

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada anggota brimob D.I.Yogyakarta. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan antara kontrol diri dengan kecanduan *game online* pada anggota brimob D.I.Yogyakarta. Subjek dalam penelitian ini adalah anggota brimob D.I.Yogyakarta sebanyak 70 orang. Teknik pengambilan subjek penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah skala kontrol diri dan skala kecanduan *game online*. Hasil analisis dengan uji korelasi *product moment* menunjukkan koefisien korelasi dengan  $r_{xy} = -0,454$  dan  $p < 0,01$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada korelasi negatif antara kontrol diri dengan kecanduan *game online*, sehingga hipotesis yang diajukan oleh peneliti diterima. Koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,206 yang menunjukkan bahwa kontribusi variabel kontrol diri sebesar 20,6 % terhadap tinggi rendahnya kecanduan *game online* pada anggota brimob D.I.Yogyakarta. Hal ini sekaligus menegaskan pengaruh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini sebesar 79,4 %.

**Kata Kunci: Kontrol Diri, Kecanduan Game Online, Anggota Brimob D.I.Yogyakarta**

## **ABSTRACT**

*This research aims to determine the relationship between self-control and online game addiction among members of the Yogyakarta D.I Mobile Brigade. The hypothesis proposed in this study is relationship between self-control and online game addiction among members of the Yogyakarta Police Mobile Brigade. The subjects in this study were 70 members of the Yogyakarta Police Mobile Brigade. The technique of taking the subject of this study used a purposive sampling technique. The research instruments used were self-control scale and online game addiction scale. The results of the analysis with the product moment correlation test showed the correlation coefficient with  $r = -0.454$  and  $p < 0.01$ . These results indicate that there is a negative correlation between self-control and online game addiction, so the hypothesis proposed by researchers is accepted. The coefficient of determination ( $R^2$ ) is 0.206 which indicates that the contribution of the self-control variable is 20,6% to the high and low levels of online game addiction to members of the Yogyakarta D.I. This also confirms the effect of other variables not examined in this study by 79,4%.*

**Keywords:** *Self-Control, Online Game Addiction, Member of Brimob D.I.Yogyakarta*