

Self Control sebagai Mediator Hubungan antara Self Esteem dan Adiksi Game Online pada Pemain Game Online = Self Control as Mediator between Self Esteem and Game Online Addiction among Game Online Players

Defryansyah Amin, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20481904&lokasi=lokal>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat peran *self control* sebagai mediator hubungan antara *self esteem* dan adiksi *game online*. Adiksi *game online* merupakan fenomena yang banyak dijumpai beberapa tahun terakhir. Terlebih lagi *game online* merupakan salah satu aktivitas hiburan yang paling populer di dunia dalam mengisi waktu luang. Karakteristik psikologis individu akan mempengaruhi seseorang untuk menggunakan *game online* secara berlebihan. *Self esteem* merupakan salah satu prediktor terjadinya adiksi *game online*. Individu dengan *self esteem* yang rendah akan membuatnya mengakses *game online* secara terus menerus. Hal tersebut menunjukkan bahwa *self control* yang rendah juga dialami oleh individu tersebut. Peneliti menduga bahwa *self control* menjadi mediator hubungan antara *self esteem* dan adiksi *game online*. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif pada 230 pemain *game online* yang didapatkan melalui teknik *accidental sampling*. Peneliti menggunakan alat ukur IPAT (*Internet Process Addiction Test*), RSES (*Rosenberg Self Esteem Scale*), dan BSCS (*Brief Self Control Scale*) untuk pengumpulan data. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, ditemukan bahwa *self control* ternyata mampu memediasi secara keseluruhan (*full mediation*) hubungan antara *self esteem* dan adiksi *game online*.

The aim of the study is to examine self control as a mediator between self esteem and game online addiction among game online players. Game online addiction becomes more likely to be found on several years. Moreover, online games are one of the most popular leisure activity in the world. Individual psychological characteristics will influence someone to use the game online excessively. Self-esteem is one of the predictors of online game addiction. Low self esteem will increase the possibility of their online activity. This also means that self control among game online players are low. This study assumes that self control have a role as mediator between the self esteem and symptoms of game online addiction. This study is a quantitative research for 230 game online players based on accidental sampling method. Instruments used in this study are IPAT (Internet Process Addiction Test), RSES (Rosenberg Self Esteem Scale), dan BSCS (Brief Self Control Scale) for collecting data. This study shows that self control has a role to mediate the relation between self esteem and online game addiction. The role of self control in this study known as full mediation between self esteem and game online addiction among game online players.