	3	1	3	3	2	1	3	3	
29	3	3	3	3	4	4	4	3	3	1	3	3	1	4	3	3	1	1	3	3	4	4	3	3	1	4	3	1	3	3	
30	3	3	1	1	3	3	3	3	3	1	3	3	1	3	3	3	1	3	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	
31	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	1	1	3	2	4	4	3	1	1	2	1	2	1	1	4	4	3	4	4	3	
32	3	4	3	3	1	1	3	1	1	1	3	1	1	1	1	3	3	3	2	4	3	4	3	4	2	3	4	2	4	4	
33	2	4	4	2	2	2	3	4	3	4	4	4	3	4	4	2	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	2	
34	2	4	4	2	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	2	3	3	4	4	2	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3
35	4	1	2	4	2	3	3	1	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	
36	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3
37	3	4	4	2	2	3	3	4	3	2	4	2	3	3	3	2	3	4	2	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	
38	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	2	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	2	3	3	2
39	3	4	4	2	2	3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	4	4	4	4	2	3	3	4	3	4	3	3
40	3	4	4	2	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	2	1	3	4	4	2	4	3	4	2	3	4	1	4	4	3

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.





41	2	4	4	1	3	4	1	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4
42	3	4	3	2	1	2	2	4	4	4	4	1	2	4	3	2	1	4	3	4	3	4	4	3	3	2	2	4	2	2
43	2	3	3	1	1	1	2	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	2	3	3	4	4	4	3
44	3	4	4	4	4	4	1	4	4	4	2	2	4	4	4	1	4	4	3	2	4	2	2	4	3	4	1	4	4	3
45	4	4	4	2	3	3	1	4	3	3	4	3	4	4	2	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4
46	4	4	3	2	3	3	4	4	3	3	4	3	2	4	2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4
47	2	4	4	1	1	4	1	4	4	4	4	2	4	4	3	4	1	2	3	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4
48	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	2	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
49	2	3	4	2	4	3	4	3	2	4	3	4	4	4	2	4	3	4	4	3	4	2	3	3	4	4	4	4	4	4
50	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	2	2	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4
51	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	2	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	2	4	4	3
52	2	4	4	2	4	3	1	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	2	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
53	4	2	3	4	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	1
54	3	3	4	2	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3
55	3	4	4	2	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	1	3	4	4	2	4	3	4	4	3	4	1	4	4	3
56	1	4	3	1	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3
57	3	4	1	3	2	2	2	4	1	3	3	2	3	3	1	3	2	2	2	3	2	1	3	2	3	2	3	3	2	4
58	2	4	4	1	1	3	1	4	3	3	3	3	3	4	3	2	4	1	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4
59	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	1	3	3	4	4	4	4	4	1	4	4	1	4	1	3	2
60	3	2	2	4	2	3	4	4	2	4	4	4	2	3	3	2	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2	3	4	2

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa



## LAMPIRAN D

### UJI RELIABILITAS DAN VALIDITAS

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Kecanduan Game Online**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	60	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	60	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Alpha	N of Items
,885	20

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	64,43	50,690	,603	,877
VAR00002	64,50	51,000	,602	,877
VAR00003	64,62	51,291	,403	,883
VAR00004	64,40	49,702	,561	,877
VAR00005	64,38	49,664	,697	,874
VAR00006	64,80	49,519	,601	,876
VAR00007	65,05	50,930	,400	,884
VAR00008	64,42	52,417	,479	,880
VAR00009	64,72	48,444	,595	,876
VAR00010	64,50	48,017	,688	,873
VAR00011	64,50	50,119	,541	,878
VAR00012	64,33	55,006	,125	,889
VAR00013	64,58	51,671	,450	,881
VAR00014	64,37	53,999	,261	,886
VAR00015	64,53	46,931	,754	,870
VAR00016	64,17	53,870	,337	,884
VAR00017	64,67	50,938	,486	,880
VAR00018	64,57	50,419	,564	,877
VAR00019	64,37	50,948	,649	,876
VAR00020	64,83	54,345	,120	,892

2. Diarangi mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	60	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	60	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,899	17

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	54,17	46,379	,601	,893
VAR00002	54,23	46,555	,617	,892
VAR00003	54,35	47,147	,381	,900
VAR00004	54,13	45,440	,558	,894
VAR00005	54,12	45,156	,726	,889
VAR00006	54,53	45,067	,620	,892
VAR00007	54,78	46,613	,396	,900
VAR00008	54,15	47,926	,492	,896
VAR00009	54,45	43,743	,640	,891
VAR00010	54,23	43,606	,709	,888
VAR00011	54,23	45,843	,537	,894
VAR00013	54,32	47,135	,469	,896
VAR00015	54,27	42,402	,791	,885
VAR00016	53,90	49,380	,343	,899
VAR00017	54,40	46,515	,495	,896
VAR00018	54,30	46,315	,539	,894
VAR00019	54,10	46,939	,602	,893

2. Diarangi mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Kepribadian Neurotik**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	60	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	60	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,892	39

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	123,18	212,830	,063	,893
VAR00002	123,18	205,983	,349	,890
VAR00003	122,87	210,626	,161	,892
VAR00004	123,00	204,780	,418	,889
VAR00005	123,42	202,993	,345	,890
VAR00006	123,30	213,298	,015	,895
VAR00007	122,98	198,356	,573	,886
VAR00008	122,98	197,305	,690	,884
VAR00009	123,60	218,515	-,160	,900
VAR00010	123,62	198,986	,533	,887
VAR00011	123,15	205,350	,397	,889
VAR00012	123,32	211,000	,084	,895
VAR00013	122,85	200,197	,580	,886
VAR00014	123,40	203,837	,474	,888
VAR00015	123,02	203,610	,474	,888
VAR00016	123,62	200,173	,444	,888
VAR00017	123,18	199,000	,633	,885
VAR00018	122,88	200,139	,633	,886
VAR00019	123,07	201,962	,483	,888
VAR00020	123,73	198,979	,548	,886
VAR00021	123,48	207,068	,222	,892

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

VAR00022	123,18	204,491	,404	,889
VAR00023	122,90	202,498	,539	,887
VAR00024	122,88	203,427	,450	,888
VAR00025	123,02	209,203	,222	,891
VAR00026	122,83	200,718	,574	,886
VAR00027	123,32	200,661	,540	,887
VAR00028	122,82	201,406	,578	,886
VAR00029	123,13	202,829	,433	,888
VAR00030	123,28	205,054	,416	,889
VAR00031	123,08	203,535	,521	,887
VAR00032	123,70	205,502	,237	,893
VAR00033	122,88	204,783	,461	,888
VAR00034	123,10	202,092	,482	,888
VAR00035	123,35	204,842	,373	,889
VAR00036	123,35	204,672	,380	,889
VAR00037	123,00	204,102	,499	,888
VAR00038	123,33	203,040	,422	,889
VAR00039	122,83	207,497	,392	,889

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	60	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	60	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
,918	31

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00002	98,32	182,390	,337	,917



2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penerbitan, penerjemahan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

VAR00004	98,13	180,490	,443	,916
VAR00005	98,55	180,523	,301	,919
VAR00007	98,12	174,173	,606	,913
VAR00008	98,12	173,732	,701	,912
VAR00010	98,75	175,581	,531	,915
VAR00011	98,28	181,190	,414	,916
VAR00013	97,98	176,423	,592	,914
VAR00014	98,53	179,372	,512	,915
VAR00015	98,15	179,519	,493	,915
VAR00016	98,75	176,258	,458	,916
VAR00017	98,32	175,847	,619	,913
VAR00018	98,02	175,813	,675	,913
VAR00019	98,20	177,858	,505	,915
VAR00020	98,87	176,050	,526	,915
VAR00022	98,32	181,915	,348	,917
VAR00023	98,03	178,067	,579	,914
VAR00024	98,02	179,949	,439	,916
VAR00026	97,97	175,897	,636	,913
VAR00027	98,45	176,862	,552	,914
VAR00028	97,95	177,133	,613	,914
VAR00029	98,27	179,351	,424	,916
VAR00030	98,42	181,806	,388	,917
VAR00031	98,22	179,969	,514	,915
VAR00033	98,02	181,237	,449	,916
VAR00034	98,23	176,860	,555	,914
VAR00035	98,48	180,118	,415	,916
VAR00036	98,48	180,288	,407	,917
VAR00037	98,13	179,982	,520	,915
VAR00038	98,47	179,134	,431	,916
VAR00039	97,97	182,812	,440	,916



**Kontrol Diri**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	60	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	60	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,857	30

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	86,22	120,952	,037	,863
VAR00002	85,73	117,114	,352	,854
VAR00003	85,73	114,301	,476	,850
VAR00004	86,38	126,681	-,238	,871
VAR00005	86,57	114,623	,376	,853
VAR00006	86,17	113,362	,463	,850
VAR00007	86,18	117,135	,198	,859
VAR00008	85,98	111,779	,565	,847
VAR00009	86,17	114,582	,460	,851
VAR00010	86,12	109,935	,619	,845
VAR00011	85,98	110,423	,584	,846
VAR00012	86,33	115,006	,399	,852
VAR00013	86,07	111,656	,519	,848
VAR00014	86,18	108,627	,695	,843
VAR00015	86,40	118,820	,199	,857
VAR00016	86,27	119,385	,152	,859
VAR00017	86,30	113,264	,397	,852
VAR00018	86,25	112,801	,471	,850
VAR00019	86,10	112,295	,536	,848
VAR00020	86,17	117,836	,238	,856
VAR00021	85,97	110,575	,599	,846

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan nanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, pennisan karya ilmiah, penyusunan taporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.





2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

VAR00022	86,27	116,165	,344	,854
VAR00023	85,90	113,075	,524	,849
VAR00024	86,18	112,729	,481	,850
VAR00025	86,23	116,724	,388	,853
VAR00026	85,98	114,966	,503	,850
VAR00027	86,53	115,677	,312	,855
VAR00028	85,82	114,254	,462	,851
VAR00029	85,73	117,250	,342	,854
VAR00030	85,98	121,847	,015	,861

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	60	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	60	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,892	23

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00002	65,63	102,914	,391	,890
VAR00003	65,63	100,779	,477	,888
VAR00005	66,47	101,473	,353	,891
VAR00006	66,07	100,470	,429	,889
VAR00008	65,88	97,427	,627	,884
VAR00009	66,07	101,046	,460	,888
VAR00010	66,02	96,661	,621	,884
VAR00011	65,88	96,647	,613	,884
VAR00012	66,23	101,199	,414	,890
VAR00013	65,97	97,355	,573	,885
VAR00014	66,08	94,891	,729	,881
VAR00017	66,20	100,163	,378	,891



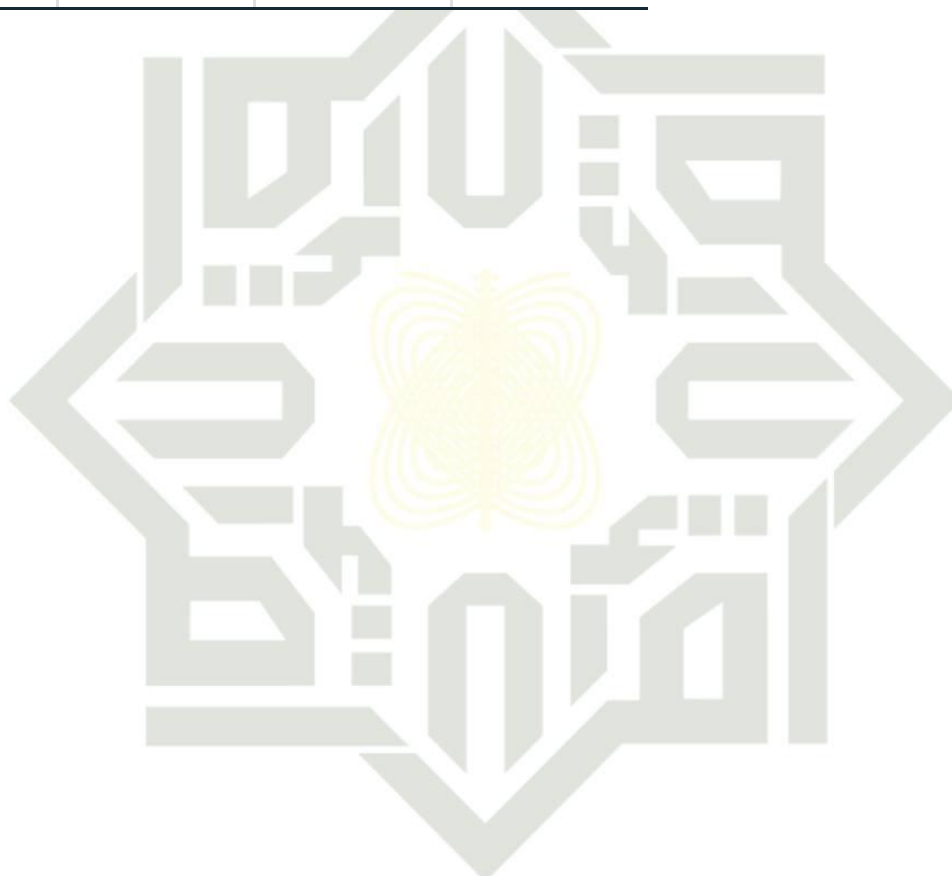
VAR00018	66,15	98,706	,509	,887
VAR00019	66,00	98,034	,590	,885
VAR00021	65,87	96,829	,626	,884
VAR00022	66,17	102,684	,334	,891
VAR00023	65,80	98,875	,573	,886
VAR00024	66,08	99,196	,487	,888
VAR00025	66,13	103,134	,383	,890
VAR00026	65,88	101,969	,461	,889
VAR00027	66,43	102,046	,312	,893
VAR00028	65,72	100,478	,479	,888
VAR00029	65,63	103,762	,326	,891

seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU





## LAMPIRAN E

### SKALA PENELITIAN

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**INFORMED CONCENT**

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang. Dilarang menyalin, menduplikasi, atau menyebarkan sebagian atau seluruhnya tanpa izin dari pihak yang berwenang. Untuk tujuan penelitian dan pengembangan keilmuawan. Ketersediaan Anda untuk terlibat dalam penelitian akan memberikan manfaat untuk pengembangan keilmuwan. Demikian yang dapat kami sampaikan. Atas perhatian dan partisipasi kami ucapkan Terimakasih. Wassalaam

**Pernyataan persetujuan**

Saya bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini dengan sukarela tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Data ini akan digunakan untuk kepentingan akademik.

**Partisipan**

)

UIN SUSKA RIAU

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.





**IDENTITAS DIRI RESPONDEN**

- Nama (Inisial)** :
- Jenis Kelamin** :
- Usia** :
- Fakultas/Jurusan** :
- Gamers Mobile Legends** :  Ya  Tidak
- Durasi Bermain / Hari** :  4-10jam  11-23jam  >24 jam

**PETUNJUK PENGISIAN SKALA**

Berikut ini saya sajikan beberapa pertanyaan ke dalam bentuk skala. Gamers diminta untuk memberikan tanggapan terhadap pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam skala tersebut dengan memilih:

- S** : Jika pertanyaan itu **sangat sesuai** dengan gamers
- S** : Jika pertanyaan itu **sesuai** dengan gamers
- T** : Jika pertanyaan itu **tidak sesuai** dengan gamers
- S** : Jika pertanyaan itu **sangat tidak sesuai** dengan gamers

Gamers hanya diperbolehkan memilih satu alternatif pilihan jawaban pada setiap pertanyaan dengan cara memberikan tanda silang (X) pada lembar jawaban yang tersedia sesuai dengan pilihan masing-masing.



## SKALA I

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya suka membahas <i>game online</i> dengan teman				
	Saya bermain <i>game online</i> setiap ada waktu luang				
	Saya lebih semangat bermain <i>game online</i> daripada beraktivitas yang lain				
	Saya gelisah ketika belum bermain <i>game online</i> sehari				
	Saya nyaman bermain dan berteman didunia maya <i>game online</i>				
	Saya lebih memilih bermain <i>game online</i> daripada datang ke tempat bersejarah				
	Saya bermain <i>game online</i> berjam-jam sampai lupa waktu beribadah, makan dan tidur				
	Saya merasa nyaman sendiri sambil bermain <i>game online</i> didalam kamar				
	Saya rela mengurangi waktu bermain <i>game online</i> untuk istirahat				
	Saya sulit berkonsentrasi bermain <i>game online</i> ketika ada teman yang curhat				
	11. Saya tidak fokus ketika teman bertanya pada waktu saya bermain <i>game online</i>				
	12. Saya memilih bermain <i>game online</i> daripada membaca buku				
	13. Saya bermain <i>game online</i> hingga larut malam bahkan bisa sampai pagi				



14.	Saya menghabiskan waktu untuk menabuh edukasi daripada bermain <i>game online</i>				
	Saya menggunakan waktu kosong untuk bermain <i>game online</i> agar menjadi pemenang				
	Saya lebih tertarik bermain <i>game online</i> daripada kumpul dengan teman				
	Saya lupa makan dan mandi ketika bermain <i>game online</i>				

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang  
© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

14.

Saya menghabiskan waktu untuk menabuh edukasi daripada bermain *game online*

1.

Saya menggunakan waktu kosong untuk bermain *game online* agar menjadi pemenang

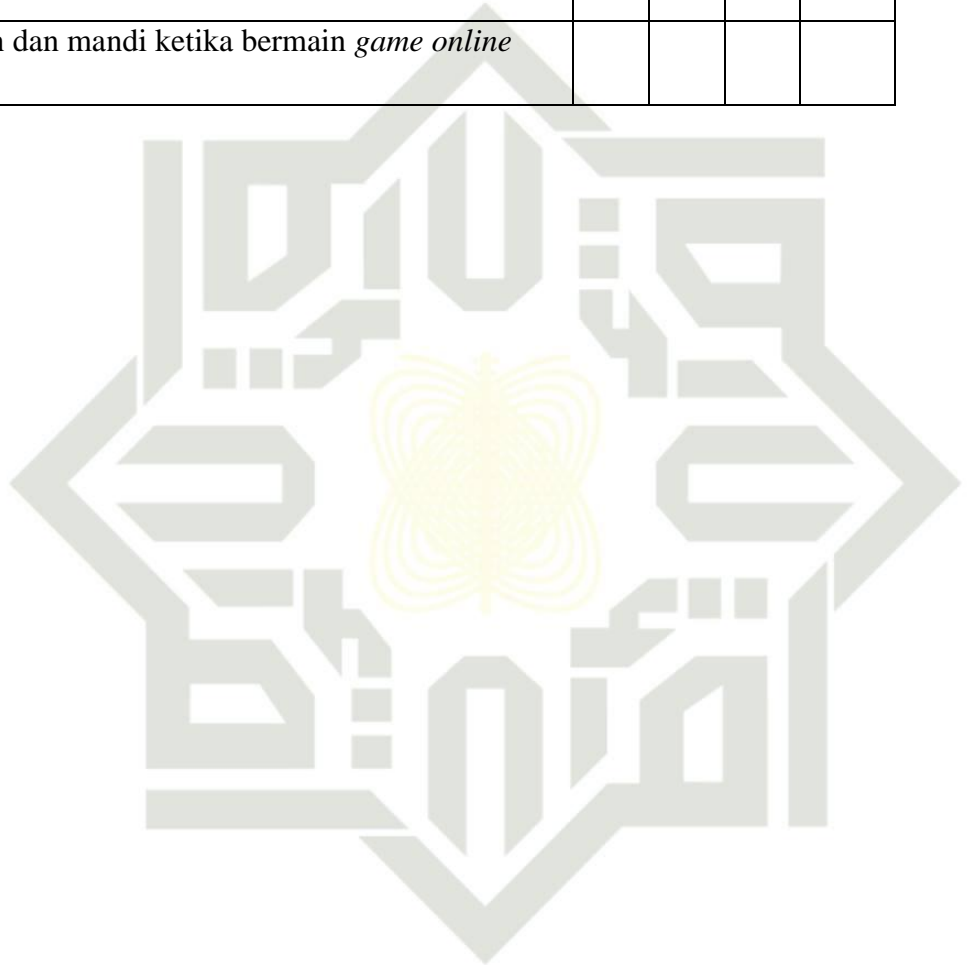
a.

Saya lebih tertarik bermain *game online* daripada kumpul dengan teman

b.

Saya lupa makan dan mandi ketika bermain *game online*

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## SKALA II

© Hak cipta & milik UIN Suska Riau  
 Status Islamic University of Sultan Saifudin Kasim Riau

	Petanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Ini adalah dunia yang bermusuhan				
2.	Saya merasa lebih baik ketika saya memiliki suatu hubungan				
3.	Saya suka disenangi orang lain				
4.	Saya tidak terlalu membutuhkan orang lain				
5.	Saya senang memberikan simpati dengan yang lain				
6.	Saya bisa hidup cukup baik tanpa ada orang lain				
7.	Hanya yang terkuat yang bertahan hidup				
8.	Saya lebih suka bekerja, tidur, dan makan sendirian				
9.	Saya rela mengorbankan diri				
10.	Orang lain selalu sentimental				
11.	Saya menghindari pesta dan pertemuan sosial				
12.	Saya orang yang murah hati				
13.	Saya pribadi yang tertutup				
14.	Saya akan menguji diri sendiri dalam situasi yang menakutkan untuk membuat diri saya lebih kuat				
15.	Saya menghindari pertanyaan tentang kehidupan pribadi saya				
16.	Saya ingin hidup mandiri/bebas dari orang lain				
17.	Saya peduli apa yang orang lain pikirkan tentang saya				
18.	Orang yang meminta-minta membuat saya marah				

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.





19.	Untuk bertahan hidup di dunia ini, saya harus melihat pada diri saya terlebih dahulu				
	Orang-orang cenderung tidak dapat dipercaya				
	Saya mencoba untuk menghindari perkelahian atau perdebatan				
	Orang-orang yang cenderung memiliki trik				
	Saya bisa hidup dengan baik tanpa teman atau keluarga				
	Saya cenderung merasa itu salah saya jika terjadi kesalahan				
	Saya merasa lebih baik ketika orang tidak berbagi pikiran atau perasaan mereka kepada saya				
	Saya cenderung orang yang meminta maaf terlebih dahulu				
	Fakta kehidupan orang yang paling sukses memanfaatkan orang lain untuk maju				
	Saya butuh kehadiran orang lain				
	Sifat dasar manusia adalah agresif				
	Saya sudah bertemu dengan banyak orang idiot dalam hidup saya				
	Saya terbiasa hidup mandiri				



## SKALA III

		SS	S	TS	STS
10.	<b>Pertanyaan</b>				
	Apabila saya tertekan, saya berusaha mengingat hal-hal yang membuat senang				
	Saya memilih pergi ketika tidak diizinkan bermain dengan teman				
	Saya mencari tempat yang sepi jika saya butuh ketenangan dalam belajar				
	Ketika saya melakukan aktifitas, saya tidak pernah memikirkan lingkungan sekitar				
	Saya mengambil hikmah dari suatu kegagalan yang pernah saya alami dan berusaha untuk memperbaikinya				
	Saya berusaha memaafkan kesalahan orang lain, terhadap saya untuk mengurangi kemarahan saya terhadapnya				
	Saya bisa memilih mana tugas yang harus diselesaikan terlebih dahulu				
	Saya membuat target sebelum melakukan sesuatu				
	Saya tidak pernah peduli apakah teman suka atau tidak, apabila saya melakukan sesuatu yang saya sukai				
10.	Kegagalan sebagai pemacu semangat saya untuk berbuat baik				
11.	Saya membiarkan jadwal kegiatan terbengkalai apabila banyak persoalan yang harus diselesaikan				
12.	Saya memperjuangkan hasil pemikiran saya bila itu benar dan baik untuk semua orang				
13.	Saya keluar rumah demi membeli kebutuhan kuliah,				

© Hak Cipta dan Hak Milik UIN Suska Riau  
 Status: Islamia University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengemukakan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



	meskipun sudah malam				
1	Walaupun pedas, saya terima dengan baik kritikan yang ditujukan pada saya				
a.	Saya ingin setiap keinginan terpenuhi, meskipun di luar kemampuan				
	Ketika saya melihat teman berkelahi, saya meleraikan dan menasihatinya				
	Saya bolos mengikuti kegiatan ketika sedang lelah karena aktifitas saya				
	Saya memikirkan kosekuensi dan manfaat yang saya peroleh ketika saya melanggar peraturan				
	Saya berfikir tidak akan memaafkan kesalahan orang lain, apabila orang itu mengulangi kesalahannya lagi				
	Ketika saya merasa tersinggung, saya langsung menyindir orang tersebut				
	Saya dapat menerima kritikan yang disampaikan orang lain jika itu baik bagi saya				
	Saya berusaha tenang ketika ada teman yang sedang belajar				
	Jika saya merasa kesal pada orang lain, saya langsung menarahi orang tersebut				

## LAMPIRAN E

### TABULASI DATA PENELITIAN

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Tabulasi Data Hasil Penelitian Kecanduan Game Online**

		4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
2	4	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	1	3	3	48
4	4	4	4	3	3	3	1	4	4	4	4	3	4	3	3	59
4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	46
4	4	4	3	3	4	4	1	4	4	3	4	3	2	4	1	56
3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49
3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	1	2	1	3	53
3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	2	50
2	2	2	2	2	2	3	3	2	4	3	1	2	3	4	3	42
3	3	4	2	2	3	3	4	4	4	2	4	1	1	3	2	47
1	2	3	3	3	2	1	3	4	4	4	4	1	2	2	3	45
2	2	3	3	4	1	1	4	4	3	2	2	3	2	2	3	44
2	1	3	3	3	1	2	3	2	2	2	3	1	2	2	4	39
2	1	3	2	3	3	2	2	3	2	4	2	1	3	1	2	40
2	3	3	3	3	2	1	4	3	4	2	3	1	2	4	4	46
3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	49
2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	42
3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	4	4	3	3	4	3	49
2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	44
3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	46
3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	52
2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	50
2	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	3	2	3	2	57
2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	45
3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	65
3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	2	4	4	2	4	2	54
2	4	3	3	2	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	56
2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	48
3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	58

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Diilang Diindangi Undang-Undang
2. Diilang Mengulip Sebedian Riau Seluruhnya Tulis Ti Lampa Menantumkan dan menyebarkan sumber
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	53
4	4	4	3	2	4	4	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	51
2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	48
3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	46
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	50
3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	46
2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	45
3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	55
3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	47
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	50
3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	55
3	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	2	4	4	2	3	3	3	51
2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	45
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	66
4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	1	1	3	2	4	4	54
3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	49
3	3	4	4	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	54
3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	1	4	4	4	4	3	48	
3	4	3	2	1	2	3	4	2	3	1	3	3	3	3	2	2	45	
3	2	4	2	4	3	1	2	4	2	4	3	3	4	3	4	3	4	52
3	3	2	3	2	2	2	3	4	4	2	3	2	3	3	3	2	47	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	47
3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	49	
3	4	4	3	2	4	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	44	
2	4	4	3	3	3	4	2	3	3	2	3	4	4	4	4	3	3	54
2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	51
4	2	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	55	
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	50
3	3	3	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	1	2	4	4	55
3	3	3	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	1	1	4	3	53
3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	2	1	4	3	53	53	
4	4	4	4	3	2	2	1	2	2	2	1	2	3	2	4	3	45	

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak bagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	2	53
4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	59
3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	49
3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	2	54
3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	60
4	4	4	3	2	2	1	2	1	1	1	2	3	2	2	1	3	4	3	40
2	2	4	3	4	1	1	3	3	4	4	2	2	2	2	3	4	4	4	47
2	2	3	2	1	4	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	1	3	42
4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	56
3	3	2	2	1	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	36
3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	4	3	2	4	4	3	3	3	51
3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	42
1	3	3	4	1	3	1	3	2	1	3	2	1	3	4	4	4	4	4	42
2	2	3	1	2	2	2	2	1	1	3	2	2	1	2	3	3	3	3	35
2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	42
3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	41
4	4	3	3	2	2	2	2	2	2	4	4	3	3	4	3	4	3	3	51
3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	1	4	4	4	4	41
4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	61
4	4	3	2	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	50
3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	48
1	1	4	3	2	3	3	4	4	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	43
3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	44
3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	45
3	2	2	2	3	3	2	2	4	3	2	1	2	3	1	2	2	2	2	39
2	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	59
3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49
2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	44
3	1	2	3	3	1	3	2	3	3	3	4	4	1	2	2	2	2	2	42
2	1	4	1	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58
4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49
4	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	46
3	3	3	3	4	3	1	2	4	3	4	2	3	2	2	3	3	3	47	
3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	61	
3	3	3	4	3	4	2	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	54	
3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	59	

Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diingatangi Undang-Undang

1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.







2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

4	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	2	1	3	4	3	4	4	3	4	4	1	4	4	91		
4	4	3	3	3	1	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	114		
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	100		
3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	1	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	97		
4	4	3	4	4	1	4	4	3	4	3	2	4	1	1	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	106		
3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	90		
4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	1	2	1	3	2	2	2	3	4	4	2	3	4	3	3	4	3	3	96		
4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	2	2	2	3	4	4	4	2	3	4	3	3	4	3	3	3	95		
2	2	2	2	3	3	2	4	3	1	2	3	4	3	3	3	2	2	1	4	2	3	2	4	2	1	2	2	1	74		
3	3	4	2	3	3	4	4	4	2	4	1	1	3	2	1	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	4	3	3	94		
2	3	3	3	2	1	3	4	4	4	4	1	2	2	3	3	2	2	2	4	1	4	4	4	4	3	1	3	4	86		
2	3	4	1	1	4	4	3	2	2	3	2	2	3	1	3	3	1	3	4	2	3	3	2	3	4	2	2	3	80		
1	3	3	3	1	2	3	2	2	3	1	2	2	4	2	3	2	2	4	3	2	2	3	1	4	3	1	4	3	75		
1	3	2	3	3	2	2	2	4	2	1	3	1	2	1	3	3	2	2	4	3	1	2	1	3	4	2	4	3	74		
3	3	3	3	2	1	4	3	4	2	3	1	2	4	4	2	4	3	3	4	2	2	2	3	2	4	3	2	4	3	87	
3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	92		
3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	4	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	88	
3	3	2	2	3	2	3	2	2	4	4	3	3	4	3	2	4	4	2	3	4	4	4	4	4	2	2	1	3	4	93	
2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	82	
3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	97	

State Islamic Univ

4. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis atau tanpa mengantumkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa



3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	83			
4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	98		
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	101		
4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	3	2	3	2	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	97			
3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	1	2	4	2	4	3	3	3	2	81			
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	115		
4	4	3	3	2	3	3	3	2	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	2	105		
3	3	2	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	108		
3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	92		
4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	106		
4	4	2	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	3	101		
4	4	2	4	4	2	3	3	2	2	3	3	3	4	2	2	3	2	3	3	1	3	4	4	1	4	4	3	3	92			
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	4	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	91		
3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	88		
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	97		
3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	85		
3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	90		
3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	1	3	4	3	4	4	1	4	4	101		
3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	88		
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	95		
3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	106	

Halal: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Keindonesiaan

1. Ditaring mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerjemahan atau keperluan mendesak lain;
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	2	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	2	98	
4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	112	
4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	4	3	3	4	3	2	3	3	4	4	98		
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	96		
3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	2	2	3	4	2	2	3	3	4	3	3	4	4	3	3	2	97		
3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	2	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	110	
4	4	2	2	1	2	1	1	1	2	3	2	1	3	2	2	3	4	4	2	3	3	3	3	4	3	2	2	4	1	78	
4	4	4	1	1	3	3	4	4	2	2	2	3	4	1	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	4	82	
3	3	1	4	2	2	2	3	3	2	2	3	3	1	2	3	2	1	1	2	2	3	2	2	2	2	1	3	2	2	68	
4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	104	
2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	4	2	3	2	3	3	1	3	72		
3	3	4	3	2	3	2	3	3	4	3	2	4	3	2	3	3	2	2	4	4	4	4	4	1	4	3	1	4	4	93	
2	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	1	1	4	4	1	3	2	4	2	2	3	76	
3	3	4	1	3	1	3	2	1	3	2	1	3	4	4	2	2	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	1	4	4	88	
2	2	3	1	2	2	2	1	1	3	2	2	1	2	3	3	3	3	2	2	1	4	4	3	2	3	2	3	3	3	72	
2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	76	
2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	77	
4	4	3	3	2	2	2	2	2	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	102	
2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	1	4	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	75	
4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	115	
4	4	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	92	

State Islamic Univ

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa  
 b. Penguipaan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
 4. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p



3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	3	2	2	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	92	
4	2	2	3	3	4	4	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	90		
2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	2	3	2	2	84		
3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	1	3	3	3	86		
2	3	3	3	2	2	4	3	2	1	2	3	1	2	2	1	3	4	3	3	4	2	3	3	2	3	3	2	3	2	76			
3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	113		
3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	91		
3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	2	92		
3	1	3	2	3	3	3	3	4	4	1	2	2	2	2	3	4	2	2	3	3	1	4	2	4	3	2	4	3	3	81			
4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	1	1	3	4	4	4	1	4	4	4	104		
4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	103		
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	97		
3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	89		
2	3	4	3	1	2	4	3	4	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	81		
3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	112		
3	4	3	4	2	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	101		
4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	2	109		



2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p



Tabulasi Data Hasil Penelitian Kontrol Diri

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
1. Hak Cipta	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	1	1	2	1	44
2. Hak Cipta	3	1	1	4	3	3	3	1	2	1	3	4	3	2	2	2	1	3	2	3	1	1	51
3. Hak Cipta	4	1	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	1	1	66
4. Hak Cipta	1	2	1	2	4	3	2	1	3	2	2	3	2	2	1	1	2	3	3	1	2	1	47
5. Hak Cipta	2	1	2	3	2	2	3	2	1	1	3	4	3	1	2	1	1	3	1	2	1	2	44
6. Hak Cipta	2	2	1	3	3	3	3	1	2	1	3	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	44
7. Hak Cipta	4	1	2	3	3	2	4	1	2	1	1	3	2	1	2	2	1	1	3	4	1	2	49
8. Hak Cipta	3	1	2	3	3	3	2	1	2	1	2	2	4	2	1	1	1	4	2	3	1	2	48
9. Hak Cipta	3	4	4	2	2	2	2	4	4	4	2	2	3	3	2	2	4	3	2	3	2	3	66
10. Hak Cipta	3	1	1	4	2	4	2	2	1	3	2	4	4	4	2	4	1	4	4	4	3	3	63
11. Hak Cipta	2	2	2	1	3	3	2	1	2	2	3	3	2	3	3	3	2	1	2	2	2	2	50
12. Hak Cipta	3	1	2	2	3	3	2	1	2	1	3	3	3	2	1	1	2	2	1	3	1	2	45
13. Hak Cipta	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	4	4	3	2	3	2	3	4	3	3	3	70
14. Hak Cipta	3	3	2	3	4	4	1	2	4	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	61
15. Hak Cipta	2	3	2	3	2	2	2	1	2	2	2	3	3	1	1	2	1	2	2	2	3	2	47
16. Hak Cipta	3	1	1	4	3	4	3	1	1	2	3	2	2	2	2	1	1	4	1	3	1	1	47
17. Hak Cipta	3	2	3	3	3	4	4	2	1	2	4	4	4	3	2	4	4	4	2	3	4	3	70
18. Hak Cipta	4	3	4	2	4	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	1	4	3	4	59
19. Hak Cipta	3	2	1	3	3	4	3	2	1	2	3	3	3	1	4	2	4	3	3	3	4	4	63

- 1. Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
- 2. Dilarang Menyalin sebagian atau seluruh karya/tulisan tanpa mengacukan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerjemahan atau keperluan lain yang sah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic Univ



2	3	1	2	1	3	4	2	4	2	2	1	2	4	1	4	3	2	4	2	3	1	2	55
4	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	4	3	4	2	3	64	
2	3	3	3	1	2	2	2	3	3	4	2	2	2	4	4	4	3	2	4	2	3	3	64
2	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	1	2	3	2	2	4	3	2	3	4	61
4	1	2	3	4	3	4	1	2	1	3	3	4	1	1	2	1	4	2	4	1	2	55	
4	4	4	4	2	2	2	2	3	2	3	2	4	4	3	2	2	4	4	3	4	3	4	70
2	1	3	2	2	1	2	4	1	1	2	2	1	3	2	3	3	2	3	2	3	3	51	
4	2	2	4	3	3	1	4	4	4	2	3	3	2	2	2	2	4	3	4	2	2	65	
3	2	3	3	3	4	3	1	2	2	3	3	3	1	1	2	1	4	2	3	2	2	54	
3	4	4	4	2	3	2	3	3	4	4	2	3	2	2	4	2	2	3	2	2	3	3	66
2	2	1	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	1	1	2	2	1	50	
1	8	4	1	2	2	2	3	4	4	1	2	2	4	4	3	3	2	4	1	3	4	63	
3	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	4	1	1	4	3	1	3	4	1	44	
4	3	1	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	3	3	46	
2	3	3	3	2	2	2	1	4	4	2	1	2	4	2	3	2	3	3	4	3	3	60	
2	2	3	3	2	1	4	3	1	2	2	4	3	3	4	1	2	1	2	2	2	3	54	
2	2	2	3	2	2	3	2	4	4	3	4	3	4	2	4	4	3	4	2	1	4	65	
2	4	3	2	2	1	2	4	4	4	2	2	1	4	4	3	3	2	3	2	4	3	64	
2	3	3	1	2	2	2	3	3	4	2	2	2	4	4	4	3	2	4	2	3	3	64	
2	2	1	4	4	3	4	4	2	3	2	3	3	4	2	2	3	4	3	2	2	4	66	
3	3	3	2	2	2	1	3	3	1	4	2	4	3	3	3	2	2	1	2	2	4	56	

Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic Univ

- 4. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa cantumkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penerbitan, penulisan karya tulis, dan sebagainya.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
- 2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

2	2	3	3	1	2	3	2	1	1	2	2	3	2	2	2	1	3	2	2	2	3	49
2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	4	2	3	2	3	3	1	3	3	3	59
3	3	2	3	3	2	2	2	2	1	1	4	4	1	3	2	4	2	2	3	4	4	59
2	2	1	2	3	1	3	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	3	2	1	43
2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	55
2	3	2	1	4	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	57
1	2	3	1	2	2	1	3	4	3	4	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	4	58
3	3	2	3	4	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	4	3	1	2	3	4	59
4	3	3	3	4	2	4	3	4	2	4	2	3	4	2	2	4	3	2	3	4	2	70
2	3	3	3	1	2	3	1	3	4	4	3	1	4	4	3	2	4	1	4	4	1	63
2	1	2	2	4	4	2	3	2	4	3	2	3	2	2	4	4	2	4	3	3	3	64
3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	4	3	3	3	3	3	2	67
3	4	4	3	4	3	2	2	3	1	3	2	3	4	3	4	3	2	3	2	3	3	67
2	1	4	3	4	3	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	3	3	4	4	3	4	63
1	3	2	4	1	2	3	1	1	3	3	3	1	2	4	1	1	4	2	4	4	1	53
2	1	2	2	2	2	2	1	4	1	4	3	2	3	3	4	2	4	2	3	4	2	58
1	4	3	2	1	1	2	2	1	3	3	3	1	2	4	4	3	4	1	3	4	1	56
3	1	2	2	3	4	2	3	3	3	2	2	3	3	1	3	3	3	1	2	3	3	58
1	4	2	2	1	2	1	2	2	3	4	3	2	3	3	3	2	4	3	4	4	2	59
3	1	1	2	3	3	4	3	3	4	2	2	4	4	2	4	3	3	2	1	3	4	63
1	3	2	3	1	2	3	2	1	2	3	3	1	1	4	2	2	4	2	3	4	1	52

State Islamic Univ

Hak Cipta Dihindangi Undang-Undang

Hak cipta milik UIN Suska Riau

4. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutipkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p...
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa







2	2	4	2	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	2	2	4	3	4	4	4	74
2	3	2	3	4	3	2	3	1	3	1	2	3	2	2	4	3	2	3	1	3	3	3	56
3	1	2	2	3	2	1	3	1	2	2	3	1	2	2	1	3	3	1	2	2	4	49	
3	1	2	2	4	4	2	4	4	3	2	2	3	2	1	3	4	2	3	2	3	3	62	
2	1	1	2	3	4	2	3	2	3	2	3	4	2	2	1	3	3	2	2	3	4	56	
1	4	2	1	1	2	2	2	4	3	3	3	1	3	4	4	1	3	3	3	4	1	56	
2	3	4	2	1	1	2	1	2	2	3	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	43	
4	4	4	4	3	4	2	2	2	4	1	4	3	1	3	2	2	3	2	3	2	2	62	
3	1	1	2	3	1	3	3	1	2	2	4	3	4	2	4	3	2	2	4	4	3	60	
3	4	1	4	4	2	3	3	2	3	2	4	3	1	4	1	3	2	4	2	3	3	63	
3	4	1	3	2	4	2	3	4	3	2	1	4	2	1	3	3	2	3	2	2	4	60	
3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	2	4	2	2	4	2	2	2	3	69	
1	2	4	1	2	2	2	1	4	3	4	3	1	2	4	2	1	4	2	4	4	1	57	
4	4	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	2	66	
2	2	2	1	1	1	3	1	2	2	3	2	1	1	3	2	1	4	3	3	4	1	47	
2	3	2	2	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	2	4	2	2	4	2	3	3	71	
4	4	3	2	3	3	3	4	4	3	2	3	2	1	3	3	2	1	3	2	1	2	62	
3	4	4	3	3	3	3	3	2	4	3	2	4	2	4	2	3	4	2	2	3	2	67	
1	3	2	3	1	2	3	2	1	2	3	3	1	1	4	2	2	4	2	3	4	1	52	
4	1	3	2	4	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	4	3	62	
2	1	1	1	2	3	2	2	2	1	2	2	3	1	1	2	1	3	3	1	3	1	41	

1. Diararang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengacukan sumber:  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diararang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

1	3	2	4	1	2	3	1	2	3	2	3	4	2	2	1	3	3	2	2	2	4	54
2	1	2	2	3	3	2	4	4	4	4	1	2	4	4	2	4	4	4	3	4	3	69
1	4	3	2	1	1	2	2	3	4	1	4	3	2	3	3	3	4	4	2	4	4	63
3	1	2	2	3	4	2	3	4	2	3	1	2	1	4	2	2	1	2	1	2	3	53
1	4	2	2	1	2	1	2	3	3	2	3	3	1	2	2	3	3	4	3	3	3	55
3	4	4	2	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	2	2	4	4	2	4	2	3	72
1	3	2	3	1	2	3	2	2	4	2	2	2	1	1	2	3	4	2	3	3	2	52
2	2	1	2	1	3	4	1	1	1	2	1	1	4	2	1	1	2	2	2	1	3	42
2	3	2	3	4	3	2	3	3	3	4	2	1	3	2	2	4	1	4	4	4	1	61
3	1	2	2	3	3	4	3	3	1	2	3	2	2	4	3	2	3	1	3	2	2	57
3	1	2	2	4	4	2	4	2	2	3	4	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	61
2	1	1	2	3	4	2	3	3	2	2	3	2	1	3	4	2	3	2	3	3	1	54
1	4	2	1	1	2	2	2	2	4	1	1	1	2	1	3	2	3	1	2	3	2	44
2	3	4	2	1	1	2	1	1	4	2	2	1	2	2	2	1	2	1	3	4	1	46
1	1	4	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	1	4	3	4	3	3	1	57
3	1	1	2	1	2	2	3	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	40
3	4	1	3	2	4	2	3	2	4	1	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	3	55
3	4	1	3	2	4	2	3	2	1	3	1	1	4	2	3	1	2	1	4	2	2	53

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
4. Diararang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p...
  - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diararang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa





## LAMPIRAN F

### UJI NORMALITAS DAN UJI LINEARITAS

UIN SUSKA RIAU

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Uji Normalitas

### Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Skewness		Kurtosis	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
kontrol	100	40	74	57,26	8,206	-,210	,241	-,790	,478
kepribadian	100	68	128	93,37	11,461	,111	,241	-,051	,478
kecanduan	100	35	83	49,50	6,798	1,219	,241	4,868	,478
Valid N (listwise)	100								

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		kontrol	kepribadian	kecanduan
N		100	100	100
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	57,26	93,37	49,50
	Std. Deviation	8,206	11,461	6,798
Most Extreme Differences	Absolute	,078	,050	,081
	Positive	,064	,043	,081
	Negative	-,078	-,050	-,055
Test Statistic		,078	,050	,081
Asymp. Sig. (2-tailed)		,136 <sup>c</sup>	,200 <sup>c,d</sup>	,107 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Uji Linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
kecanduan * kepribadian	Between Groups	(Combined)	4227,595	40	105,690	17,949	,000
		Linearity	3762,352	1	3762,352	638,963	,000
		Deviation from Linearity	465,243	39	11,929	2,026	,007
	Within Groups		347,405	59	5,888		
	Total		4575,000	99			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
kecanduan * kepribadian	,907	,822	,961	,924

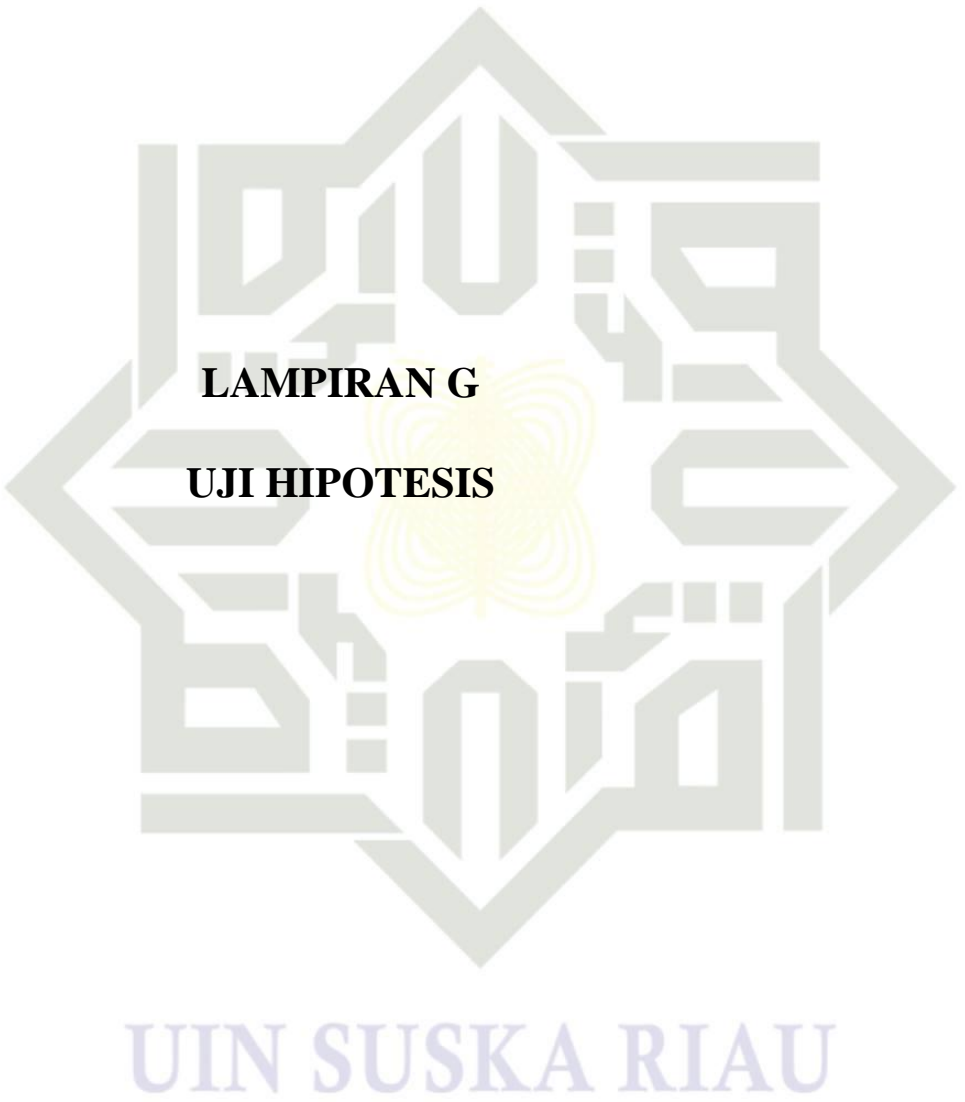
ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
kecanduan * kontrol	Between Groups	(Combined)	2925,900	32	91,434	3,715	,000
		Linearity	1178,420	1	1178,420	47,877	,000
		Deviation from Linearity	1747,480	31	56,370	2,290	,002
	Within Groups		1649,100	67	24,613		
	Total		4575,000	99			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
kecanduan * kontrol	-,508	,258	,800	,640

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## LAMPIRAN G

### UJI HIPOTESIS

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	,908 <sup>a</sup>	,825	,821	2,874	,825	228,431	2	97	,000

a. Predictors: (Constant), kepribadian, kontrol



### ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3773,764	2	1886,882	228,431	,000 <sup>b</sup>
	Residual	801,236	97	8,260		
	Total	4575,000	99			

a. Dependent Variable: kecanduan

b. Predictors: (Constant), kepribadian, kontrol

### Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3,685	4,437		,830	,408
	kontrol	-,048	,041	-,058	-1,175	,243
	kepribadian	,520	,029	,877	17,726	,000

a. Dependent Variable: kecanduan

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang**
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
kontrol	57,26	8,206	100
kepribadian	93,37	11,461	100
kecanduan	49,50	6,798	100

### Correlations

		kontrol	kepribadian	kecanduan
kontrol	Pearson Correlation	1	-,512**	-,508**
	Sig. (1-tailed)		,000	,000
	N	100	100	100
kepribadian	Pearson Correlation	-,512**	1	,907**
	Sig. (1-tailed)	,000		,000
	N	100	100	100
kecanduan	Pearson Correlation	-,508**	,907**	1
	Sig. (1-tailed)	,000	,000	
	N	100	100	100

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (1-tailed).

### Hak Cipta Diilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## Sumbangan Efektif Kepribadian Neurotik

### Correlations

		kecanduan	compliant	agresiv	detached
kecanduan	Pearson Correlation	1	,849**	,744**	,748**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000
	Sum of Squares and Cross-products	4575,000	2620,500	2328,000	2046,000
	Covariance	46,212	26,470	23,515	20,667
	N	100	100	100	100
compliant	Pearson Correlation	,849**	1	,554**	,538**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000
	Sum of Squares and Cross-products	2620,500	2080,510	1167,960	991,120
	Covariance	26,470	21,015	11,798	10,011
	N	100	100	100	100
agresiv	Pearson Correlation	,744**	,554**	1	,757**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000
	Sum of Squares and Cross-products	2328,000	1167,960	2140,160	1415,520
	Covariance	23,515	11,798	21,618	14,298
	N	100	100	100	100
detached	Pearson Correlation	,748**	,538**	,757**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	
	Sum of Squares and Cross-products	2046,000	991,120	1415,520	1633,440
	Covariance	20,667	10,011	14,298	16,499
	N	100	100	100	100

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,927 <sup>a</sup>	,860	,855	2,587

a. Predictors: (Constant), detached, compliant, agresiv

### ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3932,360	3	1310,787	195,810	,000 <sup>b</sup>
	Residual	642,640	96	6,694		
	Total	4575,000	99			

a. Dependent Variable: kecanduan

b. Predictors: (Constant), detached, compliant, agresiv

### Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,880	2,204		,853	,396
	compliant	,867	,070	,584	12,419	,000
	agresiv	,314	,089	,215	3,539	,001
	detached	,454	,100	,271	4,525	,000

a. Dependent Variable: kecanduan

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
    - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
    - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
  2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Sumbangan Efektif Kontrol Diri

### Correlations

		kecanduan	behavior	cognitive	desional
kecanduan	Pearson Correlation	1	-,388**	-,412**	-,441**
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,000
	Sum of Squares and Cross-products	4575,000	-750,500	-1155,000	-897,500
	Covariance	46,212	-7,581	-11,667	-9,066
	N	100	100	100	100
behavior	Pearson Correlation	-,388**	1	,509**	,474**
	Sig. (2-tailed)	,000		,000	,000
	Sum of Squares and Cross-products	-750,500	819,710	602,820	407,490
	Covariance	-7,581	8,280	6,089	4,116
	N	100	100	100	100
cognitive	Pearson Correlation	-,412**	,509**	1	,486**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000		,000
	Sum of Squares and Cross-products	-1155,000	602,820	1714,440	604,580
	Covariance	-11,667	6,089	17,318	6,107
	N	100	100	100	100
desional	Pearson Correlation	-,441**	,474**	,486**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	
	Sum of Squares and Cross-products	-897,500	407,490	604,580	903,310
	Covariance	-9,066	4,116	6,107	9,124
	N	100	100	100	100

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

### Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted Square	R	Std. Error of the Estimate
1	,513 <sup>a</sup>	,263	,240		5,927

a. Predictors: (Constant), desional, behavior, cognitive

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1203,044	3	401,015	11,417	,000 <sup>b</sup>
	Residual	3371,956	96	35,125		
	Total	4575,000	99			

a. Dependent Variable: kecanduan

b. Predictors: (Constant), desional, behavior, cognitive

Coefficients<sup>a</sup>

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	74,473	4,335		17,180	,000
	behavior	-,373	,252	-,158	-1,478	,143
	cognitive	-,329	,176	-,202	-1,875	,064
	desional	-,605	,237	-,269	-2,558	,012

a. Dependent Variable: kecanduan

## Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





## LAMPIRAN H

### SURAT KELENGKAPAN PENELITIAN

UIN SUSKA RIAU

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

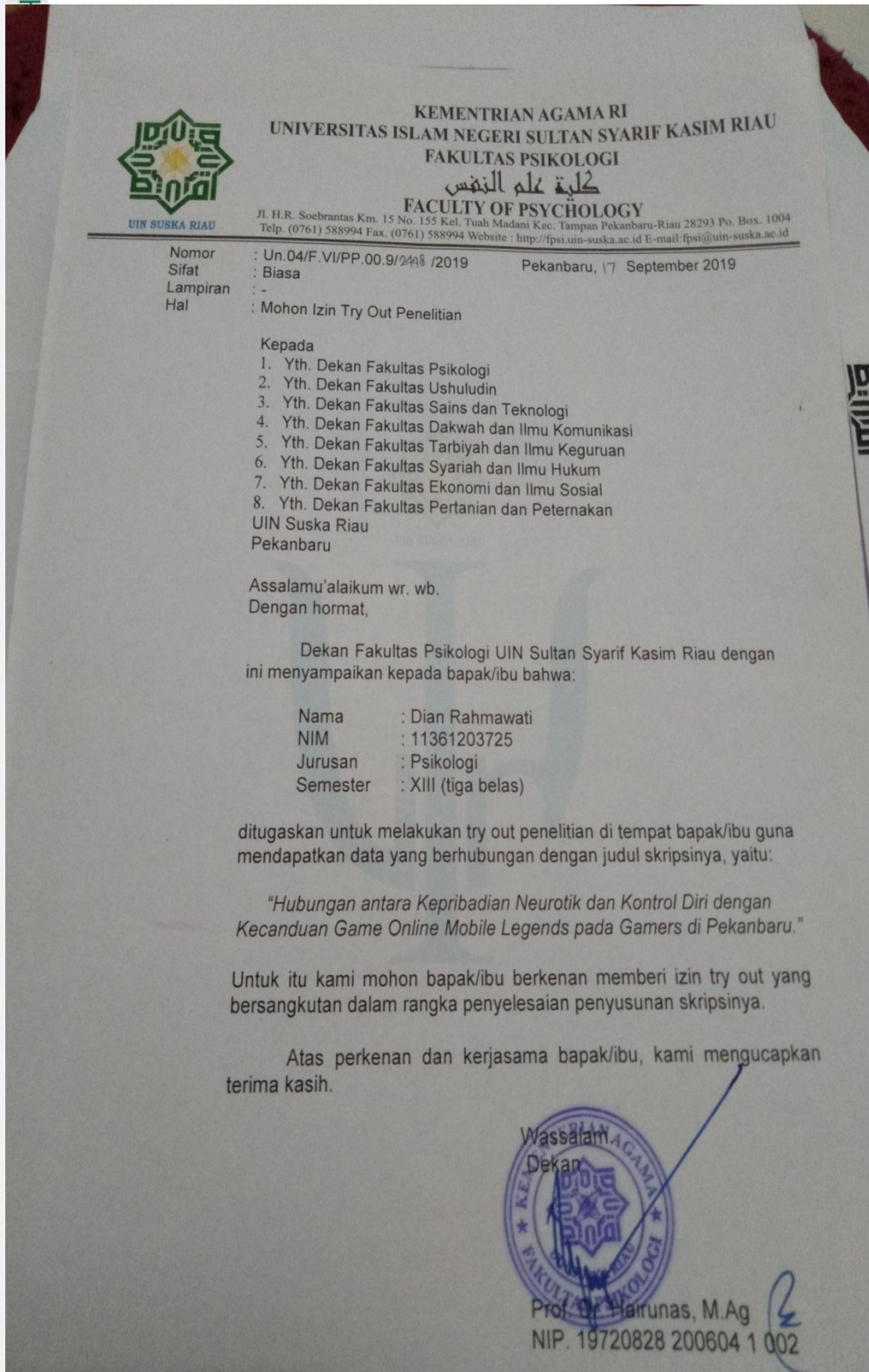
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau


#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.




  
 KEMENTERIAN AGAMA RI  
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
 FAKULTAS PSIKOLOGI  
 كلية علم النفس  
 FACULTY OF PSYCHOLOGY  
Jl. H.R. Soebrantas Km. 15 No. 155 Kel. Tuah Madani Kec. Tampan Pekanbaru-Riau 28293 Po. Box. 1004  
 Telp. (0761) 588994 Fax. (0761) 588994 Website : http://fpsi.uin-suska.ac.id E-mail: fpsi@uin-suska.ac.id

---

Nomor : Un.04/F.VI/PP.00.9/2448 /2019 Pekanbaru, 17 September 2019  
 Sifat : Biasa  
 Lampiran : -  
 Hal : Mohon Izin Try Out Penelitian

Kepada

1. Yth. Dekan Fakultas Psikologi
2. Yth. Dekan Fakultas Ushuludin
3. Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
4. Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi
5. Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
6. Yth. Dekan Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum
7. Yth. Dekan Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial
8. Yth. Dekan Fakultas Pertanian dan Peternakan

UIN Suska Riau  
Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.  
Dengan hormat,

Dekan Fakultas Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyampaikan kepada bapak/ibu bahwa:


Nama : Dian Rahmawati  
 NIM : 11361203725  
 Jurusan : Psikologi  
 Semester : XIII (tiga belas)

ditugaskan untuk melakukan try out penelitian di tempat bapak/ibu guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya, yaitu:

*"Hubungan antara Kepribadian Neurotik dan Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online Mobile Legends pada Gamers di Pekanbaru."*

Untuk itu kami mohon bapak/ibu berkenan memberi izin try out yang bersangkutan dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsinya.

Atas perkenan dan kerjasama bapak/ibu, kami mengucapkan terima kasih.


Wassalam  
 Dekan  
  
 Prof. Dr. Hairunas, M.Ag  
 NIP. 19720828 200604 1 002





### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
جامعة السلطان شريف قاسم الاسلامية الحكومية ريو  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
Jl. H.R. Soebrantas KM. 15 No. 155 Tuahmadani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004  
Telp. 0761-562051 Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, Email: rektor@uin-suska.ac.id

Nomor : 4000/Un.04/WR.I/TL.00/11/2019 Pekanbaru, 22 November 2019  
Sifat : Penting  
Lamp :  
Hal : Izin Riset

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas \_\_\_\_\_  
Kabag \_\_\_\_\_  
UIN Suska Riau  
Pekanbaru

Assalamualaikum Wr. Wb.


Dengan hormat, menindaklanjuti surat nomor: Un.04/F.VI/PP.00.9/2737/2019 tanggal 29 Oktober 2019 hal Rekomendasi Riset/Praktek, maka kami minta kepada Saudara agar dapat membantu Riset nama tersebut di bawah ini :

**Nama : Dian Rahmawati**  
**NIM : 11361203725**  
**Program Studi : Psikologi**

Untuk dapat melaksanakan Penelitian dan Pengambilan data guna mendapatkan Data dan Informasi yang terkait dengan Judul Penelitian: " Hubungan antara Kepribadian Neurotik dan Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online Mobile legends pada Gamers di Pekanbaru " pada unit kerja saudara.

Demikianlah kami sampaikan atas kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Wassalam  
a.n. Rektor  
Wakil Rektor Bidang Akademik  
dan Pengembangan Lembaga



Drs.H.Suryan A.Jamrah,MA  
NIP.19591009 198803 1 004

Tembusan:  
Yth.Rektor UIN Suska Riau.