

**HUBUNGAN ANTARA KONSEP DIRI DENGAN
KECANDUAN GAME ONLINE PADA PEMAIN GAME
MMORPG**



Skripsi

Oleh :

PANDU DWI PAMUNGKAS

040411281320004

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS KEDOKTERAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

INDERALAYA

2018

**HUBUNGAN ANTARA KONSEP DIRI DENGAN
KECANDUAN GAME ONLINE PADA PEMAIN GAME
MMORPG**



Skripsi

**Diajukan sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana
Psikologi**

Oleh :

PANDU DWI PAMUNGKAS

040411281320004

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS KEDOKTERAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

INDERALAYA

2018

LEMBAR PENGESAHAN

**HUBUNGAN ANTARA KONSEP DIRI DENGAN KECANDUAN GAME
ONLINE PADA PEMAIN GAME MMORPG**

Skripsi

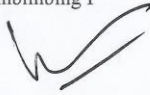
dipersiapkan dan disusun oleh

PANDU DWI PAMUNGKAS

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 12 Januari 2018

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing I



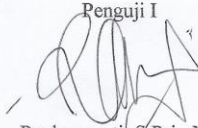
Maya Puspasari., M.Psi., Psikolog

Pembimbing II



Sayang Ajeng M., S.Psi., M.Si

Penguji I



Rachmawati, S.Psi., MA

Penguji II



Dewi Anggraini., S.Psi., MA

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi
Tanggal 12 Januari 2018



Ayu Purnamasari, S.Psi., MA
NIP.198612152015042004

LEMBAR PENGESAHAN

**HUBUNGAN ANTARA KONSEP DIRI DENGAN KECANDUAN GAME
ONLINE PADA PEMAIN GAME MMORPG**

Skripsi

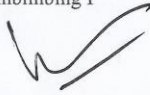
dipersiapkan dan disusun oleh

PANDU DWI PAMUNGKAS

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 12 Januari 2018

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing I



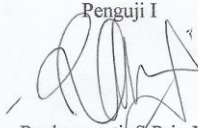
Maya Puspasari., M.Psi., Psikolog

Pembimbing II



Sayang Ajeng M., S.Psi., M.Si

Penguji I



Rachmawati, S.Psi., MA

Penguji II



Dewi Anggraini., S.Psi., MA

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi
Tanggal 12 Januari 2018



Ayu Purnamasari, S.Psi., MA
NIP.198612152015042004

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya Pandu Dwi Pamungkas dengan disaksikan oleh tim penguji skripsi, dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh derajat kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dimanapun. Dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis/diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustka. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai isi pernyataan, maka saya bersedia derajat kesarjanaan saya dicabut.

Palembang, Januari 2018

Yang menyatakan

Pandu Dwi Pamungkas

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT.yang telah memberikan rahmat, hidayah serta karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi ini tidak akan selesai tanpa dukungan serta bantuan dari berbagai pihak, dan dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Indradi D.S. dan Ibu Husmaaini, yang tak henti-hentinya selalu mendoakan, mendukung, memberikan kasih sayang, semangat perhatian dan motivasinya.
3. Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaff, MSCE, selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
4. dr. H. Syarif Husin, M.S, selaku Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya.
5. Ibu Ayu Purnamasari, S.Psi.,M.A selaku Ketua Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya telah memberikan nasihat dan motivasi selama proses perkuliahan.
6. Ibu Maya Puspasari, M.Psi., Psikolog selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan memberikan segala kebaikan serta kesabaran selama membimbing.
7. Ibu Sayang Ajeng M., S.Psi., M.Si dan Sarandria, M.Psi., Psikolog selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan dan arahan selama ini.

8. Ibu Amalia Juniarly, S.Psi.,MA.,Psikolog selaku pembimbing akademis yang telah memberikan nasihat, motivasi, kebaikan serta kesabaran selama proses perkuliah hingga skripsi.
9. Ibu Rachmawati, S.Psi., Ma selaku penguji I yang telah banyak memberikan masukan dan arahan selama ini.
10. Seluruh dosen Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya yang telah memberikan ilmu, nasihat dan motivasi selama ini.
11. Seluruh staf administrasi dan perpustakaan atas segala kemudahan dalam mengurus administrasi serta referensi buku.
12. Depita Oktarrinauli sebagai seorang yang telah membuat saya memahami dan memaknai setiap hal dalam hidup.
13. Ambar Eka Purbowani, S.T. yang telah memberikan motivasi, kritik, saran dan telah menjadikan mentor selama proses perkuliahan hingga skripsi.
14. Keluarga besar SIN yang telah mendukung & memberikan motivasi terutama dalam mengembangkan karakter pribadi saya.
15. Endar Agustin, S.Kom, Cipto Baskoro, Rafico, Vivi Varadilla, Ayu Fransiska dan Rika Fadhilah yang telah membantu dalam proses pengerjaan skripsi ini.
16. Sahabat tercinta Bagus Setiawan yang selalu membuat saya berpikir lebih keras dan menciptakan pemikiran yang baru dalam hidup saya.
17. Teman satu atap, Noval Abimancung, Anton Katul, Bima X dan Du Barrymore yang selalu membantu dan menemani disaat proses perkuliahan hingga skripsi.

18. Ibu kantin dan seluruh jajaran staf kantin yang telah melengkapi gizi saya selama masa perkuliahan.
19. Rekan-rekan sejawatku di Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Sriwijaya Angkatan 2013 atas seluruh kebersamaan selama empat tahun.
20. Semua pihak yang terlibat dalam proses pembuatan skripsi yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu, khususnya dibidang Psikologi Industri dan Organisasi.

Inderalaya, Januari 2018

Peneliti

Pandu Dwi Pamungkas

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian	11
E. Keaslian Penelitian	11
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Kecanduan <i>Game Online</i>	15
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	15
2. Faktor-faktor Kecanduan <i>Game Online</i>	16
3. Aspek-aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	19
4. Karakteristik Kecanduan <i>Game Online</i>	22
B. Konsep Diri	23
1. Pengertian Konsep Diri	23
2. Faktor-faktor Konsep Diri	24
3. Aspek-aspek Konsep Diri.....	26
4. Karakteristik Konsep Diri	28
C. Hubungan antara Konsep Diri dan Kecanduan <i>Game Online</i>	30
D. Kerangka Berpikir	33

E. Hipotesis Penelitian	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Identifikasi Variabel Penelitian.....	34
B. Definisi Operasional Penelitian.....	34
C. Populasi dan Sampel	35
D. Metode Pengumpulan Data	37
E. Validitas dan Reliabilitas.....	40
F. Metode Analisis Data	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
A. Orientasi Kanchah Penelitian	44
B. Laporan Pelaksanaan Penelitian.....	45
1. Persiapan Alat Ukur	46
2. Pelaksanaan Penelitian	49
C. Hasil Penelitian	51
1. Deskripsi Subjek Penelitian	51
2. Deskripsi Data Penelitian	52
3. Hasil Analisis Data Penelitian.....	55
a). Uji Asumsi.....	55
1). Uji Normalitas	55
2). Uji Linearitas	56
b). Uji Hipotesis.....	56
D. Hasil Analisis Tambahan.....	57
E. Pembahasan.....	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skoring Kecanduan <i>Game Online</i>	39
Tabel 3.2 Distribusi Penyebaran Aitem Skala Kecanduan <i>Game Online</i>	39
Tabel 3.3 Skoring Konsep Diri.....	40
Tabel 3.4 Distribusi Penyebaran Aiteem Skala Konsep Diri	40
Tabel 4.1 Kisi-kisi Skala Kecanduan <i>Game Online</i> Setelah Uji Coba	47
Tabel 4.2 Kisi-kisi Skala Kecanduan <i>Game Online</i> Penomoran Baru	48
Tabel 4.3 Kisi-kisi Skala Konsep Diri Setelah Uji Coba	49
Tabel 4.4 Kisi-kisi Skala Konsep Diri Penomoran Baru.....	49
Tabel 4.5 Deskripsi Usia Subjek Penelitian	51
Tabel 4.6 Deskripsi Lama Bermain Subjek Penelitian.....	52
Tabel 4.7 Deskripsi Data Penelitian	52
Tabel 4.8 Tabel Formulasi Kategorisasi.....	53
Tabel 4.9 Deskripsi Kategoriasasi Kecanduan <i>Game Online</i> pada Subej Penelitian	54
Tabel 4.10 Deskripsi Kategoriasasi Konsep Diri Pada Subjek Penelitian	54
Tabel 4.11 Uji Normalitas	55
Tabel 4.12 Uji Linearitas	56
Tabel 4.13 Uji Hipotesis.....	56
Tabel 4.14 Uji T (<i>t-test</i>) Konsep Diri Ditinjau dari Rentang Usia	57
Tabel 4.15 Uji T (<i>t-test</i>) Kecanduan <i>Game Online</i> Ditinjau dari Rentang Usia	58
Tabel 4.16 Uji <i>One Way Anova</i> Konsep Diri Ditinjau dari Lama Bermain	59

Tabel 4.17 Uji *One Way Anova* Kecanduan *Game Online* Ditinjau dari Lama

Bermain 59

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A	: Hasil Uji Coba	70
LAMPIRAN B	: Hasil SPSS Deskripsi Subjek Penelitian	76
LAMPIRAN C	: Hasil SPSS Data Penelitian	78
LAMPIRAN D	: Hasil SPSS Uji Normalitas	82
LAMPIRAN E	: Hasil SPSS Uji Linearitas	84
LAMPIRAN F	: Hasil SPSS Uji Hipotesis	86
LAMPIRAN G	: Hasil Analisis Tambahan	88

HUBUNGAN ANTARA KONSEP DIRI DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA PEMAIN *GAME* MMORPG.

¹Pandu Dwi Pamungkas, ²Maya Puspasari, ³Sayang Ajeng

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan antara konsep diri dengan kecanduan *game online* pada pemain *game* MMORPG. Sedangkan hipotesis pada penelitian ini adalah adanya hubungan antara konsep diri dengan kecanduan *game online* pada pemain *game* MMORPG.

Subjek pada penelitian ini pemain *game* MMORPG berjumlah 100 orang. Metode pengumpulan data menggunakan skala kecanduan *game online* dan skala konsep diri. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* yaitu dengan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik *pearson product moment*.

Hasil analisis data menggunakan analisis *pearson product moment* menunjukkan bahwa adanya hubungan negatif yang signifikan antara konsep diri dengan kecanduan *game online* pada pemain *game* MMORPG dengan nilai $r = -0,393$ dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Oleh karena itu hipotesis diterima.

Kata kunci : Kecanduan *Game Online*, Konsep Diri

THE RELATIONSHIP BETWEEN SELF-CONCEPT AND GAME ONLINE ADDICTION IN PLAYER GAME MMORPG

ABSTRACT

Pandu Dwi Pamungkas¹, Maya Puspasari², Sayang Ajeng³

This aim of study was to examine the relationship between self-concept and game online MMORPG player. Whereas the hypothesis proposed in this study is there was at relationship with self-concept and game online addiction in game MMORPG.

The sample of this study was 100 gamers who plays game MMORPG. The questioner used was game online addiction scale and self-concept scale. The sampling method used for this study was purposive sampling technique. The result of the study was analyzed with pearson product moment technique.

The result of the study showed that there was a negative significant relationship between self-concept and game online addiction in player game MMORP with value $r = -0,393$ and $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Therefore, the hypothesis is accepted.

Keywords : Game Online Addiction, Self-concept

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang pesat membantu manusia dalam banyak hal terutama memudahkan dalam bertukar informasi. Dahulu mungkin membutuhkan waktu berhari-hari untuk memberikan suatu informasi dari satu kota ke kota lainnya. Namun saat ini hanya dalam hitungan detik, informasi dapat berpindah tidak hanya antar kota bahkan bisa antar benua. Mudahnya pertukaran informasi ini tidak terlepas dari perkembangan teknologi yang semakin maju yang salah satunya dikarenakan internet.

Internet menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) merupakan jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dan fasilitas komputer yang terorganisasi di seluruh dunia melalui telepon atau satelit. Awalnya internet hanya digunakan untuk fasilitas pribadi Departemen Pertahanan Amerika untuk menyampaikan suatu informasi antar pangkalan militer mereka. Penggunaan internet akhirnya terus berkembang di Amerika sampai tahun 1960-an para peneliti mulai menggunakan DARPA internet (saat ini disebut internet) untuk bertukar informasi dari suatu lab ke lab lainnya hingga pada pertengahan 1990-an internet mulai bisa digunakan secara umum (Sumiaty, 2013).

Penggunaan internet secara umum inilah yang memberikan dampak besar bagi masyarakat dunia, misalnya cara berkomunikasi, pertukaran budaya bahkan

berdampak pada perdagangan dunia. Internet saat ini tidak hanya dimanfaatkan sebagai saran penyampaian pesan secara cepat atau berbagi video melalui *videocall*, namun dapat digunakan sebagai media sosial yang membantu individu untuk berkenalan dengan orang yang tadinya mungkin sulit dijangkau. Internet juga digunakan sebagai sarana hiburan, contohnya berupa permainan secara *online* yang sering disebut dengan *game online*.

Game online menurut Eristiani (2014) adalah sebuah permainan yang menggunakan koneksi internet. Perbedaan yang sangat jelas antara *game online* dan *game* lainnya terletak pada lawan bermainnya. *Game online* tidak hanya bisa dimainkan dengan orang yang berada di sekitar tapi bisa dimainkan antar daerah, negara bahkan antar benua. *Game online* juga memiliki berbagai jenis, atau yang disebut pemainnya sebagai *genre game*, diantaranya *PC games* untuk permainan yang menggunakan komputer atau laptop, *console games* untuk permainan yang menggunakan konsol seperti Playstation atau Xbox, dan *handheld games* untuk permainan yang menggunakan konsol namun mudah dibawa kemana-mana seperti *PSP* atau *Nintendo DS*. Jenis terakhir adalah *mobile games* untuk permainan yang menggunakan perangkat *mobile* (Khairy, Herumuri & Kuswadayana, 2016).

Selain itu pemain *game* atau sebutan untuk orang yang memainkan *game online* membagi permainan itu sendiri dengan beberapa kategori antara lain, *action game*, *fighting game*, *First Person Shooter (FPS)*, *Third Person Shooter (TPS)*, *Real Time Strategy (RTS)*, *Role Playing Game (RPG)*, *adventure*, *simulation*, *sport game*, *racing game* dan *multiplayer game* (Khairy, Herumuri & Kuswadayana 2016). Mudahnya akses internet saat ini membuat hampir semua

kalangan bisa memainkan permainan-permainan secara *online*. Ditambah lagi munculnya *smartphone* berbasis android dan ios yang memudahkan para penggunanya memainkan *game online* dimana saja, sehingga semua kalangan juga bisa memainkan *game online* tersebut dari anak-anak hingga orang dewasa.

Salah satu jenis permainan yang paling diminati saat ini adalah jenis permainan *Massively Multiplayeer Online Role Playing Game* (MMORPG). Menurut survei yang dilakukan Mahdeen TV yang ditulis Kuka (2016), 7 dari 15 permainan yang digemari di Indonesia berjenis MMORPG. MMORPG adalah *game* yang pemainnya mengontrol suatu karakter di dalam *game* (Anonim, 2016).

Perbedaan MMORPG dengan permainan lain adalah permainan jenis MMORPG membebaskan para pemainnya membuat *avatar* atau karakter mereka sendiri mulai dari rambut, bentuk wajah dan postur tubuh bahkan para pemain dibebaskan untuk menentukan tugas apa yang ingin mereka lakukan Yee (2006). Kebebasan inilah menjadi daya tarik dari sebuah permainan jenis MMORPG bagi para pemainnya.

Dalam *game* MMORPG biasanya terdapat unsur seperti *experience point* atau perkembangan karakter yang dimainkan sehingga membuat karakter naik level dan menjadi semakin kuat. Setiap *game* MMORPG memiliki unsur cerita yang sangat kental, ada yang akhirnya bisa ditentukan sendiri tergantung apa yang dilakukan pemainnya di dalam *game*. Selain itu terdapat sistem *equipment*, di mana untuk memperkuat karakter yang dimainkan diperlukan kombinasi *equipment* yang mempengaruhi setiap karakter yang dimainkan.

Game MMORPG juga memiliki alur cerita yang kental yang dibagi-bagi dalam bentuk episode atau chapter. Biasanya diangkat berdasarkan cerita dongeng, fantasi atau cerita sejarah yang pernah terjadi sebelumnya. Tiap alur cerita baru akan terkumpul jika para pemainnya berhasil mengalahkan monster-monster kuat di dalam permainan tersebut. Permainan akan selesai jika alur cerita dalam sebuah *game* MMORPG telah lengkap. Namun untuk menyelesaikan satu *game* MMORPG membutuhkan waktu bertahun-tahun, bahkan ada salah satu *game* MMORPG yang telah dimainkan selama 15 tahun dan belum terselesaikan sampai saat ini.

Salah satu ciri *game* MMORPG adalah setiap pemain diharuskan berinteraksi dengan pemain lain untuk bisa sukses di *game* tersebut. Misalnya membeli perlengkapan-perengkapan atau melawan monster yang memiliki tingkatan sulit dan diharuskan melawannya secara grup. Banyaknya fitur-fitur yang menarik inilah yang membuat para pemainnya menyukai *game* MMORPG, namun tidak hanya sekedar menyukai bahkan beberapa pemainnya bisa sampai mengalami kecanduan.

Ada banyak alasan kenapa seseorang menyukai *game* MMORPG. Giandi dkk (2012), menemukan bahwa orang-orang menyukai permainan MMORPG dikarenakan adanya kebebasan mengembangkan karakter masing-masing, ditambah lagi adanya sistem level membuat para pemainnya ingin terus menaikkan karakternya hingga pada level yang paling maksimal. Peneliti mewawancarai subjek B yang memainkan permainan MMORPG berjudul

Warframe. Subjek mengatakan menyukai permainan ini karena bisa bebas memiliki karakter *game* yang sesuai dengan dirinya.

Dalam penelitiannya di Amerika, Yee (2006) menemukan sebanyak 67,8% remaja laki-laki dan 47,7% remaja perempuan yang merupakan pemain *game online* terindikasi kecanduan *game online* dengan rentang usia 12-28 tahun. Definisi kecanduan menurut Soetjipto (2007) adalah perbuatan kompulsif yang diulang-ulang oleh seseorang untuk memuaskan diri pada aktifitas tertentu. Kecanduan *game online* menurut Weinstein (2010) yaitu penggunaan *game* yang dilakukan berlebihan atau kompulsif yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Pemain mungkin bermain secara kompulsif, mengisolasi diri mereka dari orang lain dalam bentuk kontak sosial, dan hampir seluruh fokusnya pada *game* dibandingkan kehidupan nyata.

Individu yang tergolong kecanduan *game online* rela melakukan apa saja agar ia bisa bermain *game*. Yee (2003) berpendapat bahwa kecanduan merupakan perilaku yang dilakukan terus-menerus yang dapat merugikan diri sendiri bahkan mengganggu kesehatan. Dalam penelitiannya di Amerika, Yee (2006) menemukan sebanyak 67,8% remaja laki-laki dan 47,7% remaja perempuan yang merupakan pemain *game online* terindikasi kecanduan *game online* dengan rentang usia 12-28 tahun. Menurut Ayu dan Saragih (2016), apabila seseorang telah menjadi pecandu maka ia akan menghabiskan waktunya lebih dari 4-6 jam sehari untuk melakukan aktivitas yang membuat kecanduan. Seseorang yang terindikasi kecanduan *game online* memiliki ciri-ciri yang hampir sama dengan seseorang yang kecanduan zat adiktif. Menurut Griffiths dan Davies (2005), ada

enam ciri-ciri seseorang yang terindikasi kecanduan *game online* yaitu; *sailence*, *tolerance*, *withdrawal*, *mood modification*, *relapse*, dan *conflict*.

Sama halnya dengan hasil survei yang dilakukan peneliti pada sepuluh orang pemain *game* MMORPG di salah satu warnet di kota Palembang. Kesepuluh subjek dapat menghabiskan waktu mereka untuk bermain *game* lebih dari 4 jam dalam sehari bahkan bisa lebih dari 12 jam. Dua dari subjek mengatakan merasa tidak tenang seperti ada sesuatu yang mengganjal dari dalam diri mereka ketika ada keinginan untuk bermain *game* namun tidak terpenuhi. Hal ini bahkan dapat membuat mereka marah pada orang yang melarang mereka. Empat dari sepuluh subjek merasa senang ketika bermain *game* yang mereka sukai dan merasa dapat lebih menjadi diri sendiri ketimbang di dunia nyata. Terakhir, semua subjek mengatakan bahwa mereka pernah berkonflik dengan orang di sekitarnya hanya karena mereka terlalu lama bermain *game*.

Penggunaan *game* secara berlebihan dapat memunculkan perilaku-perilaku yang tidak diinginkan dan berdampak negatif bagi penggunanya. Perilaku bermain *game online* yang berlebihan dapat menimbulkan efek perilaku, dimana pemainnya akan meniru perilaku sesuai dengan *game* yang mereka mainkan. Hal ini bisa membuat *pemain game* menjadi keras kepala, asosial, dan agresif dalam pergaulannya. Selain itu dampak negatif yang dapat ditimbulkan seperti kurangnya sosialisasi terhadap lingkungan sekitar, melupakan kehidupan sebenarnya, lupa waktu, dan bahkan dapat mempengaruhi pola pikir (Syahrani 2015). Seperti halnya wawancara pada subjek B yang mengatakan bahwa terkadang ia sering bolos jika ada *event* penting di dalam *game* yang ia mainkan

karena ia merasa memiliki jabatan penting di *guild game online* yang ia mainkan dan tidak mungkin meninggalkan anggotanya.

Menurut Zhan dan Chan (2012), ada beberapa penyebab seseorang kecanduan *game online* yaitu: interaksi sosial, pengalaman sosial, dan lingkungan sekitar. Interaksi sosial merupakan faktor terpenting yang menyebabkan seseorang kecanduan *game online*. Tersedianya tempat dan alat untuk berkomunikasi satu sama lain membuat para *pemain game* membangun persahabatan dan hubungan emosional yang kuat satu sama lain. Pengalaman sosial berbeda dengan interaksi sosial. Pengalaman sosial menekankan pengalaman individu dalam permainan. Adanya kebebasan membuat karakter dan memilih profesi mereka di dalam *game* membuat masing-masing pemain *game* menikmati pengalaman sosial mereka di dunia virtual yang mungkin tidak bisa mereka dapatkan di dunia nyata.

Lingkungan sekitar dapat berkontribusi terhadap kecanduan *game*. Seseorang dapat saja kecanduan *game online* dikarenakan teman dekatnya juga bermain *game online*. Tidak adanya pengawasan yang ketat dari orang tua serta lingkungan keluarga juga merupakan faktor penentu kenapa seseorang dapat kecanduan *game online*. Misalnya wawancara peneliti pada subjek S yang mengatakan bahwa terkadang teman-teman di *game online* lebih mengerti dan paham mengenai dirinya dan ia merasa lebih nyaman mengobrol dengan teman-teman yang ia temui di dalam *game* dikarenakan memiliki hobi atau kegemaran yang sama.

Banyak faktor yang mempengaruhi individu sehingga individu tersebut kecanduan bermain *game online*. Sepertinya penelitian yang dilakukan Agarwal,

Agarwal & Mallick (2014) yang membuktikan bahwa remaja kecanduan *game online* memiliki hubungan yang buruk terhadap teman sebaya dan keluarga serta lebih banyak menghabiskan waktu untuk aktifitas di dunia *game* dibandingkan dunia nyata.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut juga menyimpulkan bahwa 10 konstruk konsep diri (kesesuaian kesehatan dan seks, kemampuan, rasa percaya diri, penerimaan diri, kelayakan, keyakinan, perasaan bersalah, keramahan, emosional, masa sekarang, masa lalu dan masa depan) berkorelasi negatif terhadap kecanduan *game online*. Sehingga dapat dikatakan bahwa jika individu memiliki konsep diri rendah maka ada kemungkinan individu tersebut mengalami kecanduan *game online*.

Konsep diri menurut Feldman (2009) adalah gambaran total kita terhadap diri kita sendiri, yaitu apa yang kita percayai mengenai siapa diri kita, kemampuan dan sifat-sifat kita. Konsep diri menurut William (Rahkmat, 2002) adalah bagaimana seseorang menilai dirinya secara positif atau menilai negatif. Individu yang memiliki konsep diri positif yakin akan kemampuannya dalam mengatasi masalah, merasa setara dengan orang lain, menerima pujian tanpa rasa malu, menyadari bahwa setiap orang mempunyai perilaku yang tidak semuanya disukai masyarakat, serta mampu memperbaiki karena ia sanggup mengungkapkan aspek-aspek kepribadian yang tidak disenanginya dan berusaha mengubahnya.

Individu dengan konsep diri negatif akan sangat tidak tahan terhadap kritik, responsif sekali terhadap pujian, cenderung bersikap hiperkritis, cenderung merasa tidak disenangi oleh orang lain dan bersikap pesimis terhadap kompetisi.

Berdasarkan wawancara pada salah satu subjek yang mengalami kecanduan MMORPG yaitu subjek S, S mengatakan bahwa hidupnya di dunia nyata serba biasa. Subjek S merasa hidupnya hanya “pas-pasan”, seperti nilai-nilai akademis dan kondisi fisiknya. Subjek S merasa ia kurang bisa memenuhi harapan orang tuanya terhadap dirinya. Misalnya, disekolah subjek S tidak pernah lagi mendapatkan peringkat semenjak masuk SMA, padahal dahulu ia sering masuk tiga besar. subjek S juga merasa ia memiliki tubuh yang tidak terlalu bagus serta bentuk wajah yang kurang proporsional. Bahkan jika bisa merubah sedikit, subjek S ingin mengubah wajahnya sedikit lebih cantik dari saat ini. Selain itu subjek S merasa orang-orang disekitarnya tidak terlalu menyukai dirinya terutama kebiasaannya bermain *game*.

Hal ini berbanding terbalik yang ia rasakan ketika di dalam *game*. Banyak orang yang menyukai dirinya dan membutuhkan pertolongannya di dalam *game*. Subjek S merasa di dalam *game* ia cukup dikenal. Selain dikarenakan *level characternya* yang terbilang tinggi, subjek S juga dikenal sebagai penjual *equipment* dan sering memberikan jasa untuk mencari bahan-bahan langka yang dapat digunakan dalam membuat *equipment level* tinggi.

Subjek S juga mengatakan ia tak segan-segan untuk menolong orang lain terutama *newbie* (pemain baru) yang kebingungan, baik dengan membantu *leveling* (menaikan *level* di *game*) atau membantu mencarikan bahan yang dibutuhkan untuk membuat *equipment*. Hal inilah yang membuat subjek S lebih menyukai bermain *game* MMORPG dibandingkan *game* jenis lain dan sulit lepas dari *game* MMORPG yang ia mainkan.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, individu yang kecanduan *game online* memiliki ciri-ciri konsep diri yang negatif. Para pecandu *game online* tersebut memiliki pandangan yang negatif akan diri mereka sendiri dan menjadikan *game online* bukan lagi sebagai sarana menghilangkan kepenatan di dunia nyata, justru sebagai pelarian karena ketidakmampuan mereka menghadapi masalah di kehidupan nyata.

Berdasarkan fenomena yang terjadi diatas, peneliti tertarik untuk melihat apakah ada hubungan konsep diri dengan kecanduan *game online* pada pemain *game* MMORPG.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka rumusan masalah yang didapat adalah : Apakah ada hubungan antara konsep diri dengan Kecanduan *Game Online* pada Pemain MMORPG?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara konsep diri dengan kecanduan *game online* pada pemain *game* MMORPG.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberi informasi tambahan bagi peneliti selanjutnya untuk penelitian yang lebih mendalam di bidang psikologi sosial khususnya mengenai hubungan antara konsep diri dan kecanduan *game online*.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menjadi pertimbangan solusi atau evaluasi bagi subjek penelitian, orang tua, sekolah, atau universitas sebagai lembaga pendidikan untuk menerapkan sosialisasi yang tepat dalam rangka menghadapi perilaku kecanduan *game online* pada pemain *game MMORPG*.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Fitriani dan Muslimah Zahro Romas yang berjudul “Hubungan Konsep Diri dengan Perilaku Konsumtif pada Remaja di SMK Kesehatan” yang dilakukan pada tahun 2014 dari Universitas Proklamasi 45. Hasil penelitian ini menunjukkan ada hubungan antara konsep diri dengan perilaku konsumtif pada remaja di SMK Kesehatan. Penelitian tersebut memiliki kesamaan pada variabel bebas dengan penelitian yang sedang dilakukan peneliti. Namun penelitian tersebut memiliki perbedaan pada variabel terikat, tempat penelitian, subjek, serta fenomena yang diteliti.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Alpna Agarwal, Anshu Agarwal dan Pooja Maliick yang berjudul “*A Study of Relationship Between*

Internet Addiction and Self-concept of Adolescents” yang dilakukan pada tahun 2014. Subjek penelitian tersebut murid laki-laki dan perempuan yang sedang berada di kelas 10 yang berjumlah 200 orang dengan rentang usia 13 sampai 15 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan negatif antara kecanduan internet dan konsep diri ($r = -0.60$). Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang dilakukan terletak pada variabel penelitian dimana sama-sama meneliti konsep diri. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan terletak pada subjek penelitian dan tempat penelitian.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Warih Andan Puspitasari dan Linaldi Ananta yang berjudul “Hubungan antara Kecanduan *Online Game* dengan Depresi” yang dilakukan pada tahun 2009. Subjek penelitian tersebut adalah pengunjung *game centre* yang berjumlah 64 orang dengan rentang usia 17-24 tahun. Hasil penelitian ini menemukan 35 orang tergolong *low addiction*, 29 orang *high addiction* dan 19 orang tergolong depresi. Penelitian tersebut menggunakan teknik korelasi non-parametrik dengan depresi ($p < 0,005$), dengan kesimpulan terdapat hubungan yang lemah antara kecanduan *online game* dengan depresi. Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah pada variabel terikat dimana sama-sama meneliti kecanduan *game online*. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang dilakukan terletak pada subjek penelitian, tempat penelitian, dan variabel bebas.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Kimberly Young pada tahun 2009 yang berjudul “*Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolesences*”. Subjek penelitian tersebut adalah pemain *game*

MMORPG yang masih anak-anak dan remaja. Penelitian tersebut melihat frekuensi, mendeteksi, dan mendiagnosa kecanduan *game online* serta melihat simptom-simptom yang ada. Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang dilakukan sama-sama meneliti kecanduan *game online*. Sementara perbedaannya terletak pada variabel bebas dan tempat penelitiannya.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Chi-Ying Chen dan Liang Cheng pada tahun 2008 yang berjudul “*An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User’s Liking Feature*”. Subjek penelitian tersebut adalah pemain *game World of Warcraft* (WOW) yang berjenis kelamin laki-laki dan perempuan yang ada di Taiwan. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan 90.5% pemain *games* laki-laki dan hanya 9.5% pemain *games* perempuan yang memainkan WOW di Taiwan dengan rentang usia 12-40, dengan waktu yang dihabiskan untuk bermain WOW lebih dari 4 jam perhari yang tergolong kecanduan *game online*. Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang dilakukan terletak pada subjek penelitian yaitu pemain *game online* MMORPG dan juga sama-sama meneliti variabel kecanduan *game online*. Sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang dilakukan terletak pada variabel bebas. Penelitian tersebut menggunakan variabel konsep diri serta perbedaan lainnya terletak pada tempat penelitian.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Rekha Srivastava dan Shobna Joshi yang dilakukan pada 2014 yang berjudul “*Relationship between Self-concept and Self-esteem in Adolescents*”. Subjek penelitian ini dilakukan pada anak-anak laki-laki dan perempuan yang tinggal di perkotaan dan masih berada di bangku

sekolah. Hasil penelitian tersebut adalah hubungan positif antara konsep diri dan harga diri pada anak-anak laki-laki dan perempuan perkotaan yang masih duduk di bangku sekolah. Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang dilakukan yaitu pada variabel bebas dimana sama-sama meneliti mengenai konsep diri. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang dilakukan terletak pada variabel terikat. Dimana peneliti menggunakan variabel kecanduan *game online*. Perbedaan lainya yaitu pada subjek penelitian dan tempat penelitian.

Jika dilihat dari paparan penelitian-penelitian sebelumnya, tidak ada penelitian yang memiliki kesamaan variabel, subjek, dan tempat penelitian terhadap penelitian yang dilakukan yaitu hubungan antara konsep diri dengan kecanduan *game online* pada pemain *game* MMORPG. Keaslian penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan dan sesuai dengan asas-asas keilmuan yaitu, kejujuran, rasional, objektif, serta terbuka.

DAFTAR PUSTAKA

- Agarwwal, A., Agarwal, A. & Mallick, P. (2014). A Study of Relationship Between Internet Addiction and Self-concepts of Adolescents. *Indian Journal of Health and Wellbeing*, 5(2), 219-221.
- Andinny, Y. (2012). Pengaruh Konsep Diri dan Berpikir Positif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Formatif*, 3(2), 126-135.
- Andriani, M. & Ni'matuzahroh. (2013). Konsep diri dengan Konformitas pada Komunitas Hijabers. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 1(1).
- Ayu, L. & Saragih, S. (2016). Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Game Online pada Dewasa Awal. *Persona Jurnal Psikologi Indonesia*, 5(2), 167-173.
- Baumesiter., R.Y. (2012). *Identity, Self-concept, and Self-esteem*. PsycINFO.
- Baysak, E., Kaya, F.D., Daglar, I., & Candansyar, S. (2016). Online Gaming Addiction in a Sample from Turkey: Development and Validation of the Turkish of Gaming Addiction Scale. *Bulletin of Clinical Psychopharmacology*, 26, 21-31.
- Beranuy, M., Carbonell, X., & Griffiths, M.D. (2013). A Qualitative Analysis of Online Gaming addicts in Treatment. *International Journal Mental Health Addiction*, 11, 149-161.
- Burns, R.B. & Dobson, C.B. (2012). *Introductory Psychology*. London: Springer Science & Business Media.
- Callhoun., J.F. & Acoceella, J.R. (1990). *Psikologi Tentang Perkembangan dan Hubungan Kemanusiaan*. Amerika Serikat: McGraw-Hill.
- Chen, C.Y. & Chang, S.L. (2008). An Exploaration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User's Liking of Design Features. *Asian Journal of Health and Information Science*, 3(1-4), 38-51.
- Departemen Pendidikan Nasioanal. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Eristiani, A.S. (2014). Perilaku Bermain Mobile Game Online Line POKOPANG pada Mahasiswi Universitas Telkom. *Avant Garde Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(2).

- Feldman, P. O. (2009). *Human Development Perkembangan Manusia*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Fitriani. & Romas, M.Z. (2014). Hubungan Konsep Diri dengan Perilaku Konsumtif pada Remaja di SMK Kesehatan. *Jurnal Psikologi Universitas Proklamasi* 45, 10.
- Giandi, A.F., Mustikasari, Rd. F., & Suprpto, H. (2012). Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online. *Ejournal Mahasiswa*, 1(1).
- Griffiths, M.D., & Davies, M.N.O. (2005). *Video Game Addiction: Does It Exist?*. Handbook of Computer Game Studies. Boston MIT, 359-68.
- Hurlock, E.B. (1980). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (4th). Jakarta: Erlangga.
- Khairy, M.S., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2016). Analisis Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi pada Penguasaan Kosakata Bahasa Asing dengan Studi Kasus *Game* Edukasi Bahasa Arab. *Khazanah Informatika*, vol 2, no 2.
- Kuka. (2016). "Kamu Gamers Sejati? Berikut Top 15 Game PC Online Terbaik di Indonesia. Situs sumber <http://news.mahdaeen.tv/berikut-top-15-game-pc-online-terbaik-di-indonesia>.
- Kuss, D.J. (2013). Internet Gaming Addiction: Current Perspective. *Psychology Research and Behavior Management*, 6, 125-137.
- Leary, M.R., & Tangney, J.P. (2012). *Handbook of Self and Identity Second Edition*. New York: The Guilford Press.
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., & Peter, J. (2009) Development and Validation of a Game Online Addiction Scale for Adolescents. *The Amsterdam School of Communication Research (ASCoR)*, 12(1), 77-95.
- Mengenal Apa Itu Game MMORPG MMORTS MOBA MMOFPS MMPSports DLL*. (2016). Situs sumber <http://www.hotgamemagazine.com/2016/11/apa-itu-game-mmo-mmorpg-mmorts-moba.html>
- Paninsec, J., Fosnarić, S., & Pisot, R. (2004). *Physical self-concept and Physical Exercise in Children*. *Studia Psychologica*, 46.
- Puspitasari, W.A., & Ananta, L. (2009). Hubungan antara Kecanduan Online Game dengan Depresi. *Mutiara Medika*, 9(1), 50-56.

- Rama, A. (2008). Motivasi Bermain Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) dan Perilaku Adiksi pada Mahasiswa Pemain di Jatinangor. *Jurnal Psikologi Universitas Tarumenagara*, 6(2).
- Rahman, A.A. (2013). *Psikologi Sosial Integrasi Pengetahuan Wahyu dan Pengetahuan Empirik*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Rakhmat, J. (2013). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Surya, M. (2014). *Psikologi Guru Konsep dan Aplikasi dari Guru, Untuk Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Srivastava, R., & Joshi, S. (2014). Relationship Between Self-Concept and Self-Esteem in Adolescents. *International Journal of Advanced Research*, 2(2), 36-43.
- Sanditaria, W., Fitri, S.Y.R., & Mardhiyah A. (2012). Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang. *Jurnal Psikologi Universitas Padjajaran*.
- Soetjipto. (2007). Berbagai Macam Adiksi dan Penatalaksanaannya. *Anima Indonesia Psychological Journal*, 23(1), 84-91.
- Sumiaty, N. (2013). Literasi Internet Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 17(1), 77-88.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 1(1), 84-92.
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jom Fisip*, 4(1).
- Wan, C.S., & Chiou, W.B. (2006). Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6).
- Weinsten, A.M. (2010). Computer and Video Game Addiction: A Comparison Between Game Users and Non-Game Users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 35, 268-276.
- Yee, N. (2006). Motivation for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behaviour*, 9(6).

Yee, N. (2006). *The Psychology of Massively Multi-User Online Role Playing Games: Motivastion, Emotional Investment, Relationship, and Problematic Usage*. London: Springer-Verlag.

Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolesencts. *The American Journal of Family Therapy* 37, 355-372.

Zhan, J.D., & Chan, H.C. (2012). Government Regulation of Online Game Addiction. *Communication of the Association for Information Systems*, 30.