

**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN BERMAIN
GAME KOMPUTER DENGAN PENYESUAIAN DIRI
DI KALANGAN MAHASISWA KOTA YOGYAKARTA**

SKRIPSI



Oleh :

Bambang Hermanto

00013211

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
YOGYAKARTA**

2006

ABSTRAK

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN BERMAIN GAME KOMPUTER DENGAN PENYESUAIAN DIRI DI KALANGAN MAHASISWA KOTA YOGYAKARTA

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan bermain game computer dengan penyesuaian diri di kalangan mahasiswa kota Yogyakarta. Subjek diambil dengan ciri-ciri berjenis kelamin laki-laki, berstatus sebagai mahasiswa, berusia antara 18-22 tahun, pengunjung game centre. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik korelasi *product moment* dari Pearson dengan program system komputerisasi *Statistical Program for Social Sains (SPSS 11 for Windows)*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara kecanduan bermain game komputer dengan penyesuaian diri di kalangan mahasiswa kota Yogyakarta. Adanya hubungan tersebut ditunjukkan oleh koefisien korelasi -0,355 dengan $P=0,003$ ($p<0,05$).

Berdasarkan uraian masalah dan teori-teori yang mendukung peneliti mengajukan hipotesis bahwa terdapat hubungan yang bersifat negatif antara kecanduan bermain game komputer dengan penyesuaian diri dikalangan mahasiswa Yogyakarta.

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecanduan bermain game komputer dengan penyesuaian diri. Dalam penelitian ini tingkat kecanduan bermain mahasiswa tergolong dalam tingkatan sedang (91,42%) dan penyesuaian diri berada dalam tingkatan tinggi (99%).

**Kata Kunci : Kecanduan Bermain Game Komputer, Penyesuaian Diri
Dikalangan Mahasiswa**