

## ABSTRAK

Khairunnisa. Studi Kasus Mengenai Regulasi Diri pada Mahasiswa yang Kecanduan dan Tidak Kecanduan *Online Game*.

Mahasiswa yang kecanduan *online game* cenderung memiliki permasalahan khususnya aspek akademis. Namun ada mahasiswa yang juga bermain *online game* dan tidak terganggu kegiatan kuliahnya. Pentingnya regulasi diri yang baik dapat mengubah atau mencegah berkembang dari berkembangnya masalah kecandua online game.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek pada penelitian ini adalah enam orang, masing-masing tiga subjek kecanduan dan tidak kecanduan. Untuk memilih sample digunakan kuesioner yang dikembangkan oleh Young (2009). Alat ukur yang digunakan berupa panduan wawancara menurut teori regulasi diri oleh menurut Miller dan Brown (2004). Hasil wawancara diolah dengan proses koding.

Hasil penelitian berupa regulasi diri pada subjek yang tidak kecanduan online game sudah memiliki regulasi diri yang baik, sedangkan pada mahasiswa yang kecanduan online game terhambat pada fase pelaksanaan.

**Kata Kunci : Regulasi Diri, Kecanduan, *Online game*,**