

**SENSE OF CONTROL DAN KECENDERUNGAN ADIKSI GAME ONLINE
PADA MAHASISWA**

Fakultas Psikologi

Universitas Sanata Dharma

Alvin Christ Hamonangan Manik

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan untuk melihat hubungan antara *sense of control* dan kecenderungan adiksi terhadap *game online* pada mahasiswa. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan antara *sense of control* dan kecenderungan adiksi game online. Jumlah partisipan pada penelitian ini adalah 301 orang yang merupakan mahasiswa/i aktif dengan rentang usia 18-25 tahun. Skala yang digunakan sebagai alat pengumpulan data pada penelitian ini adalah *sense of control scale* ($\alpha = 0,75$) dan *internet gaming disorder scale* ($\alpha = 0,75$) yang diadaptasi. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik korelasi *Spearman's Rho Correlation*. Hasil uji analisis dalam penelitian ini menunjukkan nilai $r = -0,246$ dan $p = 0,000$. Artinya, hipotesis pada penelitian ini diterima karena ditemukannya hubungan negatif yang signifikan antara *sense of control* dan kecenderungan adiksi *game online* pada mahasiswa.

Kata kunci: *sense of control*, kecenderungan adiksi *game online*, mahasiswa

COLLEGE STUDENTS' SENSE OF CONTROL AND PRONENESS TO ONLINE GAME ADDICTION

Faculty of Psychology
Sanata Dharma University

Alvin Christ Hamonangan Manik

ABSTRACT

This research was conducted to see the correlation between college student's sense of control and their proneness to online game addiction. The hypothesis of this research is that there is a significant correlation between sense of control and proneness to online game addiction. This research assessed the data from 301 individuals which consists of college students aged 18 to 25 years old. This research also used the adapted sense of control scale ($\alpha = 0,75$) and adapted internet gaming disorder scale ($\alpha = 0,75$) as means of measurement. Spearman's Rho Correlation technique was utilized as a way to analyze data. The result of this research's data analysis shows that the $r = -0,246$ and $p = 0,000$. It means that the hypothesis of this research is accepted due to the fact that there is a significant and negative correlation found between college student's sense of control and proneness to online game addiction .

Key words: sense of control, proneness to online game addiction, college students.