

---

## Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Pemain *Game Mmorpg*

**Pandu Dwi Pamungkas**

Program Studi Psikologi FK Universitas Sriwijaya  
pamungkaspandu95@gmail.com

**Sayang Ajeng Mardhiyah**

Program Studi Psikologi FK Universitas Sriwijaya  
ajeng\_mardhiyah.psi@fk.unsri.ac.id (corresponding author)

**Maya Puspasari**

Program Studi Psikologi FK Universitas Sriwijaya  
maya.puspasari@fk.unsri.ac.id

### Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah didapat dari hasil wawancara terhadap individu yang kecanduan *gameonline*. 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. 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 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  $p = 0,000$  ( $p < 0,05$ ). Hasil Penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan dan negatif antara konsep diri dengan kecanduan *game online* pada pemain *game MMORPG*.

**Kata Kunci** : konsep diri, kecanduan *game online*

---

## Pendahuluan

*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. 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 & Kuswadayan 2016).

Salah satu jenis permainan yang paling diminati saat ini adalah jenis permainan *Massively Mulltiplayeer 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.

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.

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.

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. 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.

Menurut Griffiths dan Davies (2005), ada enam ciri-ciri seseorang yang terindikasi kecanduan *game online* yaitu; *sailence, tolerance, withdrawal, mood modification, relapse, dan conflict*. 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.

Dalam 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. Selanjutnya Syahrani (2015) menjelaskan bahwa kecanduan *game online* 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 dan konsep diri individu.

Konsep diri menurut William (Rahmat, 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.

Sebaliknya, individu yang sudah 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.

Hasil observasi peneliti menemukan bahwa ada pola pengajaran dan pola pikir yang salah di lingkungan pecandu *game online*. Penelitian menemukan bahwa beberapa orang tua justru sengaja menitipkan anaknya di warnet terdekat agar lebih mudah diawasi. Beberapa orang tua mengatakan bahwa lebih baik mereka bermain *game online* dibandingkan bermain di luar, karena lebih mudah diawasi dan resiko kecelakaan yang kecil.

Hasil survei yang dilakukan terhadap sepuluh subjek dari masing-masing daerah yaitu Palembang, Inderalaya dan Prabumulih, Kesepuluh subjek dari tiap daerah bermain *game online* lebih dari 4 jam sehari bahkan bisa lebih dari 12 jam. Beberapa diantaranya mengatakan merasa tidak tenang ketika ada keinginan bermain game online tapi tidak terpenuhi. Bahkan banyak diantara mereka yang pernah berkonflik dengan orang sekitar mereka hanya karena mereka terlalu bermain *game online*. Selain itu wawancara peneliti terhadap salah satu subjek yang mengatakan bahwa di dalam *game online* dia bisa menjadi apapun yang dia mau yang mungkin tidak bisa dilakukan di dunia nyata. Orang-orang di dalam *game* juga terasa lebih memahami dan lebih nyaman dalam berkomunikasi di bandingkan teman-temannya di dunia nyata. Di dalam *game* ia bisa membantu banyak orang, disukai bahkan dikenal banyak orang yang berbeanding terbalik di dunia nyata.

Oleh sebab itu lah peneliti merasa perlu untuk mengetahui lebih lanjut bagaimana konsep diri yang dimiliki individu yang berhubungan dengan kecanduan game online MMORPG.

### **Kecanduan Game Online**

Kecanduan *game online* merupakan sebuah perilaku kompulsif, kurangnya minat pada hal selain *game online*, dan menunjukkan gejala fisik dan mental saat mencoba menghentikan tingkah lakunya (Griffiths & Davies, 2005). Yee (2006) membagi faktor-faktor kecanduan *game online* menjadi tiga komponen yaitu: komponen penghargaan, komponen sosial, dan komponen penghayatan. Lemmens,

Valkenburg & Peter (2009) mengembangkan aspek-aspek kecanduan *game online* menjadi tujuh aspek. Tujuh aspek itu terdiri dari: *sailencer, tolerance mood modification, withdrawal, conflict, relapse* dan *problems*. Young (2009) membagi tiga tipe pemain *game online* berdasarkan durasi bermain dalam satu minggu, yaitu *heavy users, medium users* dan *light users*.

### **Konsep Diri**

Menurut Callhoun & Acocella (1990) mendefinisikan konsep diri sebagai potret-diri mental bagaimana individu memandang dirinya sendiri. Hurlock (1980) membagi delapan macam faktor yang dapat mempengaruhi konsep diri yaitu: usia kematangan, penampilan diri, kepatutan seks, nama dan julukan, teman-teman sebaya, kreativitas, hubungan keluarga dan cita-cita. Callhoun & Acocella (1990) mengatakan bahwa ada tiga aspek yang mempengaruhi konsep diri. Aspek pengetahuan, pengharapan, dan penilaian. Menurut Callhoun & Acocella (1990) konsep diri positif dan negatif merupakan bagian dari hubungan yang melingkar dan tidak ada seseorangpun yang sepenuhnya memiliki konsep diri positif atau negative, namun lebih kearah mana konsep diri yang mereka miliki.

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah ada hubungan antara konsep diri dengan kecanduan *game online* pada pemain *game* MMORPG.

## **Metode Penelitian**

### **Subjek Penelitian**

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* yaitu dengan teknik *purposive sampling*, dengan kriteria subjek adalah pemain *game* MMORPG di kota Palembang, Inderalaya dan Prabumulih yang berusia 13-37 tahun. Dalam penelitian ini, peneliti menetapkan jumlah subjek sebanyak 100 orang dan uji coba kepada subjek dengan karakteristik serupa diluar dari sampel penelitian sebanyak 50 orang yaitu di Palembang.

---

## Metode Pengumpulan Data

### 1. Observasi

Disini peneliti menggunakan observasi nonpartisipan karena peneliti tidak terlibat secara langsung dan hanya sebagai pengamat independen.

### 2. Wawancara

Peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur. Wawancara yang dilakukan peneliti.

### 3. Skala Kecanduan *Game Online*

Skala kecanduan *game online* pada penelitian ini menggunakan skala baku Baysak, Kaya, Delgar & Candansyar (2016) yang dimodifikasi. Proses penerjemahan skala baku pertama, dilakukan peneliti bersama seorang ahli yang saat ini bekerja sebagai tenaga pengajar di salah satu tempat kursus bahasa asing di kota Palembang. Kedua, untuk memastikan proses penerjemahan telah benar, peneliti dibantu pembimbing satu dan dua untuk menyesuaikan kalimat pernyataan agar sesuai dengan penelitian ini. Modifikasi yang peneliti lakukan adalah menambahkan jumlah aitem dalam skala tersebut. Selain itu peneliti memodifikasi dari lima pilihan jawaban jadi empat jawaban dengan menghilangkan alternatif jawaban netral. Hasil validitas skala ini bergerak antara 0,310 sampai dengan 0,722 dan hasil reliabilitas skala ini adalah 0,844.

### 4. Skala Konsep Diri

Skala pada penelitian ini disusun sendiri oleh peneliti berdasarkan aspek konsep diri Callhoun & Acocella (1990) yaitu pengetahuan, harapan dan penilaian. Peneliti meminta *professional judgement* kepada pembimbing sebelum skala diberikan kepada subjek.

## Metode Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini digunakan uji asumsi dan uji hipotesis. Uji asumsi itu sendiri terdiri dari uji normalitas dan uji linearitas. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS 22.0 untuk windows. Jika nilai  $p > 0,05$  maka sebaran data dinyatakan normal, tetapi jika nilai  $p < 0,05$  maka sebaran data dianggap tidak normal. Sedangkan uji linearitas, jika hasilnya signifikan ( $p < 0,05$ ) maka dapat dikatakan linier. Untuk uji

hipotesis, digunakan regresi linier sederhana untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan antara dua variabel.

## Hasil Dan Pembahasan

### Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini dideskripsikan berdasarkan rentang usia dan lama bermain. Berdasarkan pengelompokan usia remaja menurut Hurlock (1980) maka didapatkan kelompok usia remaja 79 orang atau sebesar 79% dan usia dewasa sebanyak 21 orang atau sebesar 21%. Sedangkan berdasarkan lama bermain menurut Young (2009) maka didapatkan kategori lama bermain rendah < 10 jam sebanyak 10 orang atau sebesar 10%. Sedangkan kategori sedang 10 – 40 jam sebanyak 67 orang atau sebesar 67% dan kategori tinggi sebanyak 23 orang atau sebesar 23%.

### Deskripsi data Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat analisis deskriptif pada masing-masing variabel penelitian untuk melihat sebaran dari masing-masing variabel penelitian:

**Tabel 1. Deskripsi Data Penelitian**

Variabel	Data Hipotetik				Data Empiris			
	Max	Min	Mean	SD	Max	Min	Mean	SD
<b>Kecanduan Game Online</b>	108	27	67,5	13,5	96	41	65,87	11,150
<b>Konsep Diri</b>	76	19	47,5	9,5	72	31	53,43	7,336

Ket : Min = Skor Total Minimal  
Max = Skor Total Maximal

**Tabel 2. Deskripsi Kategorisasi Kecanduan Game Online pada Subjek Penelitian**

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X < 54$	Rendah	16	16%
$54 \leq X < 81$	Sedang	73	73%
$81 \leq X$	Tinggi	11	11%
<b>Jumlah</b>		100	100%

Berdasarkan kategori tersebut tingkat kecanduan *game online* subjek dalam kategori tinggi yaitu sebesar 11% atau sebanyak 11 orang, kategori sedang yaitu sebesar 73% atau sebanyak 73 orang, dan kategori rendah yaitu sebesar 16% atau sebanyak 16 orang.

Tabel 3. Deskripsi Kategorisasi Konsep Diri pada Subjek Penelitian

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X < 38$	Rendah	2	2%
$38 \leq X < 57$	Sedang	68	68%
$57 \leq X$	Tinggi	30	30%
Jumlah		100	100%

Berdasarkan kategori tersebut, dapat diketahui jika konsep diri yang diterima subjek dalam kategori tinggi yaitu sebesar 30% atau sebanyak 30 orang, kategori sedang yaitu sebesar 68% atau sebanyak 68 orang, dan kategori rendah yaitu sebesar 2% atau sebanyak 2 orang.

### Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan *pearson product moment*, diperoleh nilai korelasi sebesar -0,393 dengan signifikansi sebesar 0,000 ( $p < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian ini diterima, yaitu ada hubungan yang signifikan dan negatif antara konsep diri dengan kecanduan *game online* pada pemain *game MMORPG*. Dengan demikian hipotesis diterima.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dengan menggunakan teknik *pearson product moment*, diperoleh nilai koefisien korelasi (R) yaitu sebesar -0,393 dengan signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ). Dengan demikian, hipotesis pada penelitian ini dapat diterima. Hasil uji hipotesis penelitian ini adalah ada hubungan antara konsep diri dengan kecanduan *game online* pada pemain *game MMORPG*.

Analisis data penelitian ini menggunakan teknik *pearson product moment* dan didapatkan nilai r sebesar -0,393. Sifat negatif dari angka koefisien (r) menunjukkan hubungan yang negatif atau terbalik, maka dapat diartikan bahwa semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah konsep diri atau semakin rendah kecanduan *game online* maka semakin tinggi konsep diri. Dari hasil penelitian ini, dapat dikatakan bahwa konsep diri mempengaruhi kecanduan *game online*. Hal ini diperkuat dengan penelitian Agarwal, Agarwal & Mallick



(2014) yang menunjukkan bahwa konsep diri memiliki pengaruh yang signifikan dan negatif terhadap kecanduan *game online*.

Berdasarkan hasil uji kategorisasi menunjukkan sebanyak 16 subjek atau sebesar 16% tergolong rendah, sebanyak 73 subjek atau sebesar 73% tergolong sedang dan sisanya sebanyak 11 subjek atau 11% tergolong tinggi. Kemudian berdasarkan hasil uji kategorisasi itu juga, dapat dilihat bahwa pemain *game MMORPG* dengan tingkat konsep diri tinggi memiliki persentase 30% adalah sebanyak 30 subjek. Kemudian pada tingkat sedang memiliki persentase 68% adalah sebanyak 68 subjek dan sisanya 2 subjek atau 2% pemain *game MMORPG* yang memiliki konsep diri rendah dalam penelitian ini.

Rata-rata subjek pada penelitian ini memiliki tingkat kecanduan *game online* yang sedang ke rendah sementara tingkat konsep diri rata-rata cenderung sedang ke tinggi. Adanya penerimaan oleh orang lain dan teman sebaya secara tidak langsung mengembangkan konsep diri subjek kearah yang positif. Hurlock (1980) mengatakan salah satu faktor yang memengaruhi konsep diri adalah teman-teman sebaya. Selain itu Rakhmat (2013) mengatakan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi konsep diri adalah orang lain, jika kita diterima orang lain, dihormati, dan disenangi karena keadaan diri kita, kita akan cenderung bersikap menghormati dan menerima diri kita.

Temuan lain memperlihatkan pula walaupun subjek lebih banyak bermain *game online* dibandingkan melakukan aktifitas di dunia nyata, mereka tetap memiliki hubungan yang baik terhadap orang di lingkungan sekitar mereka yang tidak bermain *game online*. Selain itu rentang usia juga merupakan penyebab konsep diri cenderung sedang tinggi, dimana rentang usia pada penelitian ini adalah usia remaja dan dewasa. Individu yang matang lebih awal akan mengembangkan konsep diri yang menyenangkan sehingga dapat menyesuaikan diri dengan baik (Hurlock, 1980).

---

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan negatif antara konsep diri terhadap kecanduan *game online* pada pemain *game* MMORPG. Artinya, semakin tinggi kecanduan *game online* maka semakin rendah konsep diri yang dimiliki atau sebaliknya semakin rendah kecanduan *game online* maka semakin tinggi konsep dirinya.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, diharapkan pemain *game online* dapat memanfaatkan waktu luang yang tersedia untuk menjalin relasi sosial yang baik, mengerjakan tugas-tugas akademik dan kurangi waktu bermain *game online* dengan melakukan kegiatan yang lebih bermanfaat agar pembentukan konsep diri ke arah yang lebih baik.

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai wacana untuk orang tua agar dapat meninjau kembali usaha-usaha yang telah dilakukan untuk memperhatikan anak-anaknya dalam pembentukan konsep diri dengan cara membimbing secara terus-menerus agar mempunyai konsep diri yang diharapkan.

Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat lebih memperhatikan faktor-faktor lain yang bisa memberikan kontribusi besar terhadap kecanduan *game online* dan pengaruhnya terhadap konsep diri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agarwal, 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.
- 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.
- Calloun., J.F. & Acoceella, J.R. (1990). *Psikologi Tentang Perkembangan dan Hubungan Kemanusiaan*. Amerika Serikat: McGraw-Hill.

- 
- Eristiani, A.S. (2014). Perilaku Bermain Mobile Game Online Line POKOPANG pada Mahasiswi Universitas Telkom. *Avant Garde Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(2).
- 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.
- 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.
- Rakhmat, J. (2013). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*, 1(1), 84-92.
- 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 Adolescents. *The American Journal of Family Therapy* 37, 355-372.
- Weinsten, A.M. (2010). Computer and Video Game Addiction: A Comparison Between Game Users and Non-Game Users. *The American Journal of Drug and Alchohol Abuse*, 35, 268-276.