

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara regulasi emosi dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada hubungan negatif antara antara regulasi emosi dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa dengan rentang usia 17-24 tahun yang berjumlah 150 mahasiswa. Metode pengumpulan data menggunakan skala regulasi emosi dan skala kecanduan *game online*. Hasil analisis product moment untuk variabel regulasi emosi dengan kecanduan *game online* menunjukkan $r_{xy} = -0,268$ ($p < 0,05$), hal ini berarti, hipotesis mengenai ada hubungan positif antara regulasi emosi dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa diterima. Besar sumbangan regulasi emosi dapat berhubungan dengan kecanduan *game online* pada mahasiswa sebesar 7.2 % sisanya sebanyak 92,8 % berhubungan oleh sejumlah faktor lain. Mahasiswa seharusnya mampu meregulasi emosi agar terhindar dari kecanduan *game online*.

Kata Kunci: Regulasi Emosi, Kecanduan Game Online, Mahasiswa

Abstract

This study aims to know the relationship between emotion regulation and *online game addiction* in college students. The hypothesis proposed in this study is that there is a negative relationship between emotion regulation and *online game addiction* in college students. The subjects in this study are students with an age range of 17-24 years and total subjects are 150. The method is used to collect data in this research are self-esteem scale and assertive behavior scale. The results of product moment correlation analysis for the emotion regulation variables with online game addiction are $r_{xy} = -0.268$ ($p < 0.05$), its supports the hypothesis that the relationship between regulation emotion and online game addiction between college students have a negative relation. The magnitude of the contribution of regulation emotion to online game addiction in college students is 7.2 %, the remaining of 92.8 % is influenced by other factors. College students should be able to regulated their emotion in order to avoid online game addiction.

Keywords: Emotion Regulation, Online Game Addiction, College Students