

ABSTRAK

SELF-CONTROL PADA MAHASISWA PERANTAU YANG BERMAIN GAME MOBILE LEGENDS

Utada Kholida Azha

16519447

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS GUNADARMA**

Di era globalisasi ini, perkembangan teknologi bukan lagi menjadi hal yang baru untuk dibicarakan, sebab teknologi terus mengalami perkembangan setiap tahunnya. Perkembangan teknologi memacu semakin mudahnya akses game online sehingga bisa dimainkan melalui smartphone yang pada awalnya hanya bisa dimainkan di komputer. Game online yang bergenre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang saat ini tengah popular adalah Mobile Legends. Tujuan dari penelitian ini adalah memperoleh deskripsi mengenai Self-Control pada mahasiswa perantau yang bermain game mobile legends. Penelitian ini bersifat kuantitatif deskriptif menggunakan instrument dari skala self-control yang dikemukakan oleh Tangney, Baumeister, dan Boone (2004). Adapun sample penelitian dalam penelitian ini yaitu 104 mahasiswa perantau yang bermain game Mobile Legends minimal 6 bulan. Teknik pengambilan sample penelitian menggunakan Purposive sampling. Dan analisis data menggunakan Teknik statistik deskriptif dan Hasil pengolah data analisis ini dibantu menggunakan program IBM SPSS (Statistical Program for Sosial Science) versi 25 for mac. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan maka diperoleh hasil mean hipotetik (MH) sebesar 87,5, lebih kecil dari mean empirik (ME) yang bernilai 110,7. berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa self-control pada mahasiswa perantau yang bermain game mobile legends berada ditingkat tinggi. Mahasiswa perantau yang bermain game mobile legends mampu untuk mengontrol dirinya dengan baik, mahasiswa perantau ini juga tidak impulsif dan tidak rentan terhadap emosi negatif. Berdasarkan penggolongan usia, jenis kelamin, perguruan tinggi, lama bermain rata-rata berada ditingkat sangat tinggi.

Kata Kunci : Self- control, mahasiswa perantau, game, mobile legends

(xi + 43 + Lampiran)

Daftar Pustaka (1973 – 2022)