



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Hubungan Sensation Seeking dan Adiksi Game Online dengan Kontrol Diri sebagai Moderator
NUR FAJRIYANTI, Fuad Hamsyah, S.Psi., M.Sc.
Universitas Gadjah Mada, 2021 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

Hubungan Sensation Seeking dan Adiksi Game Online dengan Kontrol Diri sebagai Moderator

Nur Fajriyanti

Universitas Gadjah Mada
Email: nurfajriyanti95@gmail.com

Abstract. The development of information and communication technology has influenced various fields, including entertainment. In the last few years, entertainment in the form of online games is something that people from various circles are working on, and this has an impact in the form of addiction or addiction to online games. Even so, online games have various factors related to this phenomenon. This study aimed to analyze the relationship between sensation seeking and online game addiction with self-control as a moderator variable in the relationship. This study used the Sensation Seeking Scale-V (SSS-V), Game Online Addiction Scale (GOAS), and Brief Self-Control Scale (BSCS) with 121 respondents according to the inclusion criteria. The results showed an insignificant negative relationship between sensation seeking and online game addiction ($r = -0,006$; $p = 0,948 > 0,05$), and self-control did not affect the relationship between the two variables.

Keywords: *sensation seeking, game online addiction, self-control*

Abstrak. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh ke berbagai bidang termasuk hiburan. Beberapa tahun terakhir hiburan berupa *game online* merupakan hal yang sedang digeluti masyarakat dari berbagai kalangan, hal tersebut memberikan dampak berupa munculnya adiksi *game online*. Meskipun begitu *game online* memiliki berbagai faktor yang berhubungan dengan fenomena tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis hubungan *sensation seeking* dan adiksi *game online* dengan kontrol diri sebagai moderator dalam hubungan tersebut. Penelitian ini menggunakan SSS-V (*Sensation seeking Scale-V*), *Game Online Addiction Scale* (GOAS), dan *Brief Self-Control Scale* (BSCS) dengan responden sebanyak 121 orang sesuai dengan kriteria inklusi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang tidak signifikan antara *sensation seeking* dengan adiksi *game online* ($r = -0,006$; $p = 0,948 > 0,05$) dan kontrol diri tidak memberikan pengaruh moderasi terhadap hubungan antara dua variabel tersebut.

Kata kunci : *sensation seeking, adiksi game online, kontrol diri*