Tipe Koleksi: UHAMKA - Skripsi FIKES

KESEPIAN, KONTROL DIRI DAN INTENSITAS BERMAIN VIDEO GAME ONLINE

Aga Fathur Rahman

Deskripsi Lengkap: http://lib.uhamka.ac.id/detail.jsp?id=76560&lokasi=lokal

---

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan intensitas bermain video game online (VGO) ditinjau dari kesepian dan kontrol diri. Subjek penelitian melibatkan 183 orang remaja pemain VGO yang berusia 15 s/d 22 tahun, berasal dari beberapa grup VGO di facebook. Adapun kriteria pemain aktif VGO adalah minimal tiga minggu terakhir bermain VGO dengan waktu bermain minimal 1 jam per minggu. Instrumen pengumpulan data terdiri dari isian intensitas bermain VGO, skala kesepian, dan skala kontrol diri. Skala kesepian mengukur tiga dimensi yakni: kepribadian, keinginan sosial, dan depresi. Sementara skala kontrol diri mengukur dua dimensi, yakni: inhibisi dan inisiasi. Analisis data yang dilakukan dengan independent samples t-test, didapatkan hasil sebagai berikut: (1) Tidak ada perbedaan yang signifikan dari intensitas bermain video game online ditinjau dari kesepian (t=-0,778, p>0,05); (2) Tidak ada perbedaan yang signifikan dari intensitas bermain video game online ditinjau dari kontrol diri (t=1,519, p>0,05); dan (3) Rerata skor intensitas bermain VGO lebih tinggi pada remaja madya dan kelompok laki-laki