



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**GAMBARAN KONSEP DIRI PADA DEWASA MUDA  
YANG BERMAIN *EREPUBLIK***

*(THE SELF-CONCEPT OF YOUNG ADULTHOOD WHO PLAYS *EREPUBLIK*)*

**SKRIPSI**

**AMALIAH**

**0805000134**

**FAKULTAS PSIKOLOGI**

**PROGRAM REGULER**

**DEPOK**

**JANUARI 2012**



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**GAMBARAN KONSEP DIRI PADA DEWASA MUDA  
YANG BERMAIN *EREPUBLIK***

*(THE SELF-CONCEPT OF YOUNG ADULTHOOD WHO PLAYS *EREPUBLIK*)*

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi**

**AMALIAH**

**0805000134**

**FAKULTAS PSIKOLOGI**

**PROGRAM REGULER**

**DEPOK**

**JANUARI 2012**

**HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS**

**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Segala sumber yang saya kutip sudah saya nyatakan dengan benar sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Psikologi Universitas Indonesia apabila terbukti melakukan tindakan plagiat.**

Nama : Amaliah

NPM : 0805000134

Tanda Tangan :



Tanggal : 25 Januari 2012

## LEMBAR PENGESAHAN

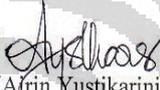
Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Amaliah  
NPM : 0805000134  
Fakultas : Psikologi  
Judul Skripsi : Gambaran Konsep Diri pada Dewasa Muda yang  
Bermain *eRepublik*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Psikologi Universitas Indonesia.

### DEWAN PENGUJI

Pembimbing 1:

  
(Afrin Yustikarini Saleh S.Psi M.Psi)  
NIP. 0808050298

Penguji 1 :

  
(Dra. Ratna Djuwita, Dipl. Psych.)  
NIP. 195902041985032006

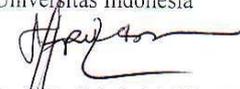
Penguji 2 :

  
(Lifina Dewi Pohan, M.Psi)  
NIP. 0806050133

Depok, 25 Januari 2012

Disahkan Oleh

Ketua Program Sarjana Fakultas Psikologi Universitas Indonesia Dekan Fakultas Psikologi Universitas Indonesia

  
Prof. Dr. Frieda M. Mangunsong, M.Ed.Psi, Dr. Wilman Dahlan Mansoer, M.Org.Psy  
NIP. 195408291980032001 NIP. 194904031976031002

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Amaliah  
NPM : 0805000134  
Fakultas : Psikologi  
Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusivve Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**Gambaran Konsep Diri pada Usia Dewasa Muda yang Bermain *eRepublik***

beserta perangkat (jika ada). Berdasarkan Persetujuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihkan bentuk, mengalihmediakan mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat serta memublikasikan tugas akhir Saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan juga sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya secara sadar tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Dibuat di : Depok  
Pada Tanggal : 25 Januari 2012  
Yang membuat pernyataan



(Amaliah)

## KATA PENGANTAR / UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa syukur yang sangat mendalam penulis haturkan pada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan berkat-Nya skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan. Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Pembimbing skripsi penulis, Mba Airin, yang telah banyak membantu, mengarahkan dan membimbing penyelesaian skripsi ini dengan penuh kesabaran.
2. Penguji skripsi penulis, Mba Ratna dan Mba Lifi, yang telah memberikan banyak masukan dan semangat agar mengerjakan skripsi lebih baik lagi.
3. Umi dan Aba yang selalu menyemangati dari jauh. Sangat banyak dukungan yang kalian berikan dan doa yang kalian panjatkan.
4. Uya yang telah menemani dan memberi semangat di waktu suka maupun duka, dari awal hingga skripsi ini selesai dikerjakan.
5. Pipit yang banyak memberikan masukan dan menjadi “gudang ilmu” bagi penulis.
6. Sahabat-sahabat tercinta (Wika, Jimo, Dinda, Biebie, Kak Andra, Om Dendi, Joan, Uda Cimporong, Depax, Bibin, Kausar, Manyang dan yang lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu). Terima kasih telah menemani di saat suntuk dan menyemangati di saat mulai kesulitan mengerjakan skripsi.
7. Teman-teman komunitas *eRepublik* yang telah sangat mendukung penelitian skripsi ini. Walaupun alat tesnya panjang, tetapi tetap dengan senang hati mengerjakannya. Tanpa kalian skripsi ini tidak akan terwujud.

Depok, 24 Januari 2012

Amaliah

## ABSTRAK

**Nama** : Amaliah  
**Program Studi** : Psikologi  
**Judul** : **Gambaran Konsep Diri pada Dewasa Muda  
yang Bermain *eRepublik***

Penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran konsep diri pada pemain yang *eRepublik* yang berada pada periode dewasa muda. Partisipan penelitian ini adalah pemain *eRepublik* yang berusia 18 hingga 40 tahun, sebanyak 89 orang. Konsep diri dalam penelitian ini dilihat dari sudut pandang teori Fitts (1971) yang mengatakan bahwa konsep diri adalah diri yang dilihat, dipersepsikan dan dialami oleh individu. Alat ukur yang digunakan adalah *Tennessee Self-Concept Scale* (TSCS). Pemain *eRepublik* dikelompokkan menjadi dua berdasarkan durasi waktu bermain selama seminggu, yaitu kelompok normal (yang bermain kurang dari 45 jam seminggu) dan *extreme gamers* (yang bermain lebih dari 45 jam seminggu). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelompok normal memiliki konsep diri yang negatif dan kelompok *extreme gamers* memiliki konsep diri yang positif, tetapi tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara konsep diri dan dimensi-dimensinya dari kedua kelompok.

Kata kunci : Konsep diri, jenis pemain MMORPG dan dewasa muda.

## ABSTRACT

**Name** : Amaliah  
**Study Program** : Psychology  
**Title** : **The Self-Concept of Young Adulthood who Plays eRepublik**

This research aims to describe the self-concept of young adulthood who plays eRepublik. The participants for this research are 89 of eRepublik players, ranging from 18 to 40 years old. The term “self-concept” in this research was based on Fitts (1971) point of view that said self-concept is self that looked, perceived and experienced by oneself. The instrument that used for measuring personality profile is Tennessee Self-Concept Scale (TSCS). eRepublik players divided into two groups based on time duration that spent to play eRepublik in a week, those are normal group (who plays less than 45 hours in a week) and extreme gamers (who plays more than 45 hours in a week). The results indicate that the normal group has negative self-concept and extreme gamers group has positive self-concept, but they were not significantly different in self-concept and its dimensions.

Key words : Self-concept, type of MMORPG players and young adulthood.

## DAFTAR ISI

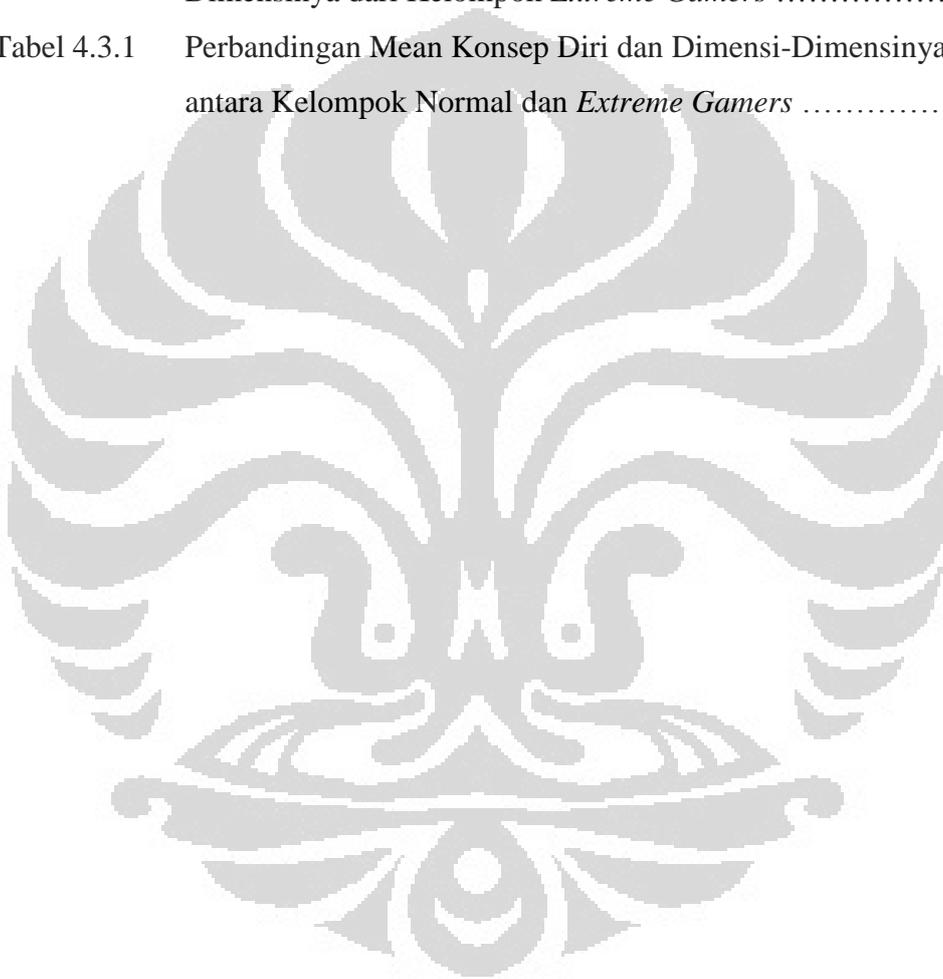
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	iv
KATA PENGANTAR/UCAPAN TERIMA KASIH .....	v
ABSTRAK .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
<b>1. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan .....	9
1.3 Tujuan Penelitian .....	9
1.4 Manfaat Penelitian .....	9
1.5 Sistematika Penulisan .....	10
<b>2. LANDASAN TEORI .....</b>	<b>11</b>
2.1 <i>Massively Multiplayer Online Role-Playing Game</i> (MMORPG) .....	11
2.1.1 Pengertian <i>Massively Multiplayer Online Role-Playing Game</i> (MMORPG) .....	11
2.1.2 Tipe Pemain <i>Massively Multiplayer Online Role-Playing Game</i> (MMORPG) .....	13
2.2 <i>eRepublik</i> .....	13

2.3 Konsep Diri .....	15
2.3.1 Pengertian Konsep Diri .....	15
2.3.2 Perkembangan Konsep Diri .....	16
2.3.3 Ciri-Ciri Konsep Diri .....	20
2.3.4 Aspek-Aspek Konsep Diri .....	22
2.3.5 Dimensi-Dimensi Konsep Diri .....	23
2.4 Dewasa Muda .....	25
2.5 Hubungan antara Konsep Diri, Jenis Pemain MMORPG dan Usia Perkembangan Dewasa Muda .....	28
<b>3. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
3.1 Tipe dan Desain Penelitian .....	31
3.2 Variabel Penelitian .....	31
3.2.1 Variabel Bebas: Tipe Bermain MMORPG .....	32
3.2.1.1 Definisi Konseptual .....	32
3.2.1.2 Definisi Operasional .....	32
3.2.2 Variabel Terikat: Konsep Diri .....	32
3.2.2.1 Definisi Konseptual .....	32
3.2.2.2 Definisi Operasional .....	32
3.3 Metode Pengumpulan Data .....	33
3.4 Partisipan Penelitian .....	33
3.4.1 Karakteristik Partisipan .....	33
3.4.2 Metode Pengambilan Sampel .....	34
3.4.3 Jumlah Sampel .....	34
3.5 Alat Penelitian .....	34

3.5.1 Alat Ukur yang Digunakan .....	35
3.6 Metode Pengolahan Data .....	40
3.7 Pelaksanaan Penelitian .....	41
3.8 Pengolahan Data .....	41
<b>4. HASIL DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>43</b>
4.1 Gambaran Sampel Penelitian .....	43
4.2 Hasil Utama .....	45
4.2.1 Gambaran Konsep Diri Kelompok Pemain Normal .....	46
4.2.2 Gambaran Konsep Diri Kelompok <i>Extreme Gamers</i> .....	48
4.3 Temuan Tambahan .....	50
4.3.1 Perbandingan <i>Mean</i> Konsep Diri dan Dimensi-Dimensinya antara Kelompok Normal dan <i>Extreme Gamers</i> .....	50
<b>5. KESIMPULAN, DISKUSI DAN SARAN .....</b>	<b>52</b>
5.1 Kesimpulan .....	52
5.2 Diskusi .....	53
5.2.1 Kelebihan Penelitian .....	55
5.2.2 Kekurangan Penelitian .....	56
5.3 Saran .....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Persebaran Gambaran Umum Partisipan Penelitian .....	43
Tabel 4.2.1	Nilai <i>Mean</i> dan Persentil 50 Konsep Diri dan Dimensi-Dimensinya dari Kelompok Pemain Normal .....	46
Tabel 4.2.2	Nilai <i>Mean</i> dan Persentil 50 Konsep Diri dan Dimensi- Dimensinya dari Kelompok <i>Extreme Gamers</i> .....	48
Tabel 4.3.1	Perbandingan Mean Konsep Diri dan Dimensi-Dimensinya antara Kelompok Normal dan <i>Extreme Gamers</i> .....	50



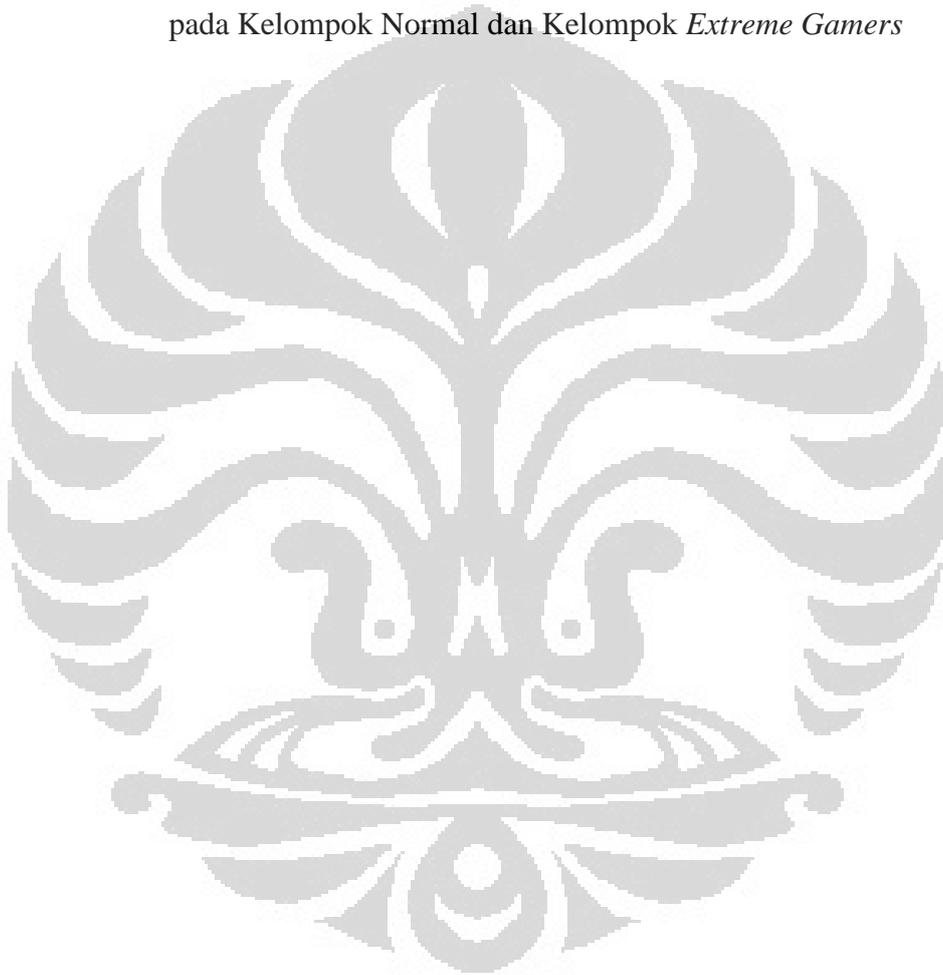
## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Alat Ukur *Tennessee Self-Concept Scale* (TSCS)

Lampiran 2 : Uji Reliabilitas Alat Ukur *Tennessee Self-Concept Scale* (TSCS)

Lampiran 3 : Skor Total Konsep Diri dan Skor Dimensi-Dimensi Konsep Diri

pada Kelompok Normal dan Kelompok *Extreme Gamers*



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1.Latar Belakang

Salah satu kegiatan yang melibatkan penggunaan internet yang digemari oleh sebagian besar penduduk di Indonesia adalah *game online*. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian pada tahun 2008 mengenai penggunaan internet terhadap lebih dari 2000 orang penduduk Indonesia yang berasal dari wilayah Jabotabek, Surabaya, Bandung, Medan, Semarang, Palembang dan Makassar. Hasil survei menunjukkan bahwa dominasi penggunaan layanan internet adalah *e-mail* (59 %), *instant messaging* (59 %) dan *social networking* (58 %). Selain itu, pengguna internet juga sering menggunakan *search engine* (56 %), mengakses berita *online* (47 %), menulis blog (36 %) serta memainkan *game online* (35 %) (Mardoto, 2009). Dari data ini, terlihat bahwa cukup banyak penduduk Indonesia yang memainkan *game online*.

*Game online* (Adams & Rollings, 2007) ialah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (umumnya internet). Para pemain *online game* dapat terhubung dengan banyak orang sekaligus atau biasa disebut juga dengan *Massively Multiplayer Online Game*, disingkat MMOG. *Game online* dapat berupa beragam permainan yang menarik bagi pemain yang suka berinteraksi, bermain bersama-sama dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya. *Game* jenis ini juga dapat memberikan kesempatan bagi para pemainnya untuk saling bersaing, karena dapat merangsang para pemain untuk menampilkan hasil yang lebih baik dibandingkan pemain-pemain lainnya.

Di Belanda, bermain *game* merupakan kegiatan yang populer di kalangan anak-anak hingga remaja, dimana terdapat lebih dari 70 % anak berusia 10 hingga 15 tahun yang suka memainkan *video game* dan 40 % usia remaja yang suka memainkan *online multiplayer game* (van Rooij, 2011). Dijelaskan oleh

*American Medical Association* bahwa berbagai jenis *game* dapat digunakan secara berlebihan oleh pemainnya, tetapi hal ini paling sering terlihat pada pemain *game* tipe *Role-Playing Game* atau dikenal dengan *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (*Council on Science and Public Health*, 2007 dalam van Rooij, 2011). Penelitian di Dunia Barat dan Korea menyebutkan bahwa pemain *game* jenis *Role Playing Game* (RPG) menunjukkan tingkat kecanduan yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan *game* jenis *web board* dan *sports game* (M. S. Lee et al, 2007 dalam van Rooij, 2011).

Sebuah penelitian dilakukan oleh *International Gaming Research Unit* di *Nottingham Trent University*, Inggris, untuk melihat interaksi sosial yang terjadi di dalam dan di luar permainan MMORPG (Cole & Griffiths, 2007 dalam Young 2009). Penelitian ini melibatkan sampel berjumlah 912 orang yang merupakan pecandu *game* jenis MMORPG yang berasal dari 45 negara. Ditemukan bahwa di dalam permainan MMORPG terdapat lingkungan yang sangat interaktif, dimana pemainnya memiliki kesempatan untuk membentuk suatu hubungan pertemanan ataupun hubungan yang lebih dekat lagi (yang melibatkan perasaan). Selain itu, para pemain juga dapat mengekspresikan dirinya sesuai dengan yang mereka inginkan, tanpa adanya perasaan tidak nyaman yang mungkin timbul di saat mereka mengekspresikan diri di kehidupan nyata yang dikarenakan oleh penampilan, gender, jenis kelamin ataupun usia. Di samping itu, juga terdapat dampak negatif dari bermain *game* jenis ini. Bermain *game online* dapat menyita waktu yang cukup banyak dan sering kali menggantikan kegiatan-kegiatan sehari-hari individu, seperti menonton televisi, olah raga atau bersosialisasi di dunia nyata (Brainbridge, 2007 dalam van Rooij, 2011). Di Taiwan, terdapat kasus kecanduan terhadap *game online* yang mengakibatkan meninggalnya pecandu tersebut dikarenakan kelelahan setelah bermain selama 50 jam tanpa berhenti (Lee, Yu & Lin, 2007).

*eRepublik* merupakan salah satu contoh dari *game* jenis MMORPG. *eRepublik* merupakan *online game* yang memadukan baik jaringan sosial maupun strategi kedalam satu permainan (Wikipedia, 2011). Permainan ini berlatar di dunia yang disebut *the New World* (Dunia Baru) yang merupakan versi virtual

negara-negara di dunia, dimana pemain dapat berpartisipasi sebagai penduduk di dunia tersebut. Para pemain dapat menjadi seorang pengusaha, jurnalis, mendirikan partai politik, turut memilih dalam pemilihan umum, menjadi ketua partai, anggota kongres atau presiden dan bahkan menyatakan perang dengan negara lain. Para pemain juga dapat menciptakan sejarah dunia yang baru dan mengubahnya (Wikipedia, 2011). Selayaknya sebuah *game* RPG, para pemain *eRepublik* dapat bebas bereksplorasi menentukan siapa dirinya dan apa peran dari tokoh yang dia mainkan. Dari peran protagonis hingga antagonis, dari seorang milyuner hingga seorang buruh biasa, serta dari sifat nasionalis hingga pemberontak terdapat dalam *game* ini. Di sini semua pemain dapat mengekspresikan tokohnya melalui tulisan-tulisan mereka di artikel surat kabar yang dapat mereka buat sendiri, komentar-komentar terhadap artikel orang lain, *shout* yang mirip dengan status pada jejaring sosial *Facebook*, hingga percakapan-percakapan mereka di media IRC (*Internet Relay Chat*). Jika seorang pemain memiliki karakter protagonis maka dia akan berbicara dengan sopan dengan orang lain, perkataan-perkataannya cenderung positif, dan tidak suka mencari masalah dengan pemain lain, sedangkan pemain yang memiliki karakter antagonis akan lebih bertingkah laku agresif, suka mencaci, serta melampiaskan segala amarahnya dengan cara apapun. *eRepublik* dimainkan oleh anak usia 12 tahun hingga orang berusia dewasa (40 tahunan) yang berasal dari hampir seluruh negara di dunia (Wikipedia, 2011). Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis, pemain *game* ini dapat menghabiskan waktu hampir sehari penuh untuk bermain dan terus berhubungan dengan pemain-pemain lainnya melalui *chatting*. Mayoritas pemainnya adalah laki-laki yang masih duduk di bangku sekolah atau perkuliahan. Walaupun begitu, tidak sedikit pemain *game* ini adalah seorang pekerja kantoran ataupun pekerja-pekerja yang ahli di bidangnya.

Pada *game eRepublik*, rata-rata umur pemain adalah 26 tahun atau berada pada usia dewasa muda (Wikipedia, 2011). Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan oleh peneliti terhadap beberapa orang pemain, disebutkan bahwa yang menjadikan penyebab mereka secara aktif terjun ke dalam *game* tersebut adalah karena permainan politik yang cukup rumit dan menarik yang terjadi di dalamnya, strategi perangnya, serta karena sosialisasi yang terjadi antar para

pemain yang mengakibatkan terbentuknya “suatu keluarga baru” dari *game* tersebut. *Game* ini dapat pula dijadikan sebagai sarana untuk melepaskan penat di tengah-tengah kesibukan kantor yang menjemukan. Tidak sedikit pemain yang mengisi waktunya bersama dengan pemain-pemain lain sekedar untuk saling bertukar cerita dan saling membantu dalam menyelesaikan masalah-masalah di kehidupan sehari-harinya. Secara disadari ataupun tidak, sebagian besar pemain telah memasukkan aspek-aspek dunia nyatanya kedalam *game* ini.

Sebenarnya *eRepublik* hanya memakan waktu 14 menit per hari untuk memainkannya (Wikipedia, 2011), akan tetapi karena kompleksitas dari jalan cerita yang diciptakan sendiri oleh para pemain pada *game* ini dan fitur-fitur tambahan dari *game* ini membuat mereka menghabiskan waktu selama berjam-jam di depan komputer, bahkan ada juga pemain yang hampir setengah dari waktunya sehari digunakan untuk bermain *eRepublik*. Sekitar 90 % isi dari permainan ini, yang meliputi jalan cerita dari kehidupan di dalam “Dunia Baru” yang terjadi dengan menggunakan media IRC (*Internet Relay Chat*) dan fitur-fitur tambahan dari *game eRepublik*, diciptakan sendiri oleh para pemain dalam bentuk ribuan surat kabar, ratusan partai politik dan ribuan perusahaan (Wikipedia, 2011). Hal-hal tersebut yang pada akhirnya dapat membuat para pemain *eRepublik* akan menghabiskan waktu yang cukup banyak dalam memainkannya dan mungkin dapat juga hingga membuat para pemain menjadi memainkannya secara terus-menerus.

Penelitian pada tahun 2008 menyatakan bahwa dari 174 juta pemain *game* yang bermain *PC game* atau *video game*, 3 % merupakan *extreme gamers* (NPD, 2008 dalam van Rooij, 2011). Van Rooij (2011) menjelaskan bahwa pemain yang disebut *extreme gamers* adalah pemain yang memainkan *game* secara berlebihan yang secara rata-rata menghabiskan waktu 45 jam per minggu untuk bermain *game*. Berdasarkan penelitian pada tahun 2010, didapatkan bahwa terjadi peningkatan jumlah pemain yang tergolong kedalam *extreme gamers* sebesar 2 % (NPD, 2010 dalam van Rooij, 2011).

Para peneliti dan pekerja kesehatan mengobservasi bahwa terjadinya peningkatan penggunaan *game* menjadi sesuatu yang bermasalah. Hasil

penelitian menjelaskan bahwa bagi beberapa orang, bermain *game* lama-kelamaan akan sangat mengganggu aktivitas sekolah, pekerjaan dan hubungan sosial dalam kehidupan nyatanya (von Rooij, 2011). Tidak hanya mengganggu aktivitas sehari-hari, tetapi juga terdapat pengaruh dari bermain *game* terhadap perubahan pada aspek-aspek kepribadian. Anderson dan Bushman (2002) melakukan penelitian untuk melihat hubungan antara *video game* dengan unsur kekerasan dan agresivitas. Hasilnya, mereka menemukan bahwa bermain *video game* yang berisikan unsur kekerasan meningkatkan perilaku agresif, kognisi agresi, dan emosi agresi, juga mempengaruhi keterbangkitan fisik dan menurunkan perilaku prososial. Kemudian, Imanuel (2009) juga melakukan penelitian untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan gambaran kepribadian dari remaja yang kecanduan dan tidak kecanduan terhadap *game online*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dalam salah satu aspek kepribadian antara dua kelompok tersebut, yaitu aspek *conscientiousness* (keberhati-hatian). Kemudian, juga ditemukan adanya hubungan antara aspek-aspek kepribadian (*neuroticism, extraversion, agreeableness* dan *conscientiousness*) dengan tingkat kecanduan *game online* seseorang (Immanuel, 2009). Berdasarkan hasil wawancara awal penulis, beberapa orang pemain *eRepublik* menyatakan bahwa mereka dapat mempelajari hal-hal baru dari bermain *game* tersebut. Terdapat beberapa potensi yang dapat diasah oleh para pemain dari bermain *game eRepublik*, seperti potensi di bidang ekonomi, politik, kepemimpinan dan menulis artikel.

Dalam teori kepribadian yang diterbitkan oleh McCrae dan Costa (1996, 1999, 2003 dalam Feist & Feist, 2006) dijelaskan bahwa tingkah laku manusia dapat diprediksikan dari pemahaman terhadap tiga komponen pusat atau inti dan tiga komponen diluar dari komponen-komponen inti itu, dimana tiga komponen inti tersebut adalah *basic tendencies, characteristic adaptations* dan konsep diri. Ditambahkan oleh McCrae dan Costa (2003 dalam Feist & Feist, 2006) bahwa komponen terakhir, yaitu konsep diri, merupakan suatu karakteristik manusia hasil dari mereka beradaptasi yang memiliki posisinya tersendiri karena melibatkan adaptasi-adaptasi yang penting. Dari penjelasan ini terlihat bahwa konsep diri merupakan inti dari kepribadian, maka perubahan dalam aspek-aspek

kepribadian akan berpengaruh pada konsep diri atau gambaran seseorang mengenai dirinya.

Konsep diri meliputi pengetahuan, sudut pandang dan evaluasi diri, yang dibentuk dari bermacam-macam fakta dari pengalaman pribadi (sejarah hidup) hingga identitas yang memberikan makna dari tujuan dan koordinasi pada hidup manusia (McCrae & Costa, 2003 dalam Feist & Feist, 2006). Cooley (dalam Burns, 1993) mengemukakan konsep dari *self* bahwa *self* terbentuk melalui interaksi dengan lingkungan atau orang lain. Ia menilai konsep diri sebagai “*Looking-glass-self*” (cermin diri), dimana seakan-akan individu menaruh cermin di depannya dan selanjutnya individu menilai bagaimana dirinya dan penilaian ini akan mempengaruhi perilaku individu yang bersangkutan.

Konsep diri ini meliputi dua dimensi (Fitts dalam Marcelline, 1997), yaitu dimensi internal dan dimensi eksternal. Dimensi internal meliputi komponen identitas diri, diri pelaku dan penilaian diri. Di dalam komponen identitas diri terkumpul segala macam label, simbol dan julukan yang berkenaan dengan karakteristik seseorang. Identitas bersumber pada perilaku karena merupakan hasil penilaian terhadap dirinya, yang selanjutnya hasil penilaian akan mewarnai perilaku yang ditampilkan. Komponen diri perilaku timbul berdasarkan umpan balik terhadap tingkah laku yang ditampilkan. Umpan balik atau respon yang diterima oleh individu atas tingkah lakunya akan mempengaruhi kelanjutan dari tingkah laku tersebut, apakah tingkah laku tersebut akan dipertahankan atau dihilangkan. Komponen penilaian merupakan penengah antara komponen identitas dan komponen perilaku karena bertugas mengevaluasi persepsi individu terhadap perilaku dan identitas yang dimiliki. Komponen ini yang akan memberi pengaruh paling besar terhadap aspek harga diri. Kemudian, dimensi eksternal dari konsep diri meliputi lima komponen, yaitu komponen diri fisik, komponen diri moral-etis, komponen diri personal, komponen diri keluarga, komponen diri sosial. *Pertama*, komponen diri fisik, mencakup bagaimana individu mempersepsikan keberadaan dirinya baik secara fisik, kesehatan maupun seksualitas, misalnya bentuk dan proporsi tubuh. *Kedua*, komponen diri moral-etik, menunjukkan persepsi individu mengenai kerangka acuan moral etika, nilai-nilai moral, hubungan dengan Tuhan, perasaan-perasaan sebagai orang baik atau

buruk dan rasa puas terhadap kehidupan. *Ketiga*, komponen diri personal, merupakan perasaan individu terhadap nilai pribadi, perasaan adekuat sebagai pribadi dan penilaian individu terhadap kepribadiannya sendiri terlepas dari penilaian fisik atau hubungannya dengan orang lain. *Keempat*, komponen diri keluarga, meliputi perasaan individu dalam kaitannya dengan anggota keluarga, teman sepermainannya serta sejauh mana dirinya merasa adekuat sebagai anggota keluarga dan teman terdekatnya tersebut. *Terakhir*, komponen diri sosial, berisi perasaan dan penilaian diri sendiri dalam interaksinya dengan orang lain dalam lingkungan yang lebih luas.

Pada mulanya, seorang anak tidak memiliki gambaran yang jelas mengenai apa yang merupakan “dirinya” dan apa yang “bukan dirinya” (Burns, 1993). Secara bertahap, konsep diri menjadi lebih semakin terdefinisikan dengan jelas melalui proses interaksi dengan orang-orang dan benda-benda di dalam lingkungannya. Proses perkembangan konsep diri ini tidak pernah sungguh-sungguh berakhir. Konsep diri terus berkembang dengan aktif sejalan dengan munculnya potensi-potensi baru yang didapatkan dari proses “menjadi” tersebut. Manusia secara sadar terus mengevaluasi umpan balik yang diberikan oleh orang-orang di sekitarnya terhadap dirinya. Kemudian, Burns (1993) menjelaskan bahwa terdapat lima hal utama yang membentuk konsep diri, yaitu citra tubuh, bahasa, umpan balik dari lingkungan, identifikasi dan pola asuh. Lima hal yang membentuk konsep diri ini tidak berfungsi sendiri-sendiri, tetapi saling berkaitan terjadi di dalam kehidupan sosial. Misalnya, terdapat berbagai umpan balik dan komunikasi (dengan menggunakan bahasa) yang terlibat di dalam proses belajar mengenai situasi-situasi diri dengan orang tua dan teman-teman sebaya. Umpan balik ini akan diinterpretasikan secara subjektif oleh individu untuk kemudian dimasukkan ke dalam bagian dari konsep dirinya. Dari keseluruhan perkembangan konsep diri ini, dapat dilihat bahwa lingkungan sangat mempengaruhi terbentuk dan berubahnya aspek-aspek konsep diri seseorang. Evaluasi atau umpan balik yang diberikan oleh lingkungan menjadi acuan seseorang menentukan apa saja yang akan dijadikan sebagai bagian dari konsep dirinya.

Dalam memainkan *game eRepublik*, para pemain terbiasa untuk memainkan dua peran atau karakter, yang di dalam *game* ini disebut sebagai *roleplay*, yang berbeda, yaitu *roleplay* yang digunakan di dalam kehidupan sehari-hari dan *roleplay* yang ditampilkannya di saat sedang memasuki dunia *eRepublik*. Pada saat diwawancarai, beberapa orang pemain mengatakan bahwa kedua *roleplay* tersebut adalah berbeda dan mereka mengaku dapat membedakan antara kehidupan di dunia nyata dan dunia *eRepublik*. Mungkin mereka memang sudah dapat membedakan kedua *roleplay* tersebut, mengingat juga rata-rata sudah berada pada tahap perkembangan dewasa dimana telah memiliki kepribadian yang cukup stabil, tetapi tidak menutup kemungkinan bagi mereka untuk beradaptasi secara mendalam terhadap peran tersebut sehingga pada akhirnya secara disadari ataupun tidak membawanya ke kehidupan mereka sehari-hari. Hal ini dapat menimbulkan anggapan dari penulis bahwa tindakan *role-playing* di dunia internet dapat mempengaruhi perubahan dari beberapa aspek konsep diri seseorang. Terlebih lagi, seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa konsep diri terbentuk dari pengaruh pengalaman sehari-hari seseorang dan umpan balik dari lingkungan mengenai dirinya. Hampir setiap hari, para pemain *eRepublik* terbiasa berkomunikasi dengan menggunakan *roleplay* mereka masing-masing di dunia maya. Tidak sedikit komentar yang terlontar dari pemain dengan *roleplay* yang berbeda terhadap *roleplay* dari lawan mainnya. Komentar-komentar yang dilontarkan oleh lawan main memiliki kemungkinan untuk dijadikan evaluasi oleh para pemain terhadap dirinya. Selanjutnya, dapat juga setelah mereka terbiasa dengan *roleplay* pada *game* ini dan melakukan evaluasi diri, mereka akhirnya menyadari bahwa *roleplay* yang mereka jalani adalah diri mereka yang sebenarnya.

Sejauh ini sudah terdapat beberapa penelitian tentang pengaruh antara aktivitas di dunia internet dengan kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, misalnya anak yang lebih sering menunjukkan tingkah laku agresif karena pengaruh dari memainkan *game* kekerasan di internet. Namun demikian, penelitian yang dilakukan pada orang dewasa masih jarang. Padahal perlu juga untuk diketahui seperti apa pengaruh dari melakukan suatu kegiatan dalam jangka waktu panjang, seperti bermain *game online*. Pada penelitian ini, peneliti

ingin melihat gambaran konsep diri orang dewasa muda yang banyak bermain MMORPG. Peneliti memilih subjek penelitian yang sekarang sedang berada pada usia perkembangan dewasa muda, karena penelitian-penelitian sebelumnya sebagian besar meneliti anak-anak yang sedang berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan ataupun remaja, dimana pengalaman-pengalaman mereka pada masa itu akan sangat mempengaruhi pembentukan dirinya. Sedangkan orang yang berada pada usia dewasa muda, berdasarkan tugas perkembangannya, sudah memiliki konsep diri yang sudah cukup stabil (Papalia, Olds & Feldman, 2007). Dalam hal ini, penulis ingin melihat bagaimana gambaran konsep diri pada pemain *eRepublik* yang bermain *eRepublik* secara normal dan berlebihan atau yang termasuk kedalam *extreme gamers*.

## **1.2. Permasalahan**

Berdasarkan penjelasan di atas, pokok permasalahan yang tertarik untuk dijawab pada penelitian ini, yaitu :

“Bagaimana gambaran konsep diri pada pemain *eRepublik* usia dewasa muda?”

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat gambaran konsep diri berdasarkan dimensi-dimensinya dari pemain *eRepublik* yang berada pada periode dewasa muda.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Di Indonesia, masih belum banyak penelitian mengenai *game* jenis MMORPG. Dalam hal ini, penelitian ini akan bermanfaat untuk membuka wawasan bagi para pemain *game* jenis ini, terutama yang tergolong kedalam

*extreme gamers* dan sedang berada pada periode usia dewasa muda, mengenai dampak memainkannya terhadap konsep diri.

### 1.5. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini dibagi menjadi lima bagian. Dimana rincian dari sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN. Berisi tentang latar belakang, permasalahan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

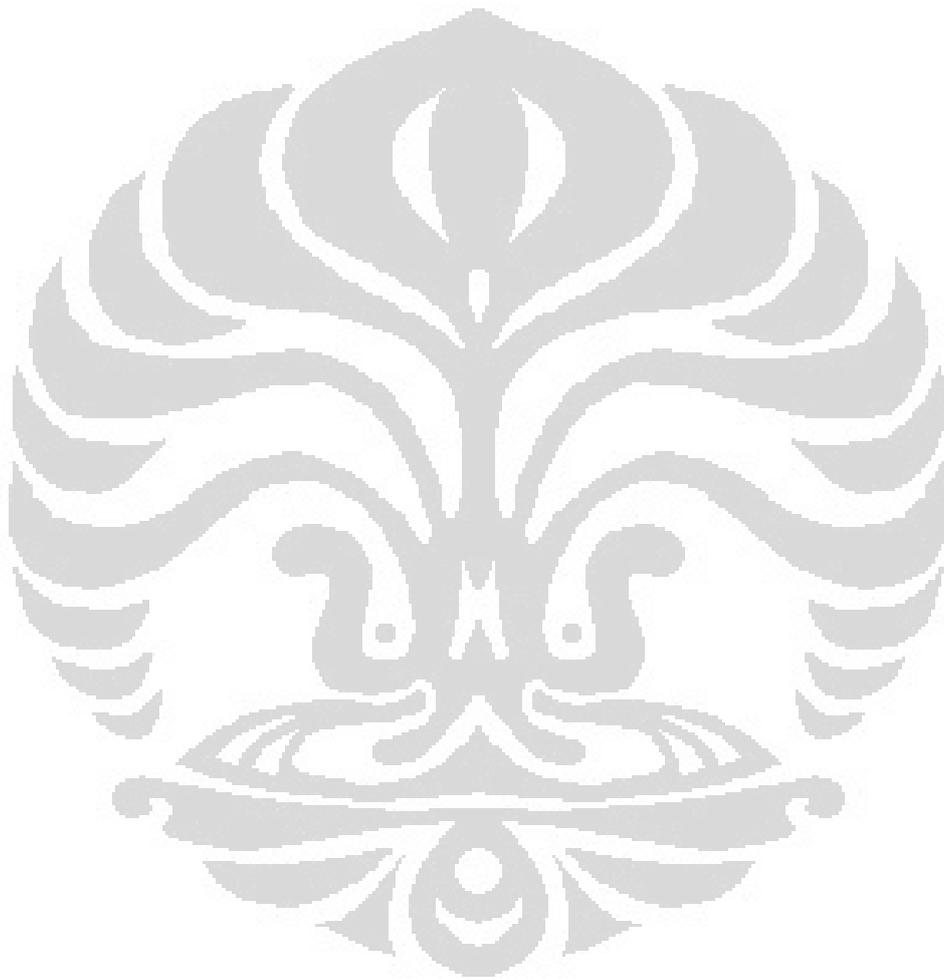
BAB II LANDASAN TEORI. Berisi tentang pembahasan mengenai definisi *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) dan jenis-jenis pemain MMORPG serta *game eRepublik*. Kemudian, penulis juga melakukan pembahasan mengenai teori konsep diri yang mencakup pengertian konsep diri, perkembangan konsep diri, ciri-ciri konsep diri, aspek-aspek konsep diri dan dimensi-dimensi konsep diri. Lalu, penulis juga membahas mengenai teori perkembangan dewasa muda yang meliputi batasan usia dan tugas perkembangan dewasa muda dan stabilitas konsep diri pada usia dewasa muda. Terakhir, penulis menjabarkan mengenai keterkaitan antara bermain MMORPG (*eRepublik*), konsep diri dan usia perkembangan dewasa muda.

BAB III METODE PENELITIAN. Bab ini terdiri dari pembahasan mengenai tipe dan desain penelitian, variabel penelitian (variabel bebas dan terikat) dan definisi konseptual dan operasionalnya, metode pengumpulan data, partisipan penelitian, alat penelitian, uji reliabilitas dan validitas alat ukur, metode pengolahan data, dan pelaksanaan penelitian.

BAB IV HASIL DAN ANALISIS DATA. Berisi tentang gambaran umum partisipan, gambaran konsep diri pada dewasa muda kelompok pemain normal, gambaran konsep diri pada dewasa muda kelompok *extreme gamers* dan temuan tambahan mengenai perbandingan *mean* konsep diri dan dimensi-dimensinya antara kelompok normal dan *extreme gamers*.

BAB V KESIMPULAN, DISKUSI DAN SARAN. Bab ini berisi mengenai kesimpulan dari penelitian, diskusi dan saran yang berkaitan dengan temuan penelitian.

Pada bagian akhir dari laporan ini, peneliti mencantumkan daftar pustaka dan lampiran berupa kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini, tabel-tabel hasil penghitungan data dengan menggunakan perangkat lunak SPSS 18 *for Windows* dan lembar skoring TSCS.



## BAB 2

### LANDASAN TEORI

#### 2.1. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG)

##### 2.1.1. Pengertian *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG)

Berdasarkan Jasson (2009), *Role-Playing Game* (disingkat menjadi RPG) adalah permainan dimana para pemainnya membentuk peran dari karakter khayalan, biasanya *setting* ditentukan oleh pengatur *game* (*referee*), dan dengan demikian pemain akan mengalami petualangan dari karakter-karakteritu berdasarkan imajinasi dari pemain. “Membentuk peran dari karakter khayalan” di sini ialah dimana pemain menentukan apa yang akan dilakukan oleh karakter yang dibentuknya dan tidak melakukan hal-hal yang pemain rasa tidak sesuai dengan sifat dari karakter yang dibuatnya.

*Role-playing* juga dapat dilakukan secara *online* dalam bentuk penciptaan kelompok cerita, yang melibatkan dua sampai beberapa ratus orang, memanfaatkan forum-forum publik, *mailing list*, ruang *chatting*, dan klien *chat instant-messaging* (misalnya MSN, Yahoo!, ICQ) untuk membangun dunia dan karakter yang dapat berlangsung beberapa jam atau bisa juga hingga beberapa tahun. Di dalam RPG, pemain akan mengalami perkembangan dari tokoh yang diperankannya baik secara kekuatan, kemampuan, bahkan sampai sifat dan emosinya seiring dengan berjalannya plot cerita utama. Di dalam RPG juga terdapat banyak percabangan cerita, sehingga sebagian RPG memiliki lebih dari satu *ending*. Para pemainnya biasanya juga mengendalikan lebih dari satu tokoh, biasanya tiga atau empat, yang akan dimainkan dalam waktu bersamaan (Jasson, 2009). *Role-playing game* yang melibatkan beberapa ratus pemain dari seluruh dunia yang bermain pada waktu yang bersamaan disebut dengan *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) adalah sebuah permainan internet dimana para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan, dimana beberapa ratus pemain dari seluruh dunia dapat bermain pada waktu yang bersamaan. Seorang pemain dapat membentuk tokoh dengan karakternya sendiri, dimana mereka harus melaksanakan berbagai tugas, menunjukkan kemampuan dan berinteraksi dengan tokoh pemain lainnya.

### 2.1.2. Tipe Pemain *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG)

Pemain *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, atau yang biasa disingkat dengan MMORPG, dapat dibagi menjadi dua berdasarkan waktu (dalam jam) yang dipergunakan untuk bermain *game* jenis ini dalam seminggu (van Rooij, 2011), yaitu :

- Pemain yang menghabiskan waktu kurang dari 45 jam seminggu dalam memainkan *game*. Dalam penelitian ini, pemain yang termasuk ke dalam kelompok ini selanjutnya akan disebut dengan pemain normal.
- Pemain yang memainkan *game* secara berlebihan yang secara rata-rata menghabiskan waktu 45 jam per minggu atau lebih untuk bermain *game* yang disebut *extreme gamers*.

### 2.2. *eRepublik*

*eRepublik* adalah permainan *Massively Multiplayer Online Game* pertama, jaringan sosial, dan permainan strategi yang dikembangkan oleh *eRepublik Labs* dan diluncurkan pada tanggal 21 Oktober 2008 dan dapat diakses melalui internet secara gratis. Permainan ini dikembangkan oleh Alexis Bonte dan George Lemnar (Wikipedia, 2011).

*eRepublik* memadukan baik jaringan sosial maupun permainan strategi kedalam satu permainan. *eRepublik* sedikit menggunakan elemen visual dan lebih banyak berbasis pada teks. *Game* ini berlatar di dunia yang disebut “*the New World*” yang merupakan versi virtual dari negara-negara di dunia dan para pemain dapat berpartisipasi sebagai penduduk. Mereka dapat menjadi karyawan, menjadi wiraswasta, menjadi editor media massa, mendirikan partai politik, memilih dalam pemilihan umum, menjadi ketua partai, anggota kongres atau presiden dan bahkan menyatakan perang terhadap negara lain. Pemain juga dapat menciptakan dan mengubah sejarah. Sebelum bergabung, pemain dapat memilih negara virtual yang diinginkan. Setiap negara diberi nama berdasarkan nama negara-negara yang ada di dunia dan terletak di tempat yang sama sesuai dengan posisi negara tersebut masing-masing di peta. Penduduk lalu mencari pekerjaan dan mendapat kesempatan berlatih sebagai tentara. Jika negara pemain diambil alih oleh negeri lain, pemain dapat melakukan perang perlawanan melawan negeri penakluk itu. Pemain dapat memperebutkan sumber daya alam, melakukan embargo ekonomi dan terlibat dalam jejaring persekutuan. Negara-negara bangkit dan runtuh sementara para pemain melakukan peperangan, mengalokasikan sumber daya, dan mengatur perekonomian. Mereka juga berlatih dan bekerja di perusahaan dilakukan satu kali sehari dengan hanya memencet dua tombol. Pemain dapat berbicara kepada pemilik perusahaan tempat pemain bekerja dan menegosiasikan gaji kepada pemilik perusahaan tersebut (Wikipedia, 2011).

Salah satu dari poin gambaran *eRepublik* adalah bahwa sebenarnya *eRepublik* hanya memakan waktu 14 menit per hari untuk memainkannya, tetapi kompleksitas yang diciptakan sendiri oleh para pemain pada *game* ini membuat mereka menghabiskan waktu selama berjam-jam di depan komputer, bahkan ada juga pemain yang hampir setengah dari waktunya sehari digunakan untuk bermain *eRepublik*. Sekitar 90 % isi dari permainan ini diciptakan oleh para pemain sendiri dalam bentuk ribuan surat kabar, ratusan partai politik dan ribuan perusahaan. Disebutkan di Wikipedia (2011) bahwa rata-rata umur pemain adalah 26 tahun, walaupun tidak sedikit juga pelajar yang masih menduduki bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP) memainkan *game* ini.

## 2.3. Konsep Diri

### 2.3.1. Pengertian Konsep Diri

Istilah konsep diri bermula dari seorang tokoh yang bernama William James (Bracken, 1996). Ia merupakan tokoh pertama yang membedakan dua aspek mendasar dari *self*, yaitu “*I*” dan “*Me*”. Konsep “*I*” menunjuk pada individu sebagai subjek dan “*Me*” menunjuk individu sebagai objek (Bracken, 1996). Menurut James (dalam Bracken, 1996), “*I*” sebagai diri yang mengetahui (*knower*) dan “*Me*” sebagai diri yang diketahui. “*Me*” inilah yang selanjutnya disebut sebagai konsep diri. “*I*” disebut juga dengan *subjective self* karena aspek inilah yang mengorganisasikan dan menginterpretasikan pengalaman seseorang. Sedangkan “*Me*” disebut juga *objective self* atau *empirical self* karena aspek ini merupakan ciptaan dari “*I*”.

Sejak kecil individu telah dipengaruhi dan dibentuk oleh berbagai pengalaman yang dijumpai dalam hubungannya dengan individu lain, terutama dengan orang-orang terdekat, maupun yang didapatkan dalam peristiwa-peristiwa kehidupan. Sejarah hidup individu dari masa lalu dapat membuat dirinya memandang diri lebih baik atau lebih buruk dari kenyataan sebenarnya (Centi, 1993). Cara pandang individu terhadap dirinya akan membentuk suatu konsep tentang diri sendiri. Konsep tentang diri merupakan hal yang penting bagi kehidupan individu karena konsep diri menentukan bagaimana individu bertindak dalam berbagai situasi (Calhoun & Acocella, 1990). Konsep diri juga dianggap sebagai pemegang peranan kunci dalam pengintegrasian kepribadian individu, di dalam memotivasi tingkah laku serta di dalam pencapaian kesehatan mental (Burns, 1993).

Dalam teorinya mengenai “*looking-glass-self*”, Cooley (dalam Burns, 1993) menyatakan bahwa konsep diri seseorang meliputi hubungan antara kesadaran diri dan pendapat-pendapat orang lain mengenai dirinya yang dibayangkan di dalam pikiran. Cooley (dalam Burns, 1993) menjelaskan mengenai pentingnya umpan balik dari orang lain yang diinterpretasikan secara

subjektif sebagai sumber data utama yang digunakan seseorang untuk mengenal dirinya.

Berdasarkan uraian diatas maka definisi konsep diri yang digunakan oleh penulis adalah persepsi seseorang mengenai dirinya yang diperoleh melalui hubungannya dengan orang lain, terutama dengan orang-orang terdekat, maupun yang didapatkan dalam peristiwa-peristiwa kehidupan sebagai hasil dari umpan balik dari orang lain.

### 2.3.2. Perkembangan Konsep Diri

Konsep diri yang dimiliki manusia tidak terbentuk secara instan melainkan dengan proses belajar sepanjang hidup manusia. Konsep diri berasal dan berkembang sejalan pertumbuhannya, terutama akibat dari hubungan individu dengan individu lainnya (Centi, 1993). Ketika lahir, individu tidak memiliki pengetahuan tentang dirinya, tidak memiliki harapan-harapan yang ingin dicapainya serta tidak memiliki penilaian terhadap diri sendiri (Calhoun & Acocella, 1990). Secara bertahap, melalui proses interaksi dengan orang-orang dan benda-benda yang ada di lingkungannya, konsep diri menjadi dapat didefinisikannya dengan jelas (Burns, 1993).

Piaget (1954, dalam Burns, 1993) menjelaskan bahwa pada awalnya seorang bayi berada dalam kondisi “*undifferentiated absolute*”, dimana tidak ada batasan-batasan antara tubuhnya dengan objek-objek lainnya serta antara realita dan fantasi. Untuk memahami perbedaan-perbedaan tersebut, bayi mengalami suatu proses belajar tahap motor-sensoris. Dari tingkah lakunya, seorang bayi dengan sendirinya merasa bahwa kelahiran juga mengakibatkan munculnya banyak rangsangan yang berkaitan dengan sistem inderanya. Kondisi ini diberi istilah oleh James (dalam Burns, 1993) sebagai “*a blooming buzzing confusion*”, yaitu dimana seorang bayi mengalami kebingungan yang diakibatkan oleh banyaknya rangsangan yang dialaminya. Beberapa rangsangan muncul dari dalam tubuhnya sendiri, misalnya rangsangan lapar, dan rangsangan-rangsangan lain muncul melalui telinga, mata, hidung dan lidah. Semua rangsangan yang

muncul ini berperan penting dalam mendefinisikan batas-batas tubuh dan menciptakan salah satu dari komponen dasar pertama dari konsep diri, yaitu citra diri. Sampai usia enam bulan, perbedaan antara diri dengan lingkungan belum dapat dibuat dengan jelas (Burns, 1993).

Kesadaran diri timbul secara perlahan sejalan dengan interaksi bayi dengan lingkungannya (Burns, 1993). Dalam proses eksplorasinya, pada akhirnya seorang anak dapat memahami dunia. Ia mulai memperhatikan dan memanipulasi objek-objek yang bukan merupakan bagian dari dirinya. Pada awalnya ia hampir dapat berjalan dengan tidak disengaja, tetapi kemudian ia melakukannya dengan melibatkan perencanaan terlebih dahulu. Ketika ia mulai menggunakan kemampuan ini, berarti ia mulai mempunyai kesadaran tentang dirinya bahwa ia dapat menghasilkan suatu dampak tertentu yang berasal dari tindakannya sendiri. Dalam hal ini, seorang anak mulai menyadari potensi dari dirinya. Setelah seorang anak mampu memahami dirinya dan membedakannya dengan objek-objek di lingkungan, maka ia akan sadar terhadap hal-hal lain yang terjadi di luar dirinya dan juga akan sadar terhadap evaluasi-evaluasi yang diberikan oleh orang lain terhadap dirinya (Burns, 1993).

Perkembangan konsep diri tidak terjadi secara tiba-tiba, tetapi muncul secara bertahap melalui proses pembelajaran terhadap interaksinya dengan lingkungan. Perkembangan konsep diri juga berbeda-beda antara satu individu dengan individu lainnya (Burns, 1993). Setiap individu mempersepsikan unsur-unsur atau konsep-konsep dari dirinya berdasarkan beragam pemahamannya masing-masing yang didapatkan pada waktu yang berbeda-beda. Proses perkembangan konsep diri ini tidak pernah berakhir sejalan dengan penemuan potensi-potensi baru yang didapatkan individu dari proses interaksinya sehari-hari (Burns, 1993).

Menurut Willey (dalam Calhoun & Acocella, 1990), dalam perkembangan konsep diri, yang digunakan sebagai sumber pokok informasi adalah interaksi individu dengan orang lain. Baldwin dan Holmes (dalam Calhoun & Acocella, 1990) juga mengatakan bahwa konsep diri adalah hasil

belajar individu melalui hubungannya dengan orang lain. Yang dimaksud dengan “orang lain” menurut Calhoun & Acocella (1990) :

### 1. Orang Tua

Orang tua dianggap sangat mempengaruhi perkembangan konsep diri individu karena (Burns, 1993) :

- Konsep diri itu dipelajari.
- Kebanyakan dari proses belajar ini didapatkan dari umpan balik yang diberikan oleh orang tua.
- Orang tua hadir dengan konsisten pada tahun-tahun permulaan yang penting di kehidupan seorang anak.
- Seorang anak tergantung secara emosional dan sosial pada orang tua sehingga mereka berada pada posisi yang penting dalam mempengaruhi proses belajar seorang anak dalam mengenal dirinya.

Coopersmith (dalam Calhoun & Acocella, 1990) mengatakan bahwa anak-anak yang tidak memiliki orang tua atau disia-siakan oleh orang tua akan memperoleh kesukaran dalam mendapatkan informasi tentang dirinya sehingga hal ini akan menjadi penyebab utama anak berkonsep diri negatif.

### 2. Teman Sebaya

Teman sebaya menempati posisi kedua setelah orang tua dalam mempengaruhi konsep diri. Peran yang diukur dalam kelompok sebaya sangat berpengaruh terhadap pandangan individu mengenai dirinya sendiri.

### 3. Masyarakat

Masyarakat sangat mementingkan fakta-fakta yang ada pada seseorang, seperti siapa orang tuanya, ras, dan lain-lain sehingga hal ini sangat berpengaruh terhadap konsep diri yang dimiliki oleh seorang individu.

Burns (1993) juga menjelaskan mengenai lima hal utama yang membentuk konsep diri, yaitu :

- Citra tubuh

Pada awalnya, konsep diri merupakan citra tubuh, yaitu evaluasi terhadap diri fisik. Ungkapan-ungkapan yang menggambarkan keadaan fisik seseorang akan dipersepsi sebagai bagian dari dirinya secara umum.

- Bahasa

Bahasa merupakan suatu sistem simbol yang digunakan dalam pembentukan konseptualisasi dan verbalisasi. Simbol-simbol bahasa tersebut digunakan untuk membedakan satu individu dengan yang lainnya. Dengan memahami apa yang orang lain katakan tentang diri seseorang, maka orang tersebut memperoleh lebih banyak informasi mengenai dirinya. Informasi tersebut secara konsisten berkembang dan menjadi bagian dari konsep diri.

- Umpan balik dari lingkungan

Teori Cooley (Burns, 1993) mengenai konsep diri yang diibaratkan seperti "*looking-glass-self*" menjelaskan mengenai diri seseorang yang dipersepsikan melalui refleksi di mata orang lain, terutama *significant others*. Pandangan dan penilaian orang lain terhadap diri seseorang inilah yang menjadi gambaran seseorang mengenai dirinya.

- Identifikasi

Identifikasi merupakan cara yang tidak disadari oleh seorang anak yang digunakan dalam berpikir dan berperilaku dengan cara yang serupa dengan orang-orang di sekitarnya. Saat proses identifikasi berlangsung, seseorang akan membentuk konsep sejauh mana ia merasa cocok dengan pandangan terhadap dirinya sendiri dan persetujuan dari lingkungan mengenai konsep dirinya.

- Pola asuh

Keluarga memberikan memberikan indikasi awal kepada anak mengenai apakah ia disayangi atau tidak, diterima atau tidak, ia merupakan seorang yang berhasil atau gagal, orang yang berharga atau tidak, karena keluarga merupakan agen sosialisasi yang pertama dirasakan oleh seorang anak.

Interaksi antara anak dan orang tua ini memberikan pertimbangan-pertimbangan mengenai apa yang diharapkan kemudian di saat ia berinteraksi dengan orang lain. Coopersmith (1967, dalam Burns, 1993) meneliti hubungan antara pola asuh dan konsep diri pada anak usia 10 hingga 12 tahun. Ia mendapatkan temuan bahwa konsep diri yang positif lebih mungkin akan muncul jika anak diperlakukan dengan penghargaan, diberikan standar-standar yang didefinisikan dengan jelas dan baik dan diberikan pengharapan-pengharapan akan kesuksesan.

Kelima hal yang membentuk konsep diri ini tidak berfungsi sendiri-sendiri, tetapi saling berkaitan terjadi di dalam kehidupan sosial. Misalnya, terdapat berbagai umpan balik dan komunikasi (dengan menggunakan bahasa) yang terlibat di dalam proses belajar mengenai situasi-situasi diri dengan orang tua dan teman-teman sebaya. Umpan balik ini akan diinterpretasikan secara subjektif oleh individu untuk kemudian dimasukkan ke dalam bagian dari konsep dirinya. Kemudian, jenis pola asuh tertentu juga akan mempengaruhi seorang anak dalam membentuk konsep dirinya. Cara orang tua mengekspresikan pola asuh adalah melalui umpan balik dan komunikasi (verbal ataupun non verbal). Ini akan dipahami oleh individu dan kemudian individu melakukan identifikasi terhadap orang tua.

Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa individu tidak lahir dengan konsep diri. Konsep diri terbentuk seiring dengan pertumbuhan manusia melalui proses belajar yang berlangsung sepanjang hidup. Sumber informasi utama dalam perkembangan konsep diri adalah interaksi individu dengan objek-objek di sekitarnya dan orang lain, yaitu orang tua, teman sebaya, serta masyarakat. Proses belajar yang dilakukan individu dalam pembentukan konsep dirinya diperoleh melalui citra tubuh, bahasa, melihat umpan balik dari lingkungan, proses identifikasi dan pola asuh.

### **2.3.3. Ciri-Ciri Konsep Diri**

Konsep diri dibagi menjadi dua berdasarkan cirinya (Burns, 1993), yaitu :

### 1. Konsep diri positif

Individu yang memiliki konsep diri yang positif memiliki karakteristik diantaranya sebagai berikut :

- Perasaan bahwa dirinya berharga, berkompetensi dan percaya diri.
- Memiliki kemampuan untuk memodifikasi nilai-nilai dan prinsip-prinsip hidup sesuai dengan pengalaman baru yang didapatkannya.
- Tidak mengalami kekhawatiran terhadap masa lalu dan masa yang akan datang.
- Memiliki kepercayaan diri untuk menyelesaikan masalah-masalah hidup, meskipun dihadapkan pada kegagalan.
- Dapat menerima diri dan merasa dirinya berharga seperti orang lain.
- Sensitif terhadap kebutuhan orang lain.

### 2. Konsep diri negatif

Individu yang memiliki konsep diri yang negatif memiliki karakteristik diantaranya sebagai berikut :

- Merasa dirinya inferior, tidak berharga, tidak memiliki kemampuan dan perasaan tidak aman.
- Sangat peka terhadap kritik, karena kritik dipandang sebagai bukti lebih lanjut mengenai inferioritasnya.
- Sikap yang hiperkritis digunakan untuk mempertahankan citra diri yang kurang mantap dan mengalihkannya pada kekurangan-kekurangan yang dimiliki oleh orang lain.
- Setiap kegagalan yang dialaminya dianggap sebagai bagian dari rencana tersembunyi dari orang lain dan kesalahan cenderung dilimpahkan pada orang lain. Dalam hal ini, mereka sulit untuk mengakui kelemahan dan kegagalan.

- Sering menunjukkan respon yang berlebihan terhadap pujian dari orang lain.
- Menunjukkan sikap mengasingkan diri, malu-malu dan tidak berminat terhadap persaingan.

#### **2.3.4. Aspek-Aspek Konsep Diri**

Menurut Fitts (dalam Marcelline, 1997), konsep diri terdiri dari empat aspek yang merupakan detail yang akan menjelaskan mengenai diri secara utuh, yaitu :

##### **1. Aspek kritik diri**

Aspek ini menunjukkan bagaimana seseorang menggambarkan dirinya serta pribadinya, apakah bersifat defensif (menutupi) atau bersikap terbuka terhadap kekurangan dan kelemahan diri. Aspek ini juga menggambarkan bagaimana seseorang bersikap dalam menerima umpan balik atau kritik dari orang lain. Apakah mau menerima dan mengevaluasi lebih lanjut atau langsung menutupi diri dan menolak dengan tegas.

Konsep diri mungkin saja terbentuk karena penilaian diri yang tidak tepat, yang bersumber dari sikap defensif individu, misalnya kurang terbuka menggambarkan siapa aku sesungguhnya, kurang adanya kesesuaian untuk mengakui kelemahan dan kekurangan pribadi.

##### **2. Aspek harga diri**

Aspek ini sesungguhnya merupakan inti dari konsep diri. Fitts (dalam Marcelline, 1997) menganggap bahwa aspek ini sebagai komponen yang dominan dalam konsep diri seseorang. Pada waktu seseorang mengamati dirinya, ia pun mengadakan penilaian seperti suka atau tidak suka, puas, puas sekali, dan lain-lain. Harga diri erat hubungannya dengan perasaan berhasil dan pemahaman tentang potensi diri. Harga diri berkembang dari sejumlah perasaan/penilaian tentang diri sendiri dan keyakinan diri.

### 3. Aspek integrasi diri

Aspek ini menunjuk pada derajat integrasi antara bagian-bagian diri, yaitu kemampuan seseorang menyatukan seluruh aspek konsep diri menjadi satu keseluruhan yang utuh. Se jauh mana komponen-komponen tersebut dapat disatukan, menunjukkan pada sejauh mana kesesuaian (konsistensi) antara patokan perilaku & perilaku yang ditampilkan individu dalam kenyataannya. Konsistensi tersebut menunjukkan adanya integrasi yang cukup baik, dimana semakin berintegrasi bagian-bagian diri seseorang, akan semakin baik ia dalam menjalankan fungsinya.

### 4. Aspek keyakinan diri

Aspek ini berisi tentang keyakinan individu terhadap nilai-nilai, tingkah laku dan kemampuan yang dimilikinya. Aspek ini menunjukkan seseorang untuk yakin atau tidak dalam menilai dirinya. Keyakinan diri seseorang berasal dari tingkat kepuasan terhadap dirinya sendiri. Semakin besar aspek keyakinan diri seseorang, ia semakin percaya pada kemampuan dirinya. Dengan kata lain, ia semakin yakin dalam menilai dirinya termasuk kemampuan-kemampuan yang dimilikinya.

#### 2.3.5. Dimensi-Dimensi Konsep Diri

Menurut Fitts (dalam Marcelline, 1997), keempat aspek konsep diri yang disebutkan di atas yang dimiliki individu ini akan mengevaluasi atau menilai dan menggambarkan bagian-bagian diri yang digolongkan dalam dua dimensi, yaitu internal dan eksternal. Masing-masing dimensi ini memiliki komponen yang spesifik, yang merupakan detil dari bagian-bagian diri. Adapun kedua dimensi tersebut, yaitu :

##### 1. Dimensi internal

Dimensi Internal terdiri dari tiga komponen pokok, yaitu komponen identitas diri, komponen perilaku dan komponen penilaian.

##### a. Komponen Identitas Diri (*Identity Self*)

Komponen ini merupakan konsep paling dasar dari konsep diri yang merupakan jawaban-jawaban atas pertanyaan dasar, “Siapakah saya?”.

Dalam komponen ini terkumpul segala macam label, simbol dan julukan yang berkenaan dengan karakteristik seseorang. Identitas berkembang sejalan dengan meluasnya kegiatan sosial seseorang. Identitas bersumber pada perilaku karena merupakan hasil penilaian terhadap dirinya, yang selanjutnya hasil penilaian akan mewarnai perilaku yang ditampilkan. Misalnya, “Tubuh saya sehat”.

b. *Komponen Perilaku (Behavioral Self)*

Komponen ini timbul berdasarkan umpan balik, baik yang bersifat internal maupun eksternal, terhadap tingkah laku yang ditampilkan. Umpan balik atau respon yang diterima oleh individu atas tingkah lakunya akan mempengaruhi kelanjutan dari tingkah laku tersebut, apakah tingkah laku tersebut akan bertahan atau hilang. Bila umpan balik bersifat positif, maka tingkah laku akan dipertahankan dan sebaliknya, bila umpan balik bersifat negatif maka tingkah laku akan dihilangkan. Tingkah laku yang dipertahankan, akan mempengaruhi pembentukan konsep diri. Misalnya, “Saya merawat tubuh saya sebaik mungkin”.

c. *Komponen Penilaian (Judging Self)*

Komponen ini berfungsi utama sebagai penilai, di samping sebagai pengamat, pengatur standar, pembanding serta penengah antara komponen identitas dan komponen perilaku. Komponen ini juga akan mengevaluasi persepsi individu terhadap perilaku dan identitas yang dimiliki. Komponen ini pula yang akan memberi pengaruh paling besar terhadap aspek harga diri. Misalnya, “Saya suka wajah saya sebagaimana adanya”.

2. Dimensi eksternal

Dimensi Eksternal terdiri dari lima komponen, yaitu komponen fisik, komponen moral etis, komponen diri personal, komponen diri keluarga, komponen diri sosial.

a. *Komponen Fisik (Physical Self)*

Komponen ini mencakup bagaimana individu mempersepsikan keberadaan dirinya baik secara fisik, kesehatan maupun seksualitas,

misalnya bentuk dan proporsi tubuh. Contohnya, “Saya rapi sepanjang waktu”.

b. *Komponen Moral-Etis (Moral-Ethical Self)*

Komponen ini merupakan komponen yang menunjukkan persepsi individu mengenai kerangka acuan moral etika, nilai-nilai moral, hubungan dengan Tuhan, perasaan-perasaan sebagai orang baik atau buruk dan rasa puas terhadap kehidupan. Misalnya, “Saya orang yang berpegang teguh pada prinsip-prinsip agama”.

c. *Komponen Diri Personal (Personal Self)*

Komponen ini meliputi perasaan individu terhadap nilai pribadi, perasaan adekuat sebagai pribadi dan penilaian individu terhadap kepribadiannya sendiri terlepas dari penilaian fisik atau hubungannya dengan orang lain. Misalnya, “Saya orang yang selalu gembira”.

d. *Komponen Diri Keluarga (Family Self)*

Komponen ini meliputi perasaan individu dalam kaitannya dengan anggota keluarga, teman sepermainannya serta sejauh mana dirinya merasa adekuat sebagai anggota keluarga dan teman terdekatnya tersebut. Misalnya, “Jika saya menghadapi masalah, keluarga saya siap membantu”.

e. *Komponen Diri Sosial (Social Self)*

Komponen ini berisi perasaan dan penilaian diri sendiri dalam interaksinya dengan orang lain dalam lingkungan yang lebih luas. Misalnya, “Saya suka berteman”.

## 2.4. Dewasa Muda

Masa perkembangan dewasa muda dimulai ketika manusia berusia 18 hingga 20 tahun dan berakhir pada usia 40 tahun (Papalia, Olds & Feldman, 2007). Tugas perkembangan yang dimiliki oleh dewasa muda adalah sebagai berikut (Papalia, Olds & Feldman, 2007) :

- Sudah mampu untuk membiayai hidup sendiri atau berkarir.

- Memulai kehidupan berkeluarga atau memiliki pasangan hidup.
- Memiliki rasa kemandirian, kontrol diri dan tanggung jawab.
- Meninggalkan rumah atau tidak lagi hidup bersama orang tua.
- Dalam hal fisik:
  - Memiliki kesehatan, kekuatan, energi, ketahanan tubuh serta fungsi motorik dan sensoris yang berfungsi secara maksimal.
- Dalam hal kognitif :
  - *Reflective thinking*, yaitu mengolah informasi secara aktif, persisten dan melibatkan pertimbangan-pertimbangan.
  - *Postformal thought*, yaitu kemampuan ketika berhadapan dengan ketidakpastian, ketidakkonsistenan, hal yang berlawanan, ketidaksempurnaan dan penyelesaian masalah dengan cara damai (kompromi). Dewasa muda mampu untuk memadukan antara logika dan emosi serta pengalaman praktis dalam mencari pemecahan masalah-masalah yang ambigu.
  - Mengembangkan fungsi intelektualitas di dalam konteks sosial.
  - *Emotional intelligence*, yaitu kemampuan untuk menyadari dan menghadapi perasaan sendiri dan perasaan orang lain.
  - *Moral reasoning*, yaitu menghadapi nilai-nilai yang bertentangan dan bertanggung jawab terhadap kesejahteraan orang lain (misalnya, dalam berumah tangga). Pengalaman digunakan untuk mengevaluasi kriteria mana yang dianggap baik dan adil.
- Dalam hal kepribadian :
  - *Intimacy vs isolation*, yaitu dimana jika seseorang yang berusia dewasa muda tidak dapat menjalin komitmen secara mendalam dengan orang lain, maka ia akan menjadi sangat terisolasi dan egois.

Kebutuhan dari periode ini adalah *virtue of "love"*, yaitu kesetiaan yang terjadi secara timbal balik antara dua orang yang memilih untuk saling berbagi dalam kehidupan, memiliki anak dan membantu anak-anak mereka mendapatkan perkembangan yang sehat.

- Kepribadian mulai stabil

Terdapat empat pandangan mengenai kestabilan kepribadian pada periode ini, yaitu :

- *Normative-stage models* menjelaskan bahwa pada periode ini, orang yang berusia dewasa akan mengikuti rangkaian dasar perubahan psikososial yang sama, sejalan dengan pencapaian cita-cita, pekerjaan, hubungan dengan orang lain dan pernikahan.
- *Timing-of-event model* menjelaskan bahwa jika kejadian-kejadian penting yang seharusnya terjadi di periode ini tidak dialami pada waktunya maka seorang yang berusia dewasa muda akan mengalami *stress* dan akan mengganggu perkembangan kepribadiannya, misalnya terlambat menikah atau belum mendapatkan pekerjaan.
- *Trait models* menjelaskan bahwa kepribadian akan banyak sekali berubah hingga seseorang mencapai usia 30 tahun dan pada usia selanjutnya perubahan yang terjadi akan lebih sedikit.
- *Typological models* menjelaskan bahwa kepribadian mengalami kontinuitas dari masa kanak-kanak hingga dewasa, tetapi kejadian tertentu di kehidupan akan berpengaruh terhadap perkembangannya.

McCrae dan Costa (2003 dalam Feist & Feist, 2006) menjelaskan bahwa konsep diri merupakan inti dari kepribadian, maka perkembangan yang terjadi pada kepribadian akan berpengaruh pada

konsep diri seseorang. Karena pada periode ini kepribadian sudah mulai stabil, maka konsep diri seseorang pun akan lebih stabil. Konsep diri akan sedikit mengalami perubahan dipengaruhi oleh keberhasilan atau tidaknya individu menjalani kejadian-kejadian penting pada periode ini.

## **2.5. Hubungan antara Konsep Diri, Jenis Pemain MMORPG dan Usia Perkembangan Dewasa Muda**

Baldwin dan Holmes (dalam Calhoun & Acocella, 1990) mengatakan bahwa konsep diri adalah hasil belajar individu melalui hubungannya dengan orang lain. Betapa pentingnya konsep diri, yaitu sebagai kerangka acuan untuk menentukan sikap yang akan dilakukan oleh individu dalam situasi tertentu, mengakibatkan manusia ditugaskan untuk mematangkan konsep dirinya. Tugas perkembangan ini disebut-sebut saat manusia berada pada periode usia dewasa muda. Papalia, Olds & Feldman (2007) menyatakan bahwa ketika manusia berada pada masa dewasa muda, maka tugas perkembangan mereka diantaranya adalah memiliki kemampuan untuk menyadari dan menghadapi perasaan sendiri dan perasaan orang lain serta dapat menghadapi nilai-nilai yang bertentangan dengan dirinya.

Baldwin dan Holmes (dalam Calhoun & Acocella, 1990) mengatakan bahwa konsep diri merupakan hasil belajar individu melalui hubungannya dengan orang lain. Yang dimaksud dengan “orang lain” di sini yaitu orang tua, teman sebaya dan masyarakat. Kemudian, Burns (1993) juga menjelaskan mengenai lima sumber utama pembentukan konsep diri individu, yaitu melalui citra tubuh, bahasa, melihat umpan balik dari lingkungan, proses identifikasi dan pola asuh.

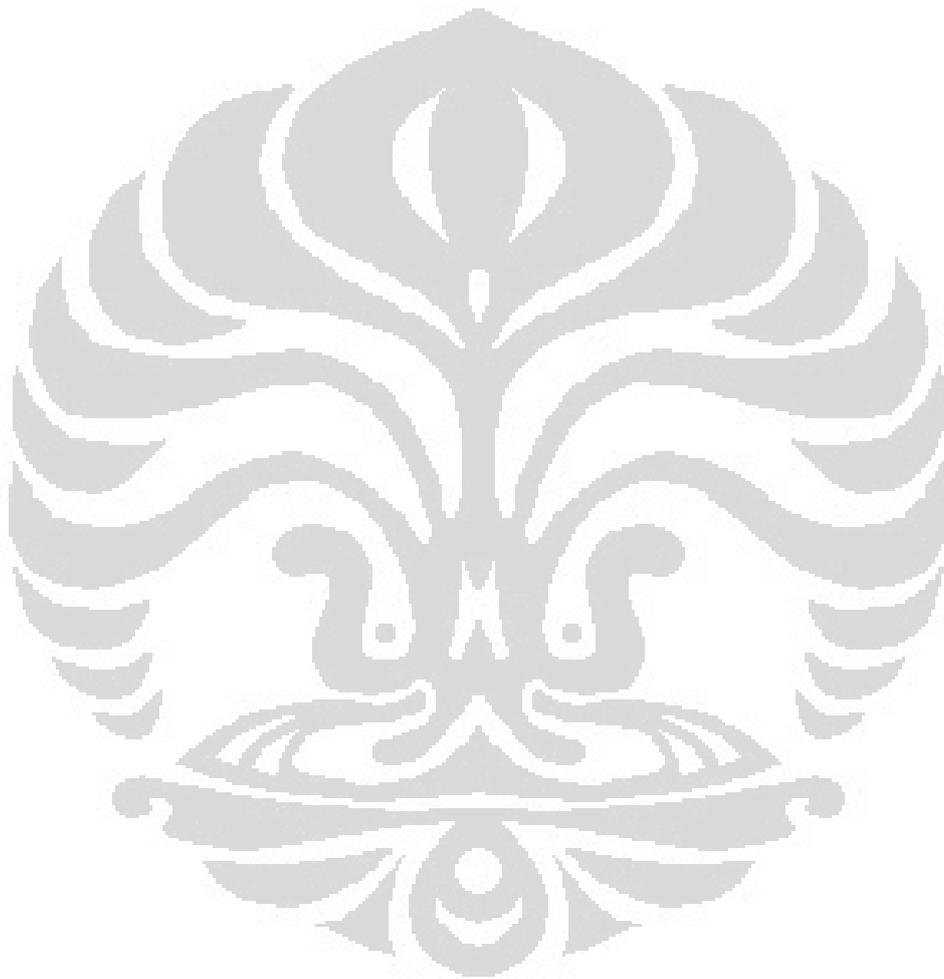
Umpan balik dari lingkungan dapat mempengaruhi pembentukan konsep diri individu jika orang lain yang memberikan reaksi tersebut merupakan *significant others* dari individu tersebut. Dalam permainan *game online eRepublik*, para pemain akan mendapatkan banyak teman baru dan hubungan pertemanan tersebut dapat meningkat pula seiring dengan berjalannya waktu

mereka memainkan *eRepublik*. Teman-teman ini lama-kelamaan dapat menjadi sahabat ataupun pacar di kehidupan nyata. Komunikasi antarindividu yang terjadi tersebut tidak jarang melibatkan kritikan-kritikan dan saran-saran karena dalam *game* ini pemain diberi kebebasan untuk membuat artikel dan sebagian dari artikel tersebut berisi kritikan yang ditujukan untuk pemain lain atau suatu partai tertentu. Dalam hal ini, kritikan-kritikan atau saran yang diberikan oleh seorang pemain kepada pemain lainnya dapat dijadikan sebagai acuan mereka untuk menilai dan mengoreksi diri sehingga dapat mempengaruhi konsep dirinya.

Selain itu, dalam *eRepublik* cukup se ring terjadi identifikasi terhadap orang lain. Hal ini terjadi karena dalam *game* ini, tokoh para pemain hidup di dunia yang juga memiliki struktur kepemimpinan dan juga terdapat *roleplay* yang menonjol, seperti menjadi seorang penulis, tokoh politik, tokoh ekonomi, dan lain-lain. Tidak sedikit pemain memiliki sosok presiden ataupun tokoh lainnya yang dikagumi, kekaguman tersebut baik karena kecerdasannya, kebijaksanaannya ataupun keramahannya. Menurut Burns (1993), saat proses identifikasi berlangsung, seseorang akan membentuk konsep diri sesuai dengan sejauh mana ia merasa cocok dengan orang lain yang ia tiru. Maka jika ini terjadi pada pemain *eRepublik*, berarti bahwa konsep dirinya telah dipengaruhi oleh pemain lain.

Berdasarkan kondisi-kondisi di atas, penulis berasumsi bahwa pada pemain yang banyak bermain *eRepublik* (kelompok *extreme gamers*) terdapat aspek-aspek yang diri yang berubah sesuai dengan hasil pembelajaran dari pengalamannya selama bermain *eRepublik*, meskipun sebagian besar dari pemain menyangkal kemungkinan ini. Mereka cenderung menampilkan perilaku yang bersifat positif terhadap anggota kelompoknya, tetapi cenderung menunjukkan penolakan terhadap pemain yang bukan merupakan anggota dari kelompoknya. Hampir setiap hari terjadi perdebatan antarkelompok yang dipicu oleh berbagai hal. Kecenderungan konsep diri yang ditampilkan oleh mereka dalam memainkan *game* ini adalah konsep diri yang negatif, yaitu mereka peka terhadap kritikan dari orang lain dan sering kali secara langsung menolak kritikan tersebut, mereka sangat kritis terhadap tindakan-tindakan dari kelompok-kelompok lain, tidak menghargai dan cenderung melontarkan tuduhan-tuduhan yang bersifat

memojokkan jika kelompok lain melakukan hal yang positif serta mereka cenderung merasa tidak disukai oleh anggota-anggota dari kelompok lain. Sedangkan pada kelompok yang memainkan *eRepublik* secara normal atau tidak berlebihan diasumsikan bahwa tidak terdapat pengaruh yang besar terhadap perubahan aspek-aspek dari konsep diri mereka diakibatkan oleh memainkan *game eRepublik*.



## BAB 3

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. Tipe dan Desain Penelitian

Tipe penelitian ini adalah *ex post facto field study*, karena tidak ada manipulasi terhadap variabel bebas, penelitian dilakukan pada situasi alamiah dan aspek yang diteliti sudah terberi sehingga dapat dilihat fenomenanya saja. Pada penelitian tipe ini, variabel bebas sudah terjadi sebelum penelitian dilakukan dan hipotesis mengenai hubungan sebab akibat tidak harus ada (Seniati, Yulianto & Setiadi, 2005). Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode kuantitatif dilakukan jika bermaksud mengkuantifikasi variasi yang ada pada suatu fenomena, situasi, masalah, atau isu-isu yang ada; jika informasi dikumpulkan menggunakan variabel yang secara dominan kuantitatif, dan jika analisa diperlengkapi untuk memastikan besarnya variasi yang ada (Kumar, 1999). Dalam hal ini, Kumar (1999) juga menyatakan bahwa statistik membantu untuk mengkuantifikasi besarnya suatu hubungan, menyediakan suatu indikasi dari besarnya tingkat kepercayaan yang dapat ditempatkan pada penemuan yang ada, serta membantu untuk mengisolasi akibat dari variabel-variabel lain. Selain itu, penulis juga melakukan wawancara kepada beberapa partisipan untuk mendapatkan informasi-informasi yang lebih komprehensif.

#### 3.2. Variabel Penelitian

Variabel adalah sebuah gambaran, persepsi atau konsep yang dapat diukur (Kumar, 1999). Christensen (2001 dalam Seniati, Yulianto & Setiadi, 2005) menyatakan bahwa variabel merupakan karakteristik atau fenomena yang dapat berbeda di antara organisme, situasi, atau lingkungan. Pada sub bab ini, peneliti akan menjabarkan mengenai definisi konseptual dan operasional dari masing-masing variabel yang diteliti, yaitu konsep diri dan kecanduan MMORPG.

### 3.2.1 Variabel Bebas: Tipe Bermain MMORPG

#### 3.2.1.1. Definisi Konseptual

Variabel bebas dari penelitian ini adalah tipe bermain MMORPG. Tipe bermain *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* (MMORPG) adalah pembagian kelompok pemain berdasarkan jumlah waktu bermain yang dihabiskan oleh pemain *game* jenis MMORPG, yaitu pemain normal dan *extreme gamers*.

#### 3.2.1.2. Definisi Operasional

Definisi operasional dari variabel ini adalah pengelompokan pemain *game* jenis MMORPG berdasarkan durasi waktu bermain yang dilakukan selama seminggu. Pemain dibagi menjadi dua tipe, yaitu pemain normal atau pemain yang menghabiskan waktu kurang dari 45 jam seminggu dan *extreme gamers* atau pemain yang menghabiskan waktu lebih dari 45 jam seminggu.

### 3.2.2. Variabel Terikat: Konsep Diri

#### 3.2.2.1. Definisi Konseptual

Variabel terikat dari penelitian ini adalah konsep diri. Definisi konseptual dari konsep diri adalah persepsi seseorang mengenai dirinya yang diperoleh melalui hubungannya dengan orang lain, terutama dengan orang-orang terdekat, maupun yang didapatkan dalam peristiwa-peristiwa kehidupan sebagai hasil dari umpan balik dari orang lain.

#### 3.2.2.2. Definisi Operasional

Definisi operasional dari variabel ini adalah skor yang diperoleh dari alat ukur konsep diri yang disusun berdasarkan dua dimensi dari konsep diri, yaitu dimensi internal dan eksternal, dimana dimensi internal meliputi komponen identitas diri, perilaku dan penilaian serta dimensi eksternal meliputi komponen fisik, moral etis, diri pribadi, diri keluarga dan diri sosial. Alat ukur yang digunakan pada penelitian ini, yaitu *Tennessee Self Concept Scale* (TSCS) yang

dikembangkan oleh Fitts (Burns, 1993) Semakin tinggi skor total pada alat ukur ini, maka semakin positif konsep dirinya.

### 3.3. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian, ini data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner selama ini telah digunakan untuk menamakan instrumen wawancara personal dan instrumen mengenai sikap atau kepribadian (Kerlinger & Lee, 2000). Kuesioner juga sering disebut sebagai skala oleh beberapa orang. Kumar (1999) menyatakan bahwa penggunaan kuesioner sebagai instrumen penelitian memiliki beberapa keuntungan, antara lain ialah dapat digunakan pada isu-isu sensitif karena besarnya anonimitas yang terjadi dalam penggunaan kuesioner, menghindari bias pewawancara, serta lebih efisien dalam hal waktu dan biaya. Sedangkan kelemahan yang dimiliki kuesioner, antara lain ialah aplikasi terbatas pada populasi yang dapat membaca dan menulis, rendahnya tingkat pengembalian, ketidakmungkinan untuk mengklarifikasi isu atau jawaban (Kerlinger & Lee, 2000).

### 3.4. Partisipan Penelitian

#### 3.4.1. Karakteristik Partisipan

Yang menjadi partisipan dalam penelitian ini adalah orang yang sedang berada pada tahap dewasa muda atau pada rentang usia 18 hingga 40 tahun yang memainkan *game eRepublik*. Peneliti memilih *eRepublik* sebagai perwakilan dari *game* jenis MMORPG karena *role-playing* yang dimainkan pada *game* ini dimainkan dengan cukup serius oleh pemain *eRepublik*. *Game* ini merupakan salah satu MMORPG yang sangat menonjolkan *role-playing* karena *roleplay* inilah yang membentuk arah permainan *game* ini.

### 3.4.2. Metode Pengambilan Sampel

Metode pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *non-probability sampling*, karena tidak semua orang di dalam populasi mendapatkan kesempatan yang sama untuk menjadi responden penelitian. Selain itu, besarnya populasi tidak dapat secara pasti diketahui dan tidak ada data yang lengkap mengenai lokasi dari populasi. Teknik yang digunakan adalah *accidental sampling*. Menurut Guilford dan Fruchter (1978), pada teknik ini sampel yang digunakan adalah mereka yang memenuhi karakteristik subyek dan tersedia di saat penelitian berlangsung.

### 3.4.3. Jumlah Sampel

Kerlinger & Lee (2000) mengemukakan bahwa penggunaan sampel yang besar dalam pendekatan kuantitatif akan menghasilkan perhitungan statistik yang lebih akurat. Selain itu, penggunaan sampel yang besar juga dapat mengurangi *error* yang mungkin muncul (Saughnessy & Zechmeister, 2000). Namun, Guilford dan Fruchter (1981) menyatakan bahwa untuk memperoleh penyebaran data mendekati penyebaran normal maka harus memenuhi batas minimum dari 30 orang sampel.

### 3.5. Alat Penelitian

Dalam penelitian dimana hal yang diukur merupakan sikap, preferensi, ataupun perbedaan individual, salah satu alat ukur yang biasa digunakan adalah kuesioner yang berbentuk *self-report* (Saughnessy & Zechmeister, 2000). Selain memberikan respon terhadap item-item dalam kuesioner, partisipan dalam penelitian ini juga diminta untuk melengkapi data kontrol. Data kontrol ini dibutuhkan untuk menjamin kesesuaian antara karakteristik partisipan dengan yang diinginkan peneliti juga untuk melihat apabila ada hasil tambahan dalam penelitian ini. Data demografis yang dibutuhkan dalam penelitian mengenai bermain MMORPG secara berlebihan, yaitu jenis kelamin, pendidikan terakhir,

pekerjaan terakhir dan jumlah waktu (dalam jam) yang dihabiskan untuk bermain selama seminggu (David & Wiemer-Hastings, 2005). Penulis menambahkan satu data kontrol lagi, yaitu usia (untuk melihat apakah partisipan termasuk dalam kelompok usia yang merupakan populasi penelitian ini).

### 3.5.1. Alat Ukur yang Digunakan

Penelitian ini menggunakan dua buah alat ukur, yaitu alat untuk mengukur konsep diri (TSCS) dan *self-report* mengenai durasi bermain *game* selama seminggu yang digunakan untuk pembagian kelompok bermain *game*, yaitu pemain normal dan *extreme gamers*. *Tennessee Self Concept Scale* disusun berdasarkan sejumlah deskripsi diri yang dikumpulkan dari Balester (1956, dalam Damayanti, 2010), Engel (1956, dalam Damayanti, 2010) dan Taylor (1953, dalam Damayanti, 2010) serta deskripsi diri yang ditulis oleh para pasien dan non pasien. Setelah dikumpulkan dan diteliti, item-item diklasifikasikan berdasarkan apa yang dilihat seseorang pada dirinya ketika ia menuliskan gambaran dirinya. Akhirnya diperoleh dua dimensi konsep diri, yaitu internal dan eksternal, dimana dimensi internal terdiri atas tiga bagian dan eksternal terdiri atas lima bagian.

Item yang dikumpulkan ini berjumlah 90 pernyataan yang terdiri dari pernyataan yang bersifat positif dan negatif. Fitts menambahkan 10 item untuk mengukur keterbukaan seseorang dalam menjawab pernyataan skala konsep diri ini. Kesepuluh item ini disebut sebagai kritik diri yang diperoleh berdasarkan skala L dari *Minnesota Multiphasic Personality Inventory* (MMPI). Dengan demikian pernyataan dalam TSCS berjumlah 100 buah. Setiap pernyataan memiliki lima kemungkinan jawaban berupa skala dari angka 1 hingga 5. Angka 1 berarti pernyataan tersebut sama sekali tidak sesuai dengan keadaan diri partisipan sedangkan angka 5 berarti pernyataan tersebut sangat sesuai dalam menggambarkan diri partisipan. Dari 90 item, 45 item *favorable* dan 45 item yang lain *unfavorable*.

TSCS dapat digunakan secara individual maupun massal. Skala ini dapat diberikan pada orang dengan usia minimal 12 tahun dan mempunyai kemampuan

membaca minimal setaraf dengan tingkat akhir sekolah dasar. Lama pengisian TSCS rata-rata membutuhkan waktu 10 hingga 20 menit. TSCS ini telah diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia dan diuji validitas dan realibilitasnya oleh tim dari Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada pada tahun 1979. Selanjutnya, alat ini juga sudah digunakan dalam penelitian beberapa skripsi, diantaranya oleh Achmad Nusolahardo pada tahun 1988 (Universitas Indonesia), Iristiati pada tahun 1988 (Universitas Indonesia), Karina Krissanti pada tahun 2005 (Unika Atma Jaya), Beta Adistiana Pradnya pada tahun 2008 (Unika Atma Jaya) dan beberapa penelitian lainnya.

Aspek-aspek konsep diri yang diukur dalam TSCS (Burns, 1993) dinyatakan dalam skor, yaitu :

1. Skor kritik diri (*Self Critism Score*)

Skor ini dapat menggambarkan sikap defensif dalam menggambarkan diri pribadi. Terdiri dari 10 pernyataan, yaitu pernyataan dari nomor 91 hingga 100. Isi pernyataan tersebut menggambarkan hal-hal yang bersifat kurang menyenangkan tentang diri sendiri, tetapi cukup halus sehingga pada umumnya orang mau mengakuinya.

Orang yang menyangkal hampir seluruh pernyataan ini akan mendapat skor rendah dan menunjukkan sikap defensif, berusaha untuk menampilkan gambaran yang menyenangkan tentang dirinya. Skor tinggi menunjukkan gambaran yang menyenangkan tentang dirinya, kemampuan dan keterbukaan yang normal bagi kritik terhadap dirinya. Sedangkan skor yang ekstrim tinggi, yaitu di atas persentil 99, menunjukkan kurangnya sikap defensif dan mengindikasikan gangguan patologis.

2. Skor harga diri (P)

Skor harga diri ini menggambarkan tingkatan harga diri seseorang. Terdiri dari 90 pernyataan, yaitu pernyataan nomor 1 sampai 90. Pernyataan-pernyataan itu dikelompokkan ke dalam tiga kategori dari dimensi internal dan lima kategori dari dimensi eksternal. Dalam lembaran skoring, ketiga kategori dari dimensi internal disusun secara horizontal (baris) dan lima kategori dari dimensi eksternal disusun secara vertikal (kolom).

Skor harga diri yang tinggi menunjukkan bahwa orang tersebut cenderung menyukai dirinya sendiri, merasa dirinya berharga dan percaya pada diri sendiri. Sebaliknya, skor harga diri yang rendah menunjukkan bahwa orang tersebut merasa ragu bahwa dirinya berharga, merasa dirinya kurang disukai, sering merasa cemas, tertekan, tidak bahagia serta kurang percaya diri. Bila skor harga diri hasilnya tinggi sedangkan skor kritik diri rendah, maka interpretasi dari skor harga diri harus berhati-hati, sebab mungkin tingginya skor harga diri adalah hasil dari sikap defensifnya.

Dimensi harga diri merupakan jumlah dari skor yang menyangkut dimensi-dimensi:

a. Identitas (baris 1/B1)

Skor ini menggambarkan identitas diri seseorang, yaitu bagaimana pandangan terhadap dirinya sendiri.

b. Kepuasan diri (B2)

Skor ini menggambarkan bagaimana perasaan seseorang terhadap dirinya sebagaimana dipersepsikannya. Secara umum, skor ini menggambarkan tingkat dari kepuasan diri atau penerimaan diri seseorang. Seseorang dapat memiliki skor B1 dan B3 yang tinggi tetapi skornya rendah pada B2 karena adanya standard anharapan tinggi. Oleh karena itu, skor ini sebaiknya dibandingkan dengan B1, B3 dan total P.

c. Tingkah laku (B3)

Skor ini menggambarkan persepsi seseorang terhadap tingkah lakunya.

d. Diri fisik (Kolom A/KA)

Skor ini menggambarkan persepsi seseorang terhadap fisiknya, keadaan kesehatan, penampilan fisik dan seksualitas.

e. Diri etik-moral (KB)

Skor ini menggambarkan bagaimana seseorang menilai dirinya ditinjau dari nilai-nilai etik-moral, misalnya perasaan diri sebagai orang yang jahat atau baik, hubungannya dengan Tuhan dan penghayatan agama.

f. Diri personal (KC)

Skor ini menggambarkan perasaan seseorang terhadap nilai dirinya sebagai pribadi, terlepas dari keadaan fisiknya atau hubungannya dengan orang lain, misalnya perasaan dirinya sebagai orang yang gembira, orang yang santai atau seorang pembenci.

g. Diri keluarga (KD)

Skor ini menggambarkan perasaan adekuat, harga diri dan nilai dirinya sebagai anggota keluarga dan dalam hubungannya dengan teman-teman terdekat.

h. Diri sosial (KE)

Skor ini menggambarkan rasa harga diri seseorang dalam berinteraksi sosial dengan orang lain pada umumnya.

3. Skor variabilitas (V)

Skor ini menggambarkan variabilitas atau tetap tidaknya persepsi seseorang dari satu aspek ke aspek lainnya. Skor yang tinggi menunjukkan konsep diri yang kurang terintegrasi, sedangkan skor yang rendah menunjukkan konsep diri orang tersebut terintegrasi cukup baik. Skor yang sangat rendah, yaitu di bawah persentil 1 menunjukkan adanya kekakuan pada diri orang tersebut.

Cara menghitung skor variabilitas ini, yaitu pada setiap baris dicari jumlah tertinggi, lalu dikurangi dengan jumlah terendah. Demikian juga dilakukan pada kolom. Kemudian, hasil yang didapat dari masing-masing kolom dan baris dijumlahkan dan ini merupakan skor total V.

4. Skor distribusi (D)

Skor ini menggambarkan kemantapan atau keyakinan seseorang dalam menilai dirinya sendiri. Skor yang tinggi menunjukkan orang tersebut merasa pasti dan mantap dalam menilai dirinya, sedangkan skor yang rendah mengindikasikan yang sebaliknya. Skor ini merupakan distribusi jawaban seseorang pada skala dari angka 1 sampai 5.

Berdasarkan manual, norma yang digunakan pada alat ukur ini adalah skor konsep diri dan masing-masing dimensinya ditotal kemudian dibandingkan dengan skor Persentil 50 (Cowen et. al., 1984, dalam Jalil, 2011). Jika skor

partisipan di atas Persentil 50 berarti memiliki konsep diri yang positif, sebaliknya jika skor partisipan di bawah Persentil 50 berarti memiliki konsep diri negatif.

Kemudian, uji reliabilitas digunakan untuk melihat kestabilan dan keajegan alat ukur (Anastasi & Urbina, 1997). Reliabilitas dapat memberitahu peneliti seberapa informasi yang diberikan oleh suatu alat ukur dapat dipercaya. Reliabilitas yang dimiliki suatu alat ukur memberikan informasi mengenai proporsi varians yang berhubungan dengan *true score* dari variabel yang hendak diukur (Devellis, 2003).

Alat ukur konsep diri pada penelitian ini adalah TSCS yang dikembangkan oleh William H. Fitts (1965, dalam Damayanti, 2010) dan telah diadaptasi oleh Sri Rahayu Partosuwindo, dkk (tim peneliti dari Universitas Gajah Mada, Yogyakarta) pada tahun 1979. TSCS merupakan alat untuk mengukur konsep diri individu secara umum yang berada dalam usia 12 tahun ke atas. Uji reliabilitas dari alat ukur ini dengan menggunakan teknik Hoyt menghasilkan korelasi keterandalan sebesar 0.954.

Selanjutnya, pada penelitian ini, penulis menggunakan teknik *Alpha Cronbach* dalam menguji reliabilitas dari alat ukur TSCS. *Alpha Cronbach* digunakan untuk mengukur *internal consistency*, yaitu homogenitas antara item-item dalam sebuah alat ukur (Devellis, 2003). Konsistensi antar item dipengaruhi oleh dua sumber varians *error*, yaitu *content sampling* dan heterogenitas dari domain sampel tingkah laku yang akan diukur. Koefisien alpha merupakan rumus paling umum yang dapat diterapkan pada tes yang memiliki jawaban benar dan salah ataupun tidak (Kaplan & Saccuzzo, 2005). Devellis (2003) melakukan pengelompokan batas-batas nilai reliabilitas, yaitu sebagai berikut:

- Di bawah 0,60, tidak dapat diterima.
- Antara 0,60 dan 0,65, tidak tidak memuaskan
- Antara 0,65 dan 0,70, dapat diterima secara minimal.
- Antara 0,70 dan 0,80, dapat diterima.
- Antara 0,80 dan 0,90 sangat baik.

- Jauh di atas 0,90, sebaiknya skala yang sedang disusun diperpendek saja.

Dari uji reliabilitas pada TSCS didapatkan koefisien reliabilitas sebesar 0.903. Berdasarkan ketentuan yang dibuat oleh Devellis (2003), reliabilitas dari alat ukur ini dinyatakan sangat baik. Nilai koefisien reliabilitasnya tidak jauh di atas 0.90, maka tidak dilakukan perubahan atas item dalam alat ukur ini.

Selain uji reliabilitas, penulis juga melakukan uji validitas terhadap alat ukur TSCS. Uji validitas digunakan untuk menguji apakah alat ukur yang digunakan memang benar-benar mengukur karakteristik yang dituju. Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh Sri Rahayu Partosuwindo, dkk dengan menggunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment* menunjukkan bahwa semua item pada alat ukur TSCS valid. Dalam penelitian ini juga diperoleh hasil bahwa semua item dalam alat ukur ini dinyatakan valid.

### 3.6. Metode Pengolahan Data

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab pertanyaan yang diajukan dalam permasalahan, yaitu bagaimanakah gambaran konsep diri orang usia dewasa muda yang kecanduan bermain *eRepublik*. Gambaran konsep diri ini didapat dari perbandingan antara *mean* skor konsep diri dan masing-masing dimensi dari konsep diri pada kelompok kecanduan dengan skor Persentil 50. Jika *mean* berada di atas Persentil 50 maka konsep diri kelompok dinilai positif, tetapi jika *mean* berada di bawah Persentil 50 maka konsep diri dinilai negatif.

Kemudian sebagai data tambahan, penulis melakukan perhitungan untuk mencari tahu ada tidaknya perbedaan konsep diri pada kelompok dewasa muda yang termasuk *extreme gamers* dengan yang normal akan digunakan *T-Test* dan perbandingan *mean* kedua kelompok. Penulis menggunakan *Independent Sample T-Test* karena tujuan dari analisis ini adalah untuk membandingkan dua rata-rata (*mean*) dari dua grup yang tidak berhubungan. Semua perhitungan akan dilakukan dengan perangkat lunak SPSS 18 *For Windows*.

### 3.7. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada hari Minggu, tanggal 18 Desember 2011 hingga hari Senin, tanggal 19 Desember 2011. Untuk memudahkan penyebaran kuesioner, isi dari kuesioner yang telah disusun sebelumnya disalin ke dalam bentuk *form* di *gdocs* (*google documents*). Kemudian, kuesioner disebar ke para pemain *eRepublik* melalui media artikel yang bisa langsung dibaca oleh para pemain, melalui *shout* di halaman *eRepublik* dan melalui IRC. Penyebaran melalui media artikel dan *shout* di halaman *eRepublik* dilakukan oleh teman-teman dari penulis. Sedangkan penyebaran kuesioner melalui media IRC dilakukan sendiri oleh penulis.

Hasil jawaban dari kuesioner yang diisi oleh para partisipan langsung terdata di *google documents* milik penulis dalam bentuk *spreadsheet* yang tampilannya mirip dengan *Microsoft Excel*. Jawaban yang didapat berupa tabel dimana kolom merupakan urutan item tes dan data diri partisipan, serta baris merupakan nomor urut partisipan.

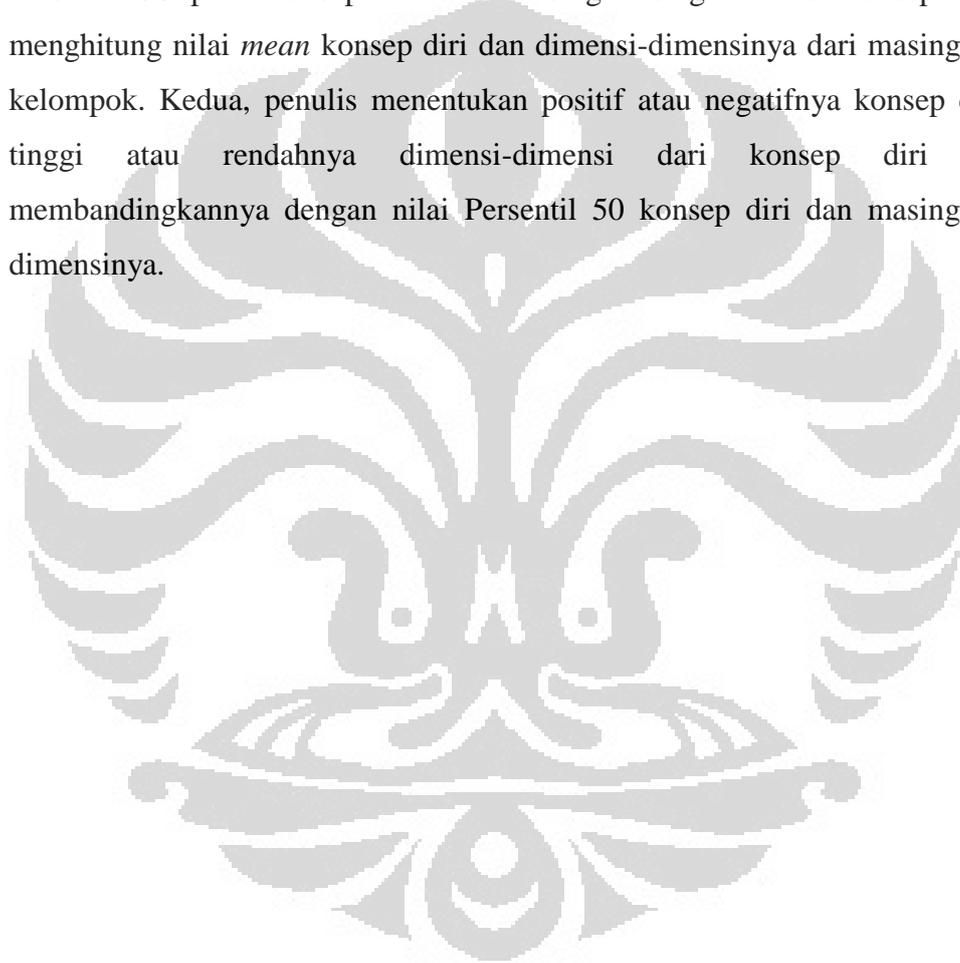
Peneliti tidak melakukan penyebaran kuesioner dalam bentuk *hard copy* karena dari penyebaran kuesioner dalam bentuk *soft copy* sudah didapatkan cukup banyak kuesioner yang terisi. Secara keseluruhan, jumlah partisipan yang mengisi kuesioner adalah sebanyak 111 orang. Namun, diantara 111 partisipan tersebut terdapat 20 partisipan yang berada di bawah usia dewasa muda, yaitu masih berusia 13 hingga 17 tahun, dan dua partisipan tidak mengisi semua data yang diminta, sehingga sebanyak 22 jawaban dari kuesioner tidak dapat diolah oleh penulis. Jadi, dari pelaksanaan penelitian, penulis mendapatkan jumlah total yang menjadi partisipan penelitian sebanyak 89 orang.

### 3.8. Pengolahan Data

Penulis mengolah data yang didapatkan dengan menggunakan SPSS 18 *for Windows*. Pengolahan data dimulai dari penghitungan frekuensi partisipan berdasarkan data kontrolnya sehingga didapatkan gambaran sampel penelitian. Kemudian, partisipan digolongkan ke dalam dua kelompok berdasarkan jumlah waktu bermain *eRepublik* dalam seminggu, yaitu kelompok normal dan kelompok *extreme gamers*. Jika partisipan memainkan *eRepublik* lebih dari 45

jam dalam seminggu maka akan dikelompokkan kedalam *extreme gamers* dan sebaliknya jika bermain kurang dari 45 jam dalam seminggu akan dikelompokkan kedalam pemain normal.

Terakhir, penulis melakukan penghitungan terhadap skor konsep diri dan dimensi-dimensinya untuk mendapatkan gambaran konsep diri dari kelompok pemain normal dan kelompok *extreme gamers*. Tahap yang dilakukan untuk mencari gambaran konsep diri ini, yaitu pertama, dengan menghitung nilai Persentil 50 pada konsep diri dan masing-masing dimensi konsep diri dan menghitung nilai *mean* konsep diri dan dimensi-dimensinya dari masing-masing kelompok. Kedua, penulis menentukan positif atau negatifnya konsep diri dan tinggi atau rendahnya dimensi-dimensi dari konsep diri dengan membandingkannya dengan nilai Persentil 50 konsep diri dan masing-masing dimensinya.



## BAB 4

### HASIL DAN ANALISIS DATA

Bab ini akan menjelaskan mengenai hasil-hasil temuan yang didapatkan dari penelitian, yang meliputi gambaran sampel penelitian, gambaran konsep diri dari kelompok pemain normal dan gambaran konsep diri dari kelompok *extreme gamers*. Data-data yang didapatkan dari jawaban partisipan-partisipan pada kuesioner yang disebar akan diolah menggunakan perangkat lunak SPSS 18 *For Windows*.

#### 4.1. Gambaran Sampel Penelitian

Sampel pada penelitian ini adalah orang yang berada pada tahap perkembangan dewasa muda, yaitu usia 18 hingga 40 tahun, yang bermain *eRepublik*. Dari penyebaran kuesioner, penulis mendapatkan 111 kuesioner yang diisi oleh partisipan, tetapi data yang dapat diolah hanya dari 89 kuesioner. Ini disebabkan karena dari 111 partisipan tersebut terdapat 20 partisipan yang berada di bawah usia dewasa muda, yaitu masih berusia 13 hingga 17 tahun, dan dua partisipan tidak mengisi semua data yang diminta.

**Tabel 4.1 Persebaran Gambaran Umum Partisipan Penelitian**

Gambaran	Jumlah	Persentase
Usia		
- 18 – 25	61	68.5 %
- 26 – 33	28	31.5 %
- 34 – 40	-	-
N	89	100 %

<b>Gambaran</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
Jenis Kelamin	84	94.4 %
- Laki-laki	5	5.6 %
- Perempuan	89	100 %
N		
Waktu Bermain (dalam seminggu)		
- < 45 jam	75	84.3 %
- > 45 jam	14	15.7 %
N	89	100 %
Pendidikan Terakhir		
- SMA/SMK	35	39.3 %
- D3	8	8 %
- S1	45	48.3 %
- S2	3	3.4 %
N	89	100 %
Pekerjaan		
- Pelajar/Mahasiswa	41	46.1 %
- Pegawai Negeri	8	8 %
- Pegawai Swasta	34	38.2 %
- Pekerja Lepas	3	3.4 %
- Wiraswasta	2	2.2 %
- Pengangguran	1	1.1 %
N	89	100 %

Dari tabel di atas, dapat dilihat persebaran gambaran umum partisipan berdasarkan usia, jenis kelamin, waktu bermain dalam seminggu, pendidikan

terakhir dan pekerjaan. Berdasarkan usia, penulis membagi ke dalam tiga kelompok dewasa muda berdasarkan yang disebutkan oleh Papalia, Olds & Feldman (2007), yaitu dari usia 18 hingga 40 tahun. Berdasarkan pengelompokan tersebut didapatkan bahwa partisipan yang berusia antara 18 hingga 25 tahun adalah sebanyak 61 orang atau sebesar 68.5 %, partisipan yang berusia antara 26 – 33 tahun adalah sebanyak 28 orang atau sebesar 31.5 % dan tidak ada partisipan yang usianya berada di antara 34 hingga 40 tahun. Berdasarkan persebaran jenis kelamin, partisipan didominasi oleh yang berjenis kelamin laki-laki, yaitu berjumlah 84 orang atau 94.4 %, sedangkan yang berjenis kelamin perempuan hanya berjumlah 5 orang atau 5.6 %. Kemudian, persebaran berdasarkan waktu bermain dalam seminggu, yaitu terdapat 75 partisipan (84.3 %) yang menghabiskan waktu bermain kurang dari 45 jam dalam seminggu dan 14 partisipan (15.7 %) yang menghabiskan waktu bermain lebih dari 45 jam dalam seminggu. Dari persebaran jumlah waktu bermain dalam seminggu ini dapat dilihat jumlah partisipan yang tergolong kedalam pemain normal dan *extreme gamers*, dimana yang bermain kurang dari 45 jam digolongkan kedalam pemain normal dan lebih dari 45 jam digolongkan kedalam *extreme gamers*.

Berdasarkan persebaran pendidikan terakhir partisipan dapat dilihat bahwa paling banyak partisipan yang berpendidikan terakhir, yaitu 45 orang atau sebanyak 48.3 %, dan paling sedikit adalah partisipan dengan pendidikan terakhir S2, yaitu 3 orang atau 3.4 %. Terakhir, berdasarkan pekerjaannya, paling banyak partisipan yang merupakan pelajar atau mahasiswa, yaitu berjumlah 41 orang atau sebanyak 46.1 %, dan paling sedikit partisipan yang merupakan seorang pengangguran, yaitu sebanyak 1 orang atau sebanyak 1.1 %.

#### **4.2. Hasil Utama**

Hasil utama dari penelitian ini adalah gambaran konsep diri dewasa muda yang bermain *eRepublik*. Dalam hal ini, partisipan dikelompokkan kedalam dua kelompok, yaitu kelompok pemain normal (bermain selama kurang dari 45 jam seminggu) dan kelompok *extreme gamers* (bermain selama lebih dari 45 jam seminggu). Berdasarkan pengelompokan, didapatkan 75 partisipan yang termasuk

dalam kelompok pemain normal dan 14 partisipan yang termasuk dalam kelompok *extreme gamers*.

Gambaran konsep diri masing-masing kelompok dianalisa berdasarkan *mean* skor dilihat posisinya pada Persentil 50 (Cowen et. al., 1984). Jika *mean* dari skor partisipan di atas Persentil 50 berarti memiliki konsep diri yang positif, sebaliknya jika skor partisipan di bawah Persentil 50 berarti memiliki konsep diri yang negatif. Untuk masing-masing dimensi dari konsep diri, jika nilai *mean* di atas Persentil 50 maka dinyatakan tinggi dan jika di bawah Persentil 50 maka dinyatakan rendah.

#### 4.2.1. Gambaran Konsep Diri Kelompok Pemain Normal

**Tabel 4.2.1 Nilai *Mean* dan Persentil 50 Konsep Diri dan Dimensi-Dimensinya dari Kelompok Pemain Normal**

<b>Dimensi</b>	<b>Mean</b>	<b>P50</b>	<b>Interpretasi</b>
Konsep Diri	355.81	356	Negatif
Diri Fisik	63.91	64	Rendah
Diri Etik-Moral	64.29	65	Rendah
Diri Personal	66.75	67	Rendah
Diri Keluarga	64.31	64	Tinggi
Diri Sosial	65.03	64	Tinggi
Kritik Diri	31.53	31	Tinggi
Harga Diri	324.28	325	Rendah
Diri Identitas	130.55	131	Rendah
Kepuasan Diri	109.83	109	Tinggi
Diri Pelaku	114.93	115	Rendah
Variabilitas	71.56	69	Tinggi
Distribusi	105.21	100	Tinggi

Dari tabel di atas dapat dilihat tinggi atau rendahnya konsep diri dan masing-masing dimensi dari konsep diri pada kelompok pemain normal. Konsep diri pada kelompok ini cenderung negatif. Penjelasan mengenai negatifnya

konsep diri ini akan dijabarkan berdasarkan masing-masing dimensinya, yaitu sebagai berikut :

- Diri fisik yang rendah berarti kelompok ini cenderung merasa kurang puas dan kurang menerima sebagian kondisi fisiknya yang meliputi penampilan fisik, kondisi kesehatan dan seksualitas. Karena *mean* diri fisik tidak berada jauh di bawah nilai P50 dapat disimpulkan bahwa juga ada beberapa hal dari kondisi diri mereka yang membuat mereka merasa cukup puas.
- Diri etik-moral yang rendah menunjukkan bahwa kelompok ini belum sepenuhnya merasa sebagai orang yang patuh menjalankan ajaran agama seperti yang mereka inginkan. Kelompok ini cenderung merasa kurang puas atas tindakan mereka terhadap Tuhan dan hubungan mereka dengan Tuhan.
- Diri personal yang rendah menunjukkan bahwa kelompok ini tidak begitu merasa puas dengan kondisi dirinya terlepas dari kondisi fisik dan hubungannya dari orang lain. Kelompok ini cenderung mudah menyerah jika menghadapi masalah dan bukan seorang yang periang.
- Diri keluarga yang tinggi menunjukkan bahwa kelompok ini merasa dicintai, dipercaya dan penting bagi keluarga dan teman-teman terdekatnya. Kelompok ini merasa puas dengan hubungannya dengan keluarga ataupun teman-teman terdekat.
- Diri sosial yang tinggi menunjukkan bahwa kelompok ini merasa berharga bagi orang lain pada umumnya.
- Kritik diri yang tinggi menunjukkan bahwa kelompok ini memiliki gambaran yang menyenangkan tentang dirinya dan juga keterbukaan bagi kritik terhadap dirinya.
- Harga diri yang rendah menunjukkan bahwa kelompok ini pada umumnya merasa ragu bahwa dirinya berharga, merasa dirinya kurang disukai, sering merasa cemas, tertekan, tidak bahagia serta kurang percaya diri.
- Diri identitas yang rendah menunjukkan bahwa kelompok ini kurang yakin dalam menggambarkan diri identitasnya.

- Kepuasan diri yang tinggi menunjukkan bahwa kelompok ini cenderung merasa puas dan menerima sebagian kondisi dirinya, tetapi jika dibandingkan dengan konsep diri yang negatif dan diri identitas yang rendah dapat disimpulkan bahwa juga ada beberapa hal dari diri mereka yang kurang dapat mereka terima dan membuat mereka merasa kurang puas.
- Diri pelaku yang rendah menunjukkan bahwa kelompok ini cenderung merasa kurang yakin dalam bertindak laku, terkadang terlihat *plin-plan*, terkadang melarikan diri dari masalah.
- Variabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa kelompok ini memiliki konsep diri yang kurang terintegrasi atau penilaian dirinya kurang tetap.
- Distribusi yang tinggi menunjukkan bahwa kelompok ini cukup mantap atau yakin dalam menilai diri sendiri.

#### 4.2.2. Gambaran Konsep Diri Kelompok *Extreme Gamers*

**Tabel 4.2.2 Nilai *Mean* dan Persentil 50 Konsep Diri dan Dimensi-Dimensinya dari Kelompok *Extreme Gamers***

<b>Dimensi</b>	<b>Mean</b>	<b>P50</b>	<b>Interpretasi</b>
Konsep Diri	361.57	356	Positif
Diri Fisik	64.57	64	Tinggi
Diri Etik-Moral	63.36	65	Rendah
Diri Personal	70	67	Tinggi
Diri Keluarga	66	64	Tinggi
Diri Sosial	67.79	64	Tinggi
Kritik Diri	29.86	31	Rendah
Harga Diri	331.71	325	Tinggi
Diri Identitas	133.71	131	Tinggi
Kepuasan Diri	111.36	109	Tinggi
Diri Pelaku	115.79	115	Tinggi
Variabilitas	70.43	69	Tinggi
Distribusi	109.57	100	Tinggi

Dari tabel di atas dapat dilihat tinggi atau rendahnya konsep diri dan masing-masing dimensi dari konsep diri pada kelompok *extreme gamers*. Konsep diri pada kelompok ini cenderung positif. Penjelasan mengenai konsep diri yang positif ini akan dijabarkan berdasarkan masing-masing dimensinya, yaitu sebagai berikut :

- Diri fisik yang tinggi berarti kelompok ini cenderung merasa puas dan menerima sebagian kondisi fisiknya yang meliputi penampilan fisik, kondisi kesehatan dan seksualitas. Karena *mean* diri fisik tidak berada jauh di atas nilai P50 maka dapat disimpulkan bahwa juga ada beberapa hal dari kondisi diri mereka yang membuat mereka merasa kurang puas.
- Diri etik-moral yang rendah menunjukkan bahwa kelompok ini belum sepenuhnya merasa sebagai orang yang patuh menjalankan ajaran agama seperti yang mereka inginkan. Mereka cenderung merasa kurang puas atas tindakan mereka terhadap Tuhan dan hubungan mereka dengan Tuhan.
- Diri personal yang tinggi menunjukkan bahwa kelompok ini cukup merasa puas dengan kondisi diri mereka terlepas dari kondisi fisik dan hubungan mereka dari orang lain. Mereka cenderung periang dan santai dalam berinteraksi dengan orang lain.
- Diri keluarga yang tinggi menunjukkan bahwa kelompok ini merasa dicintai, dipercaya dan penting bagi keluarga dan teman-teman terdekat. Kelompok ini merasa puas dengan hubungan mereka dengan keluarga ataupun teman-teman terdekat.
- Diri sosial yang tinggi menunjukkan bahwa kelompok ini merasa berharga bagi orang lain pada umumnya.
- Kritik diri yang rendah menunjukkan bahwa kelompok ini cenderung defensif dalam menilai diri. Mereka sebenarnya berusaha untuk menampilkan gambaran yang menyenangkan tentang diri mereka. Selain itu, mereka juga kurang mau untuk mengakui kekurangan-kekurangan yang ada pada diri mereka dan cenderung kurang terbuka terhadap kritik.
- Harga diri yang tinggi menunjukkan bahwa kelompok ini cenderung menyukai dirinya sendiri, merasa dirinya berharga dan percaya pada diri sendiri.

- Diri identitas yang tinggi menunjukkan bahwa kelompok ini cukup yakin dalam menggambarkan diri identitasnya.
- Kepuasan diri yang tinggi menunjukkan bahwa kelompok ini merasa cukup puas dan menerima kondisi dirinya.
- Diri pelaku yang tinggi menunjukkan bahwa kelompok ini merasa cukup yakin dalam bertindak laku.
- Variabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa kelompok ini memiliki konsep diri yang kurang terintegrasi atau penilaian dirinya kurang tetap.
- Distribusi yang tinggi menunjukkan bahwa kelompok ini cukup mantap atau yakin dalam menilai diri sendiri.

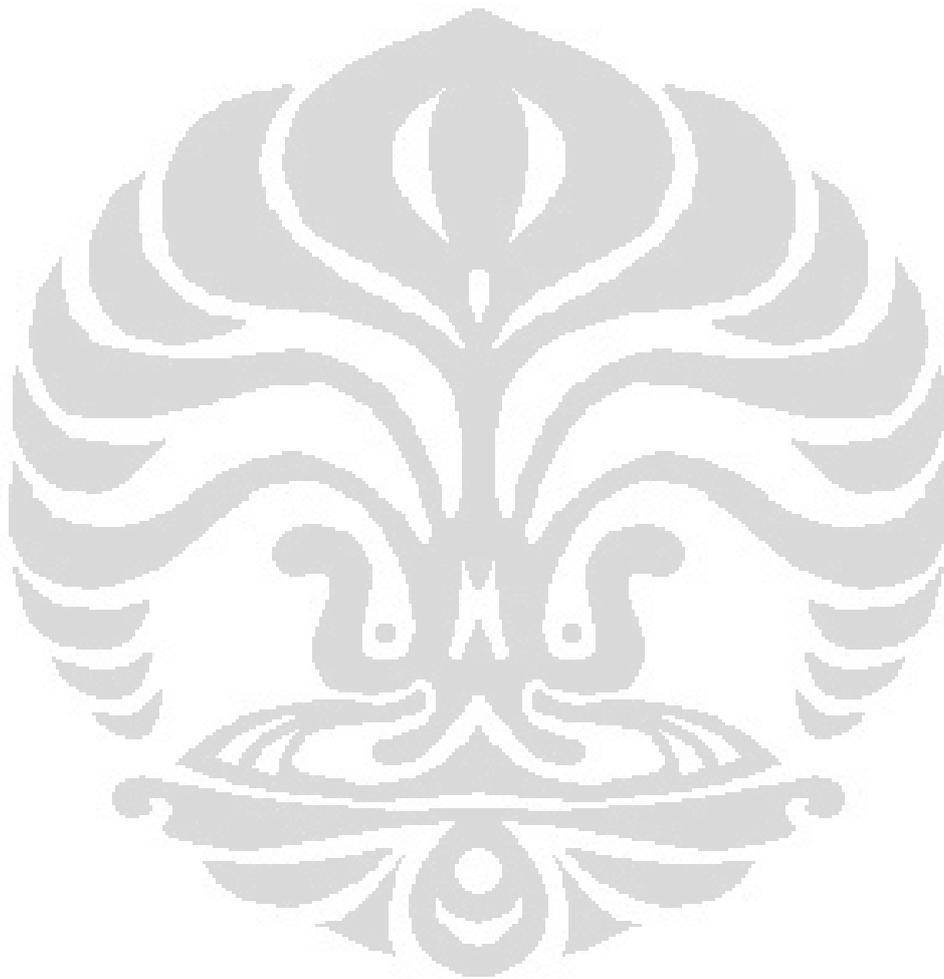
### 4.3. Temuan Tambahan

#### 4.3.1. Perbandingan *Mean* Konsep Diri dan Dimensi-Dimensinya antara Kelompok Normal dan *Extreme Gamers*

**Tabel 4.3.1 Perbandingan *Mean* Konsep Diri dan Dimensi-Dimensinya antara Kelompok Normal dan *Extreme Gamers***

Dimensi	Mean		Standar Deviasi		Nilai P	Interpretasi
	Kelompok Normal	<i>Extreme Gamers</i>	Kelompok Normal	<i>Extreme Gamers</i>		
Konsep Diri	355.81	361.57	31.03	29.44	0.522	Tidak Signifikan
Diri Fisik	63.91	64.57	8.57	8.08	0.789	Tidak Signifikan
Diri Etik-Moral	64.29	63.36	7.51	6.66	0.664	Tidak Signifikan
Diri Personal	66.75	70	9.21	9.86	0.233	Tidak Signifikan
Diri Keluarga	64.31	66	7.33	7.42	0.431	Tidak Signifikan
Diri Sosial	65.03	67.79	8.26	8.57	0.257	Tidak Signifikan
Kritik Diri	31.53	29.86	6.06	5.07	0.333	Tidak Signifikan
Harga Diri	324.28	331.71	32.37	30.84	0.429	Tidak Signifikan
Diri Identitas	130.55	133.71	11.75	11.98	0.358	Tidak Signifikan
Kepuasan Diri	109.83	111.36	12.84	7.83	0.668	Tidak Signifikan
Diri Pelaku	114.93	115.79	11.38	12.42	0.800	Tidak Signifikan
Variabilitas	71.56	70.43	16.12	14.36	0.807	Tidak Signifikan
Distribusi	105.21	109.57	45.63	33.32	0.735	Tidak Signifikan

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat perbandingan antara *mean* konsep diri dan masing-masing dimensinya antara kelompok normal dan *extreme gamers*. Perbandingan *mean* antara kedua kelompok terlihat tidak signifikan di semua dimensi konsep diri. Hal ini menandakan bahwa meskipun terdapat perbedaan konsep diri dan dimensi-dimensinya antara kedua kelompok tetapi perbedaan tersebut tidak signifikan.



## BAB 5

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa konsep diri pada kelompok pemain normal adalah negatif dan pada *extreme gamers* adalah positif. Jika dilihat berdasarkan masing-masing dimensi dari konsep diri, terdapat kesamaan antara gambaran konsep diri dari kedua kelompok pada rendahnya dimensi diri etik-moral dan tingginya dimensi diri keluarga, diri sosial dan kepuasan diri. Selain itu, variabilitas (ketetapan penilaian diri) dan distribusi (keyakinan dalam menilai diri) pada kedua kelompok juga sama, yaitu tinggi. Sedangkan pada dimensi diri fisik, walaupun kedua kelompok mendapatkan posisi *mean* yang berbeda dari P50, tetapi perbedaan tersebut tidak jauh, jadi dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok merasa cukup puas pada sebagian dari kondisi dirinya tetapi juga ada sebagian dari diri mereka juga kurang dapat mereka terima. Selanjutnya, kelompok normal memiliki konsep diri personal, harga diri, diri identitas dan diri pelaku yang rendah, tetapi kelompok ini memiliki kritik diri yang tinggi yang berarti kelompok ini memiliki keterbukaan dalam menggambarkan dirinya. Sebaliknya, kelompok *extreme gamers* memiliki konsep diri personal, harga diri, diri identitas dan diri pelaku yang tinggi, tetapi kritik diri yang rendah yang menandakan bahwa mereka berusaha untuk menampilkan gambaran yang menarik tentang diri mereka.

Di samping hasil utama dari penelitian ini, penulis menyertakan hasil tambahan untuk melihat signifikan atau tidaknya perbedaan dari konsep diri dan dimensi-dimensinya antara kedua kelompok. Hasil tambahan menunjukkan bahwa meskipun terdapat perbedaan pada konsep diri dan beberapa dimensinya, tetapi perbedaan tersebut tidak signifikan.

## 5.2. Diskusi

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat konsep diri pada dewasa muda yang memainkan *eRepublik*. Pada penelitian ini pemain *eRepublik* dikelompokkan menjadi dua berdasarkan durasi waktu yang digunakan untuk bermain *eRepublik* dalam seminggu, yaitu kelompok normal dan kelompok *extreme gamers*. Konsep diri pada kelompok normal negatif, sedangkan pada kelompok *extreme gamers* adalah positif. Berdasarkan ciri-ciri yang dijelaskan oleh Burns (1993), dapat digambarkan bahwa secara umum konsep diri kelompok normal ialah merasa dirinya inferior, tidak berharga, tidak memiliki kemampuan dan perasaan tidak aman, sangat peka terhadap kritik karena kritik dipandang sebagai bukti lebih lanjut mengenai inferioritasnya, sikap yang hiperkritis digunakan untuk mempertahankan citra diri yang kurang mantap dan mengalihkannya pada kekurangan-kekurangan yang dimiliki oleh orang lain, setiap kegagalan yang dialaminya dianggap sebagai bagian dari rencana tersembunyi dari orang lain dan kesalahan cenderung dilimpahkan pada orang lain, sering menunjukkan respon yang berlebihan terhadap pujian dari orang lain dan menunjukkan sikap mengasingkan diri, malu-malu dan tidak berminat terhadap persaingan. Berbeda dengan konsep diri pada kelompok *extreme gamers* yang secara umum dapat digambarkan bahwa kelompok ini memiliki perasaan bahwa dirinya berharga, berkompetensi dan percaya diri, memiliki kemampuan untuk memodifikasi nilai-nilai dan prinsip-prinsip hidup sesuai dengan pengalaman baru yang didapatkannya, tidak mengalami kekhawatiran terhadap masa lalu dan masa yang akan datang, memiliki kepercayaan diri untuk menyelesaikan masalah-masalah hidup, meskipun dihadapkan pada kegagalan, dapat menerima diri dan merasa dirinya berharga seperti orang lain dan sensitif terhadap kebutuhan orang lain (Burns, 1993).

Hal ini berbeda dengan asumsi awal dari penulis dimana sebelumnya diasumsikan bahwa konsep diri pada kelompok *extreme gamers* akan lebih negatif dibandingkan dengan kelompok normal. Konsep diri yang positif pada *extreme gamers* terjadi karena kelompok ini memiliki kritik diri yang rendah, sehingga mereka cenderung menampilkan gambaran diri yang lebih baik daripada

kondisi mereka yang sebenarnya (Fitts, dalam Marcelline, 1997). Berdasarkan wawancara penulis terhadap beberapa partisipan sebelum penelitian, disebutkan bahwa kelompok *extreme gamers* cenderung menampilkan perilaku yang bersifat positif terhadap anggota kelompoknya, tetapi cenderung menunjukkan penolakan terhadap pemain yang bukan merupakan anggota dari kelompoknya. Kecenderungan konsep diri yang ditampilkan oleh mereka dalam memainkan *game* ini adalah konsep diri yang negatif, yaitu mereka peka terhadap kritikan dari orang lain dan sering kali secara langsung menolak kritikan tersebut, mereka sangat kritis terhadap tindakan-tindakan dari kelompok-kelompok lain terlihat dari tulisan-tulisan yang berisi kritikan dalam bentuk artikel yang cukup sering dipublikasikan di *game eRepublik*, mereka tidak menghargai dan cenderung melontarkan tuduhan-tuduhan yang bersifat memojokkan jika kelompok lain melakukan hal yang positif serta mereka cenderung merasa tidak disukai oleh anggota-anggota dari kelompok lain.

Selain itu, konsep diri yang positif pada kelompok *extreme gamers* ini juga dapat dipengaruhi oleh beberapa hal lain. *Pertama*, partisipan pada kelompok *extreme gamers* hanya berjumlah 14 orang. Menurut Guilford dan Fruchter (1981), untuk memperoleh penyebaran data mendekati penyebaran normal maka harus memenuhi batas minimum dari 30 orang sampel. Jadi, jumlah partisipan yang hanya 14 orang dianggap kurang dapat menggambarkan konsep diri kelompok *extreme gamers*. *Kedua*, partisipan kurang memahami dirinya sehingga tidak dapat menjawab pernyataan-pernyataan dalam kuesioner dengan tepat. *Ketiga*, metode *self-report* yang digunakan di saat penelitian, karena keterbatasan dari metode ini adalah kemungkinan terjadinya pemahaman yang kurang tepat dari partisipan di saat menjawab pernyataan-pernyataan dalam kuesioner. Ini dapat menyebabkan jawaban yang kurang sesuai dengan kondisi partisipan yang sesungguhnya.

Pada kelompok normal didapatkan bahwa mereka memiliki konsep diri yang negatif. Mereka merasa kurang puas dengan kondisi diri mereka dan sebagian dari kondisi fisik mereka. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh *International Gaming Research Unit* di *Nottingham Trent University*, Inggris

(Cole & Griffiths, 2007 dalam Young, 2009), yaitu bahwa di dalam permainan MMORPG para pemain dapat mengekspresikan dirinya sesuai dengan yang mereka inginkan, tanpa adanya perasaan tidak nyaman yang mungkin timbul di saat mereka mengekspresikan diri di kehidupan nyata yang dapat disebabkan oleh faktor penampilan, gender, jenis kelamin ataupun usia. Hal ini dapat menjadi salah satu alasan kelompok ini memilih untuk bermain *game eRepublik*, yaitu agar dapat mengekspresikan diri tanpa perlu mempedulikan kondisi diri ataupun fisik mereka. Tinggi atau rendahnya masing-masing dimensi dari konsep diri pada kelompok ini sudah dibawa oleh mereka sebelum memainkan *game eRepublik*.

Kemudian, dari hasil tambahan penelitian disebutkan bahwa perbedaan konsep diri dan masing-masing dimensinya dari kedua kelompok tidak signifikan. Dalam hal ini, dapat disimpulkan bahwa konsep diri dari *extreme gamers* tidak dapat dianggap lebih positif jika dibandingkan dengan konsep diri pada kelompok normal. Untuk dapat menjelaskan mengenai hal ini perlu penelitian lagi untuk melihat gambaran yang lebih jelas yang melibatkan jumlah partisipan yang lebih banyak.

### **5.2.1. Kelebihan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa kelebihan, diantaranya sebagai berikut :

- Penelitian tidak memakan waktu yang lama untuk mendapatkan jumlah partisipan yang sesuai dengan yang dibutuhkan.
- Penelitian cukup praktis karena menggunakan media internet sebagai sarana untuk menyebarkan kuesioner.
- Hasil dari pengisian kuesioner yang disebarkan dengan menggunakan *form gdocs* diterima oleh penulis dalam bentuk tabel sehingga memudahkan penulis dalam melakukan koding terhadap jawaban dan data dari partisipan.

- Partisipan pada penelitian ini bersikap bersikap suportif pada saat jalannya penelitian sehingga dengan waktu sehari saja penulis sudah mendapatkan 111 partisipan yang mengisi kuesioner.

### 5.2.2. Kekurangan Penelitian

- Peneliti masih menggunakan TSCS edisi pertama dikarenakan keterbatasan untuk mendapatkan TSCS edisi kedua.
- Jumlah partisipan yang tergolong *extreme gamers*, sehingga kurang dapat menggambarkan konsep diri pada kelompok tersebut.
- Peneliti dan teman peneliti yang membantu menyebarkan kuesioner tidak mendampingi partisipan satu per satu di saat jalannya penelitian, sehingga ada kemungkinan beberapa partisipan yang kurang memahami makna dari item di dalam kuesioner menjawab dengan sembarang.
- Karena penelitian hanya menggunakan kuesioner dalam mengumpulkan informasi dari partisipan, sehingga informasi yang didapatkan kurang menyeluruh dan lengkap.

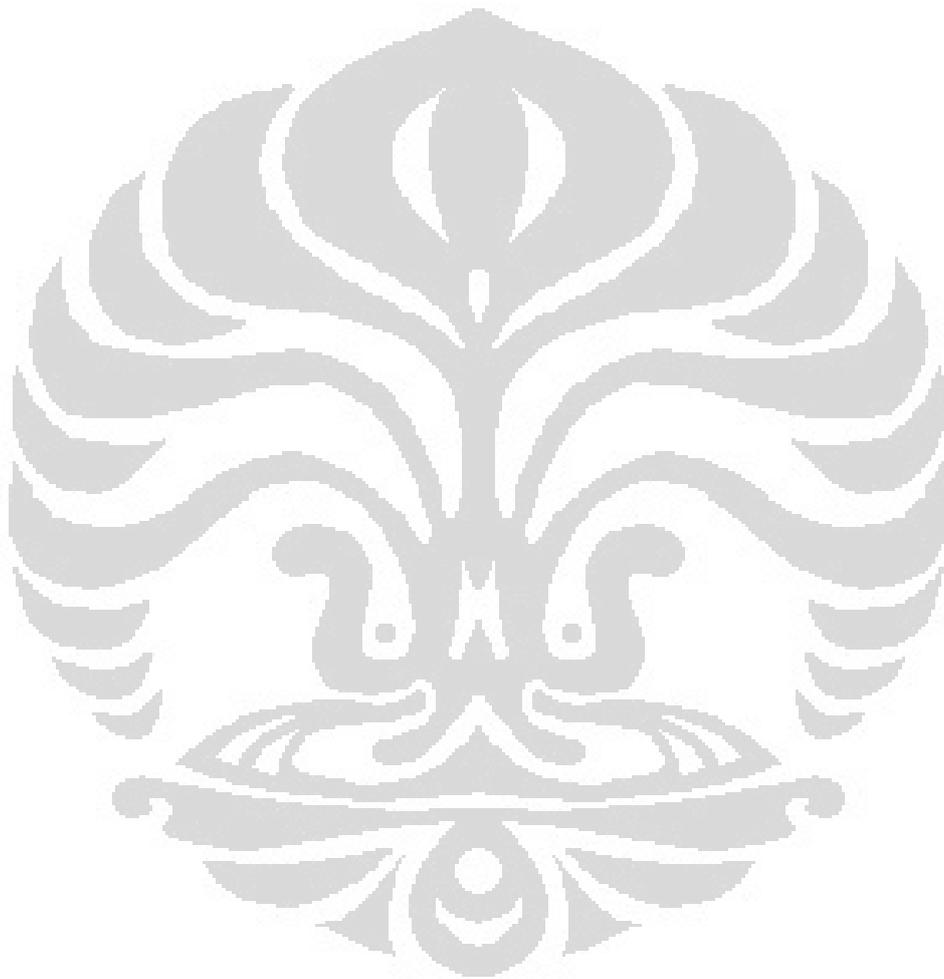
### 5.3. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, berikut poin-poin yang disarankan oleh penulis :

- Pada penelitian selanjutnya, sebaiknya alat ukur konsep diri yang digunakan adalah alat ukur TSCS versi terbaru, yaitu TSCS edisi 2.
- Pada penelitian selanjutnya, sebaiknya peneliti menambah jumlah partisipan agar hasil dari penelitian benar-benar dapat menggambarkan konsep diri pada kedua kelompok.
- Pada penelitian sejenis, sebaiknya peneliti atau teman dari peneliti yang sudah di-*briefing* mendampingi partisipan di saat mengisi kuesioner sehingga jika terdapat item yang kurang dimengerti oleh partisipan dapat secara langsung ditanyakan ke peneliti. Ini dapat meminimalisir partisipan

yang menjawab pernyataan secara sembarang dikarenakan kurang memahami makna dari item.

- Sebagai penunjang hasil dari penelitian, sebaiknya peneliti juga melakukan wawancara terhadap beberapa orang partisipan sehingga didapat gambaran yang lebih komprehensif mengenai jumlah waktu yang digunakan untuk bermain MMORPG dan hubungannya dengan konsep diri seseorang.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. & Rollings, A. (2007). "Fundamentals of Game Design. Prentice Hall".  
[http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals\\_of\\_Game\\_Design/fundamentals\\_ch21.pdf](http://www.designersnotebook.com/Books/Fundamentals_of_Game_Design/fundamentals_ch21.pdf) diunduh pada tanggal 17 Januari 2012.
- Anastasi, A. & Urbina, S. (1997). *Psychological Testing 7th Edition*. United States of America: Prentice-Hall, Inc.
- Anderson, Craig A. & Bushman, Brad J. (2002). "Violent Video Games and Hostile Expectations: A Test of the General Aggression Model". *Personality and Social Psychology Bulletin*, Vol. 28, No. 12, pp. 1679-1686. USA: Iowa State University.
- Bracken, B.A. (1996). *Handbook of Self-Concept: Development, Social & Clinical Consideration*. New York: John Willey & Sons, Inc.
- Burns, R.B. (1993). *Konsep Diri: Teori, Pengukuran, Perkembangan & Perilaku*. Alih Bahasa: Eddy. Jakarta: Arcan.
- Callhoun, F. & Acocella, J. R. (1990). *Psikologi tentang Penyesuaian Hubungan Kemanusiaan, Edisi Ketiga*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Centi, J. Paul. (1993). *Mengapa Rendah Diri?*. Yogyakarta: Kansius.
- Damayanti, Sinta. (2010). *Hubungan antara Konsep Diri dengan Motivasi untuk Pulih pada Pecandu NAZA: Studi Pada Pecandu NAZA Yang Sedang Menjalani Rehabilitasi di Balai Pemulihan Sosial Pamardi Putera Lembang*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

David, B. & Wiemer-Hastings, P. (2005). "Addiction to the Internet and Online Gaming". *CyberPsychology and Behavior*, Vol. 8, No. 2. <http://worldsofeducation.pbworks.com/f/addiction.pdf> diunduh pada tanggal 13 Januari 2012.

Devellis, R. F. (2003). *Scale Development, Theory and Application*. California: Sage Publication, Inc.

Feist, Jess & Feist, Gregory J. (2006). *Theories of Personality*, 6<sup>th</sup> ed. New York: The McGraw-Hill Companies Inc.

Guilford, J.P & Fruchter, B. (1978). *Fundamental Statistics in Psychology and Education 6th Edition*. Singapore: McGraw Hill.

Immanuel, Natalia. (2009). *Gambaran Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan Game Online dan yang Tidak Kecanduan Game Online*. Depok: Universitas Indonesia.

Jalil, N. M. A. (2011). "Penilaian dalam Kaunseling: Alat Ukuran Personaliti". <http://www.scribd.com/doc/44981455/PENILAIAN-DALAM-KAUNSELING-ALAT-UKURAN-PERSONALITI-Oleh-Noor-Hamizah-Abdul-Jalil> diakses pada tanggal 13 Januari 2012.

Jasson. (2009). *Role-Playing Game (RPG) Maker: Software Penampung Kreativitas, Inovasi, & Imajinasi bagi Game Designer*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Kaplan, R.M., dan Saccuzzo, D.P. (2005). *Psychological Testing: Principles, Applications and Issues*. CA: ThomsonWadsworth.

Kerlinger, F.N., dan Lee, H. B. (2000). *Foundations of Behavioral Research*. 4<sup>th</sup> ed.. USA: Harcourt College Publisher.

Kumar, R. (1999). *Research Methodology: A Step-by-Step Guide for Beginners*.

London: SAGE Publications.

Lee, Yu & Lin. (2007). "Leaving a Never-Ending Game : Quitting MMORPGs and Online Gaming Addiction". Taiwan: DiGRA. <http://www.digra.org/dl/db/07312.54479.pdf> diunduh pada tanggal 13 Januari 2012.

Marcelline, E. (1997). *Perbedaan Konsep Diri Antara Siswa Berkecerdasan Tinggi dengan Siswa Berkecerdasan Rendah*. Jakarta: Fakultas Psikologi UNIKA Atmajaya.

Mardoto. (2009). "Pengguna Internet di Indonesia Terbanyak adalah Remaja, Bagus khan, Tinggal ...". <http://mardoto.wordpress.com/2009/03/24/pengguna-internet-di-indonesia-terbanyak-adalah-remaja-bagus-khan-tinggal/> diunduh pada tanggal 10 Oktober 2011.

Papalia, Olds & Feldman. (2007). *Human Development, Tenth Edition*. New York: McGraw Hill.

Saughnessy, J. J. & Zechmeister E. (2000). *Research Method in Psychology 5th ed.* USA: McGraw-Hill Inc.

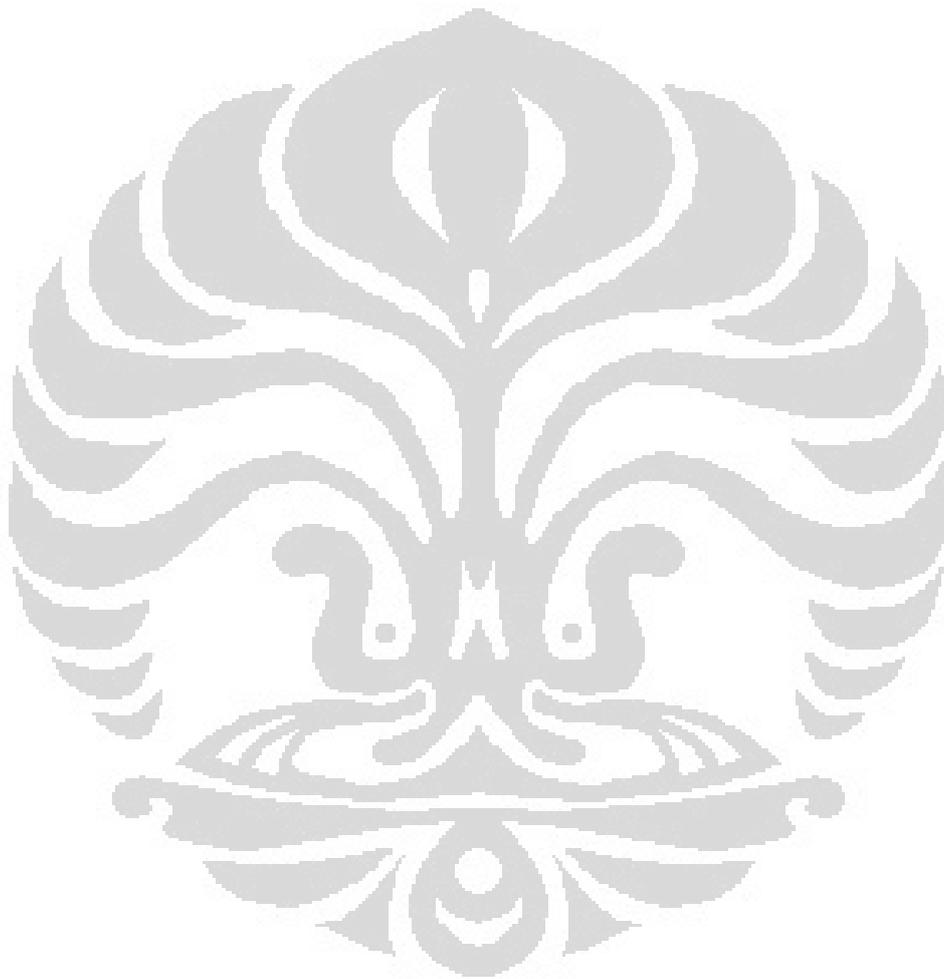
Seniati, Yulianto & Setiadi. (2005). *Psikologi Eksperimen*. Jakarta: Indeks.

Van Rooij, A. J. (2011). "Online Video Game AddictionL Exploring A New Phenomenon. Rotterdam: Erasmus University Rotterdam". <http://www.ivo.nl/UserFiles/File/Publicaties/2011-04%20Van%20Rooij%20Online%20Video%20Game%20Addiction%20Thesis.pdf> diunduh pada tanggal 13 Januari 2012.

Wikipedia. (2011). "eRepublik". <http://id.wikipedia.org/wiki/ERepublik>

diunduh pada tanggal 10 Oktober 2011.

Young, K. (2009). "Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents". *The American Journal of Family Therapy*. Vol. 37, pp. 355 -372. [http://www.netaddiction.com/articles/Online\\_Gaming\\_Addiction.pdf](http://www.netaddiction.com/articles/Online_Gaming_Addiction.pdf) diunduh pada tanggal 13 Januari 2012.



## Lampiran 1



Fakultas Psikologi  
Universitas Indonesia

Selamat pagi/siang/sore/malam,

Saya sedang mengadakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi sebagai salah satu persyaratan untuk mengikuti ujian sarjana di Fakultas Psikologi Universitas Indonesia. Pada penelitian ini, Saya membutuhkan data-data yang berkenaan dengan diri Saudara.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, Saya memohon kesediaan serta bantuan Saudara untuk mengisi daftar pernyataan yang terlampir. Saya berharap Saudara memberi jawaban yang sebenar-benarnya sesuai dengan keadaan Saudara. Di sini, tidak ada jawaban yang salah atau benar terhadap jawaban yang Saudara berikan. Setiap orang bisa memiliki jawaban yang berbeda satu sama lain.

Selain itu, Saya akan membutuhkan beberapa data Saudara sebagai penunjang penelitian yang dapat diisi di halaman terakhir. Data dan jawaban yang Saudara berikan akan dijaga kerahasiaannya. Atas bantuan dan partisipasi Saudara, Saya ucapkan terima kasih.

Peneliti

Amaliah

### **Petunjuk Pengisian**

Di lembaran berikut terdapat 100 butir pertanyaan. Setiap pernyataan berisi tentang gambaran diri Saudara sebagaimana Saudara melihat diri sendiri. Pada setiap pernyataan disediakan lima pilihan jawaban. Saudara diminta untuk memberikan jawaban yang Saudara anggap paling sesuai dengan diri Saudara.

Bacalah setiap pernyataan dengan teliti kemudian pilihlah salah satu jawaban dari kelima jawaban yang tersedia. Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang Saudara pilih. Di sini tidak ada jawaban yang benar atau salah. Jawablah setiap pernyataan dan agar tidak melewatkan satu nomor pun.

Berikut adalah deskripsi dari kelima pilihan jawaban :

- 1 = sama sekali salah
- 2 = sebagian besar salah
- 3 = sebagian salah, sebagian benar
- 4 = sebagian besar benar
- 5 = benar sepenuhnya

---- Selamat Mengerjakan ----

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
1	Saya memiliki tubuh yang sehat.					
2	Saya senang kalau tampak manis dan rapih sepanjang waktu.					
3	Saya seorang yang menarik.					
4	Saya sakit-sakitan.					
5	Saya menganggap diri Saya acak-acakan.					
6	Saya orang sakit.					
7	Saya tidak terlalu gemuk dan juga tidak terlalu kurus.					
8	Saya tidak terlalu tinggi dan juga tidak terlalu pendek.					
9	Saya suka tampang Saya sebagaimana apa adanya sekarang.					
10	Saya merasa tidak sehat seperti yang seharusnya.					
11	Saya ingin memperbaiki beberapa bagian dari tubuh Saya.					
12	Seharusnya Saya memiliki daya tarik yang cukup besar.					
13	Saya menjaga kesehatan jasmani Saya sebaik-baiknya.					
14	Saya lebih sering merasa baik.					
15	Saya mencoba menjaga sebaik-baiknya penampilan diri Saya.					
16	Saya kurang mampu dalam olah raga dan permainan.					
17	Saya sering sekali merasa canggung.					
18	Saya jarang dapat tidur nyenyak.					
19	Saya orang yang dapat tenggang rasa.					
20	Saya seorang yang beragama.					
21	Saya seorang yang jujur.					
22	Saya orang yang kurang bermoral.					
23	Saya orang jahat.					
24	Saya orang yang bermoral rendah.					
25	Saya puas dengan tingkah laku Saya.					
26	Dalam beragama, Saya patuh seperti yang Saya inginkan.					
27	Saya merasa puas dalam hubungan Saya dengan Tuhan.					
28	Saya berharap Saya bisa lebih dapat dipercaya.					

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
29	Saya seharusnya lebih rajin beribadah.					
30	Seharusnya Saya tidak sering berbohong.					
31	Saya taat pada agama dalam kehidupan Saya sehari-hari.					
32	Saya hampir selalu melakukan apa yang benar setiap saat.					
33	Saya mencoba untuk merubahnya bila Saya tahu Saya salah langkah.					
34	Kadang-kadang Saya menggunakan cara yang tidak jujur agar dapat maju.					
35	Kadang-kadang Saya melakukan hal-hal yang amat jelek.					
36	Saya mengalami kesukaran untuk melakukan hal-hal yang benar.					
37	Saya seorang yang gembira.					
38	Saya mempunyai cukup pengendalian diri.					
39	Saya orang yang tenang dan santai.					
40	Saya seorang pembenci.					
41	Saya bukan siapa-siapa.					
42	Saya kehilangan akal.					
43	Saya merasa puas dengan keadaan Saya sekarang ini.					
44	Saya tangkas seperti yang Saya inginkan.					
45	Saya ramah seperti yang seharusnya.					
46	Saya bukanlah orang seperti yang Saya inginkan.					
47	Saya mengabaikan diri sendiri.					
48	Saya berharap tidak menyerah semudah yang sekarang ini.					
49	Saya selalu dapat menjaga diri Saya dalam situasi apa saja.					
50	Saya memecahkan persoalan Saya dengan cukup mudah.					
51	Saya dapat menerima tanggung jawab dari suatu kesalahan tanpa menjadi marah.					
52	Saya sering mengubah pendirian.					
53	Saya melakukan sesuatu tanpa pikir-pikir dulu.					
54	Saya mencoba lari dari masalah-masalah Saya.					
55	Saya mempunyai keluarga yang selalu membantu Saya dalam kesukaran apa saja.					

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
56	Saya orang yang penting bagi teman-teman Saya.					
57	Saya seorang anggota keluarga yang bahagia.					
58	Saya tidak dicintai keluarga Saya.					
59	Teman-teman Saya tidak mempunyai kepercayaan pada Saya.					
60	Saya merasa bahwa keluarga Saya tidak mempercayai Saya.					
61	Saya puas dengan hubungan keluarga Saya.					
62	Saya memperlakukan orang tua Saya dengan baik seperti yang seharusnya.					
63	Saya memahami keluarga Saya dengan baik seperti yang seharusnya					
64	Saya terlalu peka terhadap hal-hal yang dikatakan keluarga Saya.					
65	Saya seharusnya lebih mempercayai keluarga Saya.					
66	Saya seharusnya lebih mencintai keluarga Saya.					
67	Saya mencoba berlaku jujur terhadap teman-teman dan keluarga Saya.					
68	Saya membantu tugas-tugas di rumah.					
69	Saya menaruh minat sungguh-sungguh pada keluarga Saya.					
70	Saya bertengkar dengan keluarga Saya.					
71	Saya tidak lagi melawan orang tua Saya.					
72	Saya tidak berbuat seperti yang dikehendaki keluarga Saya.					
73	Saya orang yang suka berteman.					
74	Saya populer di kalangan wanita.					
75	Saya populer dikalangan pria.					
76	Saya marah pada seluruh dunia.					
77	Saya tidak berminat pada hal-hal yang dilakukan oleh orang lain.					
78	Saya sulit berteman.					
79	Saya ramah seperti yang Saya inginkan.					
80	Saya merasa puas dengan cara Saya memperlakukan orang lain.					
81	Saya berusaha menyenangkan orang lain, tetapi tidak berlebihan.					

No.	Pernyataan	1	2	3	4	5
82	Seharusnya Saya dapat lebih sopan pada orang lain.					
83	Dipandang dari segi sosial, Saya sama sekali tidak baik.					
84	Saya seharusnya bergaul lebih baik dengan orang lain.					
85	Saya mencoba memahami pendapat orang lain.					
86	Saya melihat segi-segi yang baik dalam diri semua orang yang Saya jumpai.					
87	Saya bergaul baik dengan orang lain.					
88	Saya tidak merasa enak dengan orang lain.					
89	Saya tidak mudah memaafkan orang lain.					
90	Saya merasa sukar berbicara dengan orang asing.					
91	Saya tidak selalu berterus terang.					
92	Kadang-kadang Saya memikirkan hal-hal yang terlalu jelek untuk dikatakan.					
93	Kadang-kadang Saya menjadi marah.					
94	Kadang-kadang kalau Saya sedang kurang sehat, Saya mudah menjadi marah.					
95	Saya tidak suka pada semua orang yang Saya kenal.					
96	Kadang-kadang Saya suka gossip.					
97	Kadang-kadang Saya tertawa pada lelucon yang jorok.					
98	Kadang-kadang Saya merasa ingin mengumpat.					
99	Saya lebih suka menang daripada kalah dalam suatu permainan.					
100	Kadang-kadang Saya menunda sampai besok apa yang harus Saya kerjakan hari ini.					

**Data Partisipan**

Usia :

Jenis kelamin :

Pendidikan terakhir :

Pekerjaan :

Jumlah waktu yang digunakan untuk bermain eRepublik selama seminggu :  
.....jam



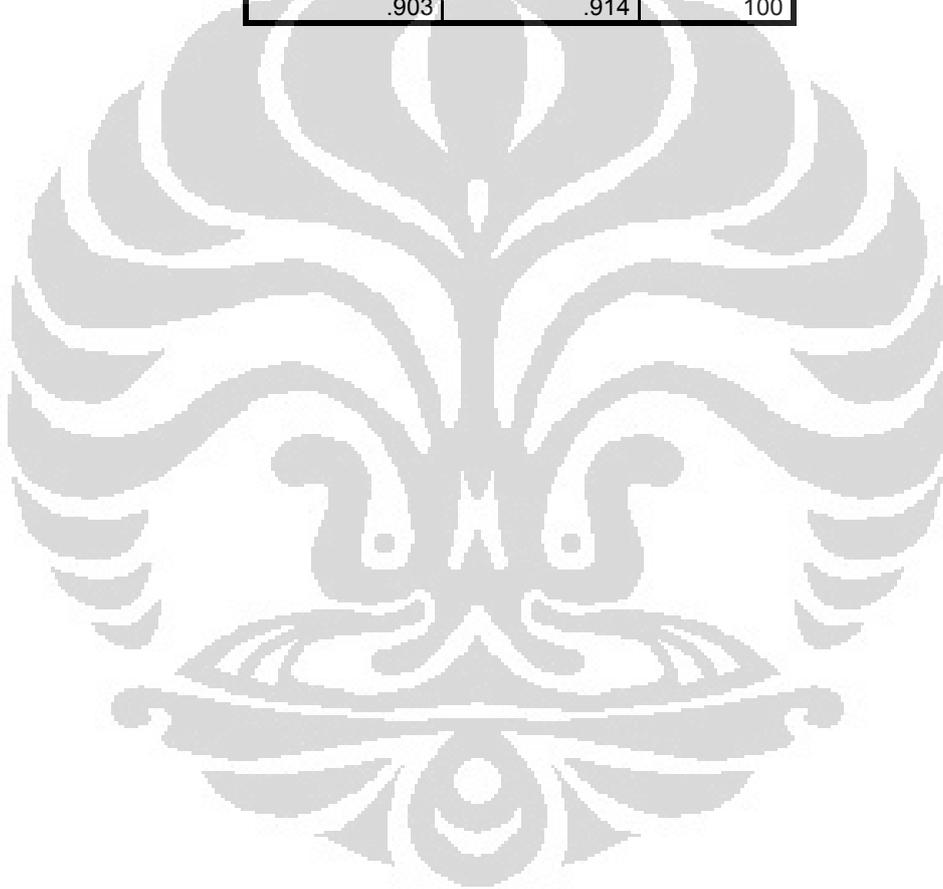
---- Terima Kasih atas Partisipasinya ☺ ----

## Lampiran 2

### Uji Reliabilitas Alat Ukur

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.903	.914	100



### Lampiran 3

#### Skor Total Konsep Diri dan Skor Dimensi-dimensi Konsep Diri pada Kelompok Normal

No	Skor Total	KA	KB	KC	KD	KE	SC	P	B1	B2	B3	V	D
1	346	63	56	67	62	59	39	307	141	98	107	59	116
2	307	49	58	59	57	56	28	279	120	85	102	67	89
3	309	59	54	55	54	45	42	267	116	97	96	73	80
4	347	67	65	58	69	59	29	318	134	106	107	70	105
5	321	63	58	60	55	55	30	291	121	91	109	91	91
6	358	64	61	64	64	70	35	323	128	116	114	55	110
7	422	76	75	83	78	87	23	399	146	135	141	79	168
8	339	58	68	64	54	61	34	305	118	109	112	58	73
9	332	60	59	55	61	62	35	297	126	105	101	68	88
10	353	62	70	70	62	61	28	325	123	119	111	53	71
11	366	57	67	71	71	69	31	335	130	114	122	55	96
12	352	66	60	62	63	60	41	311	124	110	118	52	78
13	385	69	72	72	75	63	34	351	130	140	115	61	107
14	322	57	63	55	58	56	33	289	124	99	99	66	66
15	364	66	66	62	69	67	34	330	142	106	116	66	102
16	385	72	69	76	69	71	28	357	145	113	127	89	119
17	309	57	56	54	57	55	30	279	113	102	94	43	13
18	377	72	60	70	73	66	36	341	139	116	122	57	105
19	368	68	78	71	61	62	28	340	137	121	110	59	90
20	385	74	66	76	73	66	30	355	145	113	127	81	125
21	381	78	72	64	57	72	38	343	131	132	118	91	112
22	359	67	67	67	64	65	29	330	130	116	113	53	77
23	277	41	44	47	59	54	32	245	100	84	93	65	91
24	338	62	63	62	51	64	36	302	121	109	108	70	88
25	347	78	60	67	56	60	26	321	126	108	113	69	71

No	Skor	KA	KB	KC	KD	KE	SC	P	B1	B2	B3	V	D
Total													
26	366	67	72	68	69	67	23	343	139	104	123	70	130
27	356	57	70	62	64	76	27	329	130	111	115	94	102
28	327	56	61	56	56	67	31	296	127	99	101	65	103
29	385	68	74	75	67	71	30	355	132	132	121	55	109
30	348	57	60	67	63	61	40	308	130	112	106	55	66
31	338	55	51	68	63	69	32	306	125	101	112	59	98
32	364	66	59	71	65	71	32	332	141	102	121	91	118
33	395	61	68	79	72	78	37	358	133	139	123	51	119
34	378	74	67	72	67	70	28	350	131	125	122	60	100
35	336	64	62	59	61	61	29	307	123	109	104	50	51
36	318	57	56	61	57	56	31	287	114	104	100	70	64
37	385	63	70	72	75	72	33	352	142	119	124	65	103
38	387	75	70	73	68	77	24	363	138	115	134	59	119
39	356	63	55	59	69	67	43	313	132	115	109	54	88
40	419	73	73	87	75	79	32	387	150	141	128	63	167
41	355	63	64	68	63	64	33	322	124	116	115	51	87
42	349	68	76	53	72	61	19	330	122	108	119	78	143
43	339	52	71	63	58	64	31	308	114	104	121	53	89
44	339	52	71	63	58	64	31	308	114	104	121	53	89
45	358	55	69	65	69	59	41	317	144	105	109	80	112
46	394	71	76	74	73	64	36	358	147	117	130	82	130
47	330	52	49	51	72	61	45	285	146	85	99	109	146
48	322	61	60	49	63	57	32	290	119	98	105	64	64
49	321	69	65	56	47	53	31	290	110	110	101	56	57
50	331	61	54	58	60	60	38	293	134	89	108	82	107
51	413	79	75	83	73	68	35	378	158	121	134	76	155
52	369	71	65	63	65	66	39	330	145	107	117	78	119
53	314	64	54	55	56	59	26	288	114	98	102	57	38
54	367	56	66	75	52	83	35	332	136	114	117	111	167

No	Skor	KA	KB	KC	KD	KE	SC	P	B1	B2	B3	V	D
	<b>Total</b>												
<b>56</b>	320	47	57	68	60	57	31	289	119	93	108	79	94
<b>57</b>	386	84	66	66	66	58	46	340	144	120	122	90	150
<b>58</b>	287	47	51	54	56	48	31	256	103	90	94	65	83
<b>59</b>	377	75	61	75	67	73	26	351	131	119	127	100	133
<b>60</b>	336	64	66	62	58	57	29	307	121	101	111	65	54
<b>61</b>	394	66	74	77	77	65	35	359	140	128	122	75	116
<b>62</b>	383	65	70	80	71	71	26	357	144	115	121	91	133
<b>63</b>	341	65	65	65	64	58	24	317	129	102	109	89	91
<b>64</b>	379	67	69	66	73	64	40	339	133	125	116	63	89
<b>65</b>	371	54	64	74	69	79	31	340	137	112	121	87	133
<b>66</b>	366	69	59	76	62	71	29	337	140	106	117	90	86
<b>67</b>	311	50	59	61	56	58	27	284	114	97	98	64	59
<b>68</b>	355	62	66	80	61	70	16	339	132	104	118	112	121
<b>69</b>	344	67	67	57	56	64	33	311	122	112	108	62	80
<b>70</b>	438	76	86	90	82	90	14	424	152	137	144	92	396
<b>71</b>	407	82	71	85	72	74	23	384	148	110	148	105	163
<b>72</b>	366	66	66	67	76	64	27	339	131	113	119	86	116
<b>73</b>	339	58	57	70	63	58	33	306	126	97	115	76	89
<b>74</b>	364	69	60	75	69	66	25	339	134	107	122	72	138
<b>75</b>	348	58	57	71	56	75	31	317	129	96	121	79	100

**Skor Total Konsep Diri dan Skor Dimensi-dimensi Konsep Diri  
pada Kelompok *Extreme Gamers***

<b>No</b>	<b>Skor</b>	<b>KA</b>	<b>KB</b>	<b>KC</b>	<b>KD</b>	<b>KE</b>	<b>SC</b>	<b>P</b>	<b>B1</b>	<b>B2</b>	<b>B3</b>	<b>V</b>	<b>D</b>
<b>Total</b>													
<b>1</b>	415	75	76	85	75	80	24	391	153	123	139	80	155
<b>2</b>	338	51	64	65	64	64	30	308	126	109	103	57	88
<b>3</b>	407	75	67	88	77	74	26	381	153	122	132	72	145
<b>4</b>	360	73	64	70	65	63	25	335	128	117	115	71	98
<b>5</b>	383	67	59	79	67	73	38	345	143	116	124	66	115
<b>6</b>	324	62	56	56	61	63	26	298	121	97	106	59	60
<b>7</b>	360	68	55	65	65	70	37	323	137	108	115	76	144
<b>8</b>	387	67	70	78	64	77	31	356	142	112	133	76	161
<b>9</b>	341	58	60	57	69	70	27	314	127	108	106	60	91
<b>10</b>	332	62	53	60	67	50	40	292	117	115	100	55	98
<b>11</b>	334	68	59	68	51	57	31	303	120	104	110	52	62
<b>12</b>	332	58	66	65	55	61	27	305	128	100	102	70	80
<b>13</b>	376	70	67	75	67	69	28	348	146	109	118	86	104
<b>14</b>	373	50	71	69	77	78	28	345	131	119	118	106	133