

KONTROL DIRI PENGGUNA GAME ONLINE FREE FIRE DI KECAMATAN KODEOHA KABUPATEN KOLAKA UTARA

Badriani
Yanies Novira Soedarmadi

Program Studi Psikologi
Fakultas Bisnis & Humaniora
Universitas Teknologi Yogyakarta
badrianiriani@gmail.com

ABSTRAK

Saat ini perkembangan game online sangatlah pesat, salah satunya adalah game online Free Fire. Bermain Game online menjadi salah satu pilihan bagi remaja sebagai media untuk mengurangi kejenuhan. Aktivitas game online yang berlebihan akan menimbulkan perilaku ketagihan berdampak pada aspek sosial maupun akademis. Penelitian ini bertujuan mengetahui kontrol diri remaja pengguna Game online Free fire di kecamatan Kodeoha kabupaten Kolaka Utara. Penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam dan observasi dengan jumlah subjek 3 orang remaja akhir yang gemar bermain game online Free Fire. Teori dan aspek kontrol diri yang digunakan dalam penelitian ini adalah Averill (1983). Berdasarkan hasil analisis penelitian didapatkan bahwa kontrol diri pengguna game online Free Fire dibentuk oleh kontrol diri terhadap perilaku, kognitif dan pengambilan keputusan. Adanya skala prioritas dan pola asuh dalam keluarga menjadi bentuk kontrol diri ketiga subjek. Faktor-faktor yang mempengaruhi kontrol diri ketiga subjek antara lain faktor usia yang berkaitan dengan kemampuan kognitif dan faktor keluarga.

Kata kunci: *game online, kontrol diri, remaja.*

FREE FIRE ONLINE GAME USERS SELF CONTROL IN KODEOHA DISTRICT NORTH KOLAKA REGENCY

Badriani
Yanies Novira Soedarmadi

Department of Psychology
Faculty of Business & Humaniora,
University of Technology Yogyakarta
badrianiriani@gmail.com

ABSTRACT

Currently online games are growing very rapidly, one of which is the online game Free Fire. Playing online games is an option for teenagers as a medium to reduce boredom. Excessive online game activities will lead to addictive behavior that has an impact on social and academic aspects. This study aims to determine the self-control of adolescent users of Free fire online games in Kodeoha sub-district, North Kolaka district. The research used is qualitative research with a case study approach. The data collection method used in-depth interviews and observations with the number of subjects 3 late teens who like to play the online game Free Fire. The theory and aspects of self-control used in this study are Averill (1983). Based on the results of the research analysis, it was found that the self-control of Free Fire online game users was formed by self-control on behavior, cognitive and decision-making. The existence of a priority scale and parenting patterns in the family became a form of self-control for the three subjects. The factors that influence the self-control of the three subjects include age factors related to cognitive abilities and family factors.

Keywords: *online games, self control, teenagers.*