

Hubungan Self-esteem dan Identifikasi pada Avatar dengan Adiksi Game Online = Relationship between Self-esteem and Avatar Identification with Online Game Addiction

Nadira Larasati, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20347776&lokasi=lokal>

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui korelasi antara self-esteem dan identifikasi pada avatar dengan adiksi game online jenis MMORPG. Penelitian ini menggunakan alat ukur Rosenberg Self-esteem Scale (RSES) yang telah diadaptasi ke bahasa Indonesia (Cassandra, 2010) untuk mengukur self-esteem, alat ukur Player-Avatar Identification Scale (PAIS) untuk mengukur identifikasi pemain terhadap avatar (Dong Li, Liao, & Khoo, 2013) dan Indonesian Online Game Addiction Questionnaire untuk mengukur tingkat adiksi (Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja, 2013). Jumlah responden sebanyak 129 orang, berada pada tahap perkembangan remaja dan bermain MMORPG selama enam bulan terakhir. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini adalah adanya hubungan signifikan negatif antara self-esteem dan adiksi game online MMORPG, dan adanya hubungan signifikan positif antara identifikasi pada avatar dan adiksi game online.

.....This research is conducted to find out the correlation between self-esteem, avatar identification, and online game addiction in MMORPG players. This research used Indonesian version of Rosenberg Self-esteem Scale (RSES) by Cassandra (2010), Player-Avatar Identification Scale (PAIS) (Dong Li, Liao, & Khoo, 2013), and Indonesian Online Game Addiction Questionnaire (Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja, 2013). The participants of this research are 129 MMORPG gamers (who at least played for the past six months) and is currently in adolescent age range. The results show that there is significant negative correlation between self-esteem and online game addiction. There is also significant positive correlation between avatar identification and online game addiction.