

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi di era sekarang ini sangat pesat. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudahnya. Seiring dengan perkembangan zaman dan pesatnya perkembangan teknologi, sebagai sarana hiburan juga semakin berkembang melalui munculnya game online. Game Online menjadi tren baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendiri ( *single* ), tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi ( *multiplayer* ). Pada jaringan komputer yang berdekatan ( *Lokal Area Network* ). Saat Kini pemain game sudah dapat bermain dengan pemain–pemain lain dari tempat yang berbeda, bahkan antar bangsa dan antar negara. Berbagai game yang tersambung dengan jaringan internet ( *online games* ) ini ternyata lebih banyak diminati dan mempunyai penggemar luar biasa.

Salah satu fenomena yang dapat dilihat di lingkungan sekitar kita yaitu para remaja khususnya siswa / siswi yang bermain game online. Siswa yang umumnya bertempat tinggal di daerah perkotaan ini lebih rentan terhadap bahaya kecanduan game online. Dimana Siswa ini kebanyakan adalah urbanisasi-urbanisasi dengan gejolak muda dan jauh dari pengawasan keluarga.Siswa / siswi yang telah memasuki masa remaja awal ini lebih mendapat kebebasan dalam menentukan aktifitas yang dilakukan sehari –hari, seperti pergi ke warung internet ( warnet ) yang dilengkapi fasilitas game online. Hanya dengan membayar yang relatif murah, yaitu sebesar Rp . 2.000 per jam, untuk mengabdikan waktu berjam - jam terlibat dalam kesenanganbermain game online. Bermain game online mempunyai dua sisi yaitu negatif dan

positif. Banyak remaja yang menyisihkan uang jajan mereka demi bisa bermain game online. Remaja yang mengalami ketergantungan pada aktivitas game akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus – menerus dalam waktu lama, diperkirakan remaja akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian anti social.

Ketergantungan pada siswa dalam bermain game online ini mengarahkan kecanduan game online. Berdasarkan hasil penelitian menurut (Kusumadewi ,2009). dalam kecanduan game online diberbagai negara termasuk di Indonesia telah diteliti Jap , Tiari , Jaya dan Suteja dalam 10.5% dari sebanyak 150 orang dari total 1.477 sampel siswa SMA remaja yang menggunakan game online akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya,dan juga dalam lingkungan sosialnya.

Menurut Adam&Rollings (2007), game online adalah 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 menjadi permainan yang menarik bagi pemain yang suka berinteraksi, bermain bersama-sama dan berpetulang serta membentuk komunitas sendiri dalam dunia maya. Game jenis ini juga memberi kesempatan bagi para pemainnya saling bersaing, karena dapat merangsang para pemain untuk menampilkan hasil yang lebih banyak dibandingkan pemain-pemain lainnya.

Pada dasarnya game online dapat dikatakan sebagai sarana hiburan dan kegiatan mengisi waktu luang. Namun ada pula pemain game online yang kesulitan dalam mengendalikan

kebiasaan bermain sehingga menjadi kecanduan. Fenomena kecanduan game online telah diteliti diberbagai negara termasuk di Indonesia. Remaja merupakan pengguna game online yang paling aktif. Banyak remaja yang menggunakan game online akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya, dan juga dalam lingkungan sosialnya (Kusumadewi , 2009).

Menurut Hurlock (2008), masa remaja (*adolescence*) adalah merupakan masa yang sangat penting dalam rentang kehidupan manusia, yakni masa transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak menuju ke masa dewasa. masa remaja ditandai dengan terjadinya perkembangan atau pertumbuhan-pertumbuhan yang sangat pesat di segala aspek kehidupannya. Pertumbuhan tersebut yaitu perubahan fisik yang menunjukkan kematangan organ reproduksi serta optimalnya fungsional organ-organ lainnya. Perkembangan pada aspek kognitif yang menunjukkan berkembangnya cara gaya berpikir remaja. Begitu juga pertumbuhan pada aspek sosial emosional seperti Perkembangan harga diri, identitas diri, perkembangan spritual, hubungan remaja dengan orang tua, konflik dengan orang tua, hubungan dengan teman sebaya. Masa remaja awal ini merupakan persiapan untuk memasuki masa dewasa. Menurut Santrock (2002), remaja awal adalah suatu periode ketika konflik dengan orang tua dapat meningkat melampaui tingkat masa anak-anak. Masa remaja awal ditandai dengan peningkatan sebagai besar energi intelektual dan emosional pada masa remaja awal ini ditergetkan pada penilaian kembali dan restrukturisasikan dari jati diri.

Masa remaja adalah masa yang berpengaruh dalam pembentukan konsep diri seseorang. Saat usia remaja, anak mulai mampu melihat dirinya berdasarkan cara pandang orang lain terhadap dirinya. Hal tersebut yang menyebabkan anak remaja memusatkan seluruh energinya untuk mencari cara bagaimana mereka seharusnya tampil di depan orang lain. Pada usia ini pula individu cenderung telah memiliki konsep tertentu tentang dirinya (Larsen&Burns, 2002).

Konsep Diri adalah gambaran yang dimiliki seseorang tentang dirinya yang dibentuk melalui pengalaman-pengalaman yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungan. Konsep diri seseorang merupakan kerangka acuan (*frame of reference*) dalam berinteraksi dengan lingkungan. Agustiani (2006) mengatakan bahwa ketika individu mempersepsikan dirinya bereaksi terhadap dirinya, memberikan arti dan penilaian serta membentuk abstraksi tentang dirinya, berarti ia menunjukkan suatu kesadaran diri (*self awarness*) dan kemampuan untuk keluar dari dirinya sendiri untuk melalui dirinya seperti yang ia lakukan terhadap dunia luar diri.

Berdasarkan proses perkembangan konsep diri, salah satu faktor yang mempengaruhi konsep diri adalah interaksi dengan lingkungan. Konsep diri terbentuk karena hasil interaksi individu dengan lingkungannya, Salah satu bentuk interaksi dengan lingkungan termasuk bermain PC game online. Bermain PC game online yang berlebihan dapat memberikan efek yang negatif, seperti kecanduan dengan game online dalam diri – sendiri. Tingkat kecanduan individu yang satu dengan lain berbeda-beda, dimana kecanduan juga akan mempengaruhi konsep diri seseorang anak remaja (Heyes & Hardy, 1988).

Dampak dari tingkat kecanduan tersebut akan membentuk persepsi pandangan dan penilaian dalam individu itu sendiri tentang dirinya sendiri. Evaluasi diri individu ini yang akan membentuk individu mempunyai konsep diri yang rendah negatif atau konsep diri yang tinggi positif. Dimana Dampak kecanduan tersebut di atas lebih mengarah pada bentuk konsep diri yang negatif seperti kepribadian, yakni fungsi pengendalian perasaan, fungsi akademis pekerjaan, relasi (Young, 2000). Kecanduan game online berpotensi melumpuhkan kepribadian individu. Individu yang memiliki tingkat kecenderungan yang tinggi terhadap game online akan memberi evaluasi individu yang negatif sehingga akan membentuk konsep diri yang negatif (Burns, 1993).

Adapun karakteristik remaja dalam suatu pengguna game online itu mengalami perubahan baik emosi, tubuh, minat, pola perilaku, remaja penuh dengan masalah-masalah karena ketidakstabilan emosi. pengguna game online pada remaja dapat menyebabkan dalam suatu tingkah laku atau sikap remaja yang menjadi berperilaku agresif dalam hidupnya yang kacau, baik seperti pada anak sekolah atau anak kuliah yang tidak lulus, pemalas, pembohong, periang, malu, dan sebagainya(Gunarasa, 2006).

Pengguna game online menjadi aktivitas –aktivitas yang paling adiktif di internet dalam permainan yang dimainkan dengan koneksi internet sehingga menimbulkan masalah dalam kehidupan sehari-hari permasalahan yang timbul sifatnya merugikan diri sendiri, meskipun demikian tidak membuat pemain berusaha untuk menghentikan atau mengurangi aktivitas bermain game online karena merasa sulit untuk keluar berhenti memainkan game online. (Pratiwi, 2012). Dengan demikian para pengguna game online akan sulit untuk mengontrol atau mengendalikan dirinya dan berhenti atau setidaknya mengurangi waktu dan kuantitas bermain game online.

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan Young (2009) bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer game addiction* (berlebihan dalam bermain game). Kecanduan internet belum diagnosis dalam DSM-IV, namun definisi telah diturunkan dari kriteria DSM-IV untuk kecanduan dan obsesi. Young mengganti kata “substansi” dengan “internet” dalam analisis mereka tentang kecanduan internet.

Menurut Young (2000) ada banyak akibat dari pengguna game online yang berlebihan sehingga ketidakmampuan pemain untuk melepaskan diri dari memikirkan game online terus-menerus, Pengguna yang berlebihan atau *excessive use* yang dikaitkan dengan pengabaian kebutuhan-kebutuhan dasar karena pengguna waktu yang berlebihan dalam bermain game online, pengabaian pekerjaan atau *neglect to work* yang menimbulkan penurunan produktivitas karena lebih memprioritaskan game online yang dinikmati, antisipasi terhadap masalah sehari-hari dan mengalihkannya melalui bermain game, pengabaian waktu bermain, dan yang terakhir adanya ketidakmampuan mengontrol diri atau *lack of control* yang menimbulkan intensitas dan durasi waktu bermain yang semakin banyak.

Banyak faktor yang mendorong seorang untuk bermain game online diantaranya *achievement* (prestasi), *social* (sosial), dan *immersion* (penghayatan). Gamer atau pemain game terdorong untuk bermain game karena menginginkan pengakuan akan konsep diri dalam bermain game yang dilakukan dengan mengatasi rintangan sulit sehingga meraih tingkatan yang lebih tinggi atau item yang langka dengan sebaik-baiknya. Dorongan ini akan membuat seseorang terus bermain bahkan bisa sampai lupa waktu, sehingga dorongan ini dapat menimbulkan perilaku kecanduan (Yee, 2006 ).

Secara psikis, efek game online jadi terus – menerus memikirkan game yang sedang individu mainkan. Individu jadi sulit konsentrasi terhadap studi pekerjaan, sering bolos atau menghindari pekerjaan. Membuat individu kurang peduli terhadap hal – hal yang terjadi di sekeliling individu. Melakukan apapun demi bisa bermain game online, seperti berbohong, mencuri uang, dll. Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer membuat individu jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata. (Soleman, 2008).

Para remaja yang kecanduan game online menjadi lebih tertarik untuk menyelami kehidupannya dalam dunia permainan PC game online dari pada kehidupan nyata dan membuat dirinya bermain dengan waktu yang sangat lama . Para pecandu game ini mencoba mencari pengakuan – pengakuan yang tidak didapatkan dalam dunia nyata. Para pecandu game ini dikemudian akan melupakan masalah – masalah pribadinya di kehidupan nyata, melupakan kehidupan sehari – hari, bahkan melupakan kondisi fisiknya .

Pandangan individu tentang dirinya meliputi gambaran tentang diri dan kepribadian yang diinginkan, yang diperoleh melalui pengalaman dan interaksi .Menurut Calhoun dan Acocella (1990) ada 3 dimensi konsep diri yaitu : pengetahuan, harapan dan penilaian. Pertama konsep diri adalah pengetahuan bisa berubah dengan cara merubah tingkah laku individu tersebut atau dengan cara mengubah kelompok pembanding. kedua dari konsep diri adalah harapan. individu mempunyai pandangan tentang siapa dirinya. individu juga memiliki harapan yang ingin diarasakan mendatang. terakhir dari konsep diri adalah penilaian. Penilaian terhadap diri – sendiri adalah pengukuran individu tentang keadaanya saat ini dengan apa yang menurutnya dapat dan terjadi pada dirinya .

Burns (1993) membagi konsep diri yang terdiri dari atas 2 ciri yang berbeda yaitu ciri konsep diri positif dan konsep diri negatif. Berikut adalah ciri-ciri konsep diri positif yaitu: a.perasaan bahwa dirinya berharga, berkompotensi dan percaya diri. b.Memiliki kemampuan untuk memodifikasikan nilai-nilai dan prinsip-prinsip hidup sesuai dengan pengalaman baru yang didapkannya. c.Tidak mengalami kekhawatiran terhadap masa lalu dan masa yang akan datang.

Berikut ini contoh Kutipan Wawancara dai Siswa SMA YAPIM

*‘meskipun ada kesalahan sedikit dalam game online tetapi saya harus banyak belajar lagi sama teman saya kak yang sudah lama bermain game online dari pada saya kak.eeeeeee.....saya itu kalau bermain game online selalu kalah itu membuat saya kesal dan kecewa kak,sehingga saya pun memiliki daya juang yang tinggi dalam bermain game online itu harus sungguh-sungguh supaya menang kak,hmmmmmmmm.....harapan saya itu kak dalam bermain game online itu agar menjadi pemenang dan juga semakin banyak teman di dalam game online kak,baik dalam negeri maupun luar negeri.*

Berdasarkan hasil wawancara pada siswa SMA YAPIM MEDAN Bahwa pengembangan konsep diri positif dan negatif yang memiliki adanya daya juang yang tinggi dalam main game online, yang belum tercapai dimilikinya dalam bermain game, sehingga konsep diri siswa yang positif akan timbul harapan yang dimilikinya dalam bermain game sehingga menjadi pemenang.

Bagi para remaja dalam suatu komunitas dalam games online dianggap sebagai tempat ideal dirinya untuk beresperimentasi dan melakukan eksplorasi pencarian identitas dirinya. dikarenakan kemudahan dan menjelajahi pada gamers online ,remaja pun mengakses permainan online seperti: mobile legend, get rich, hago, dan sebagainya secara terus-menerus dan sering kali menimbulkan kecanduan dalam pengguna gamers online (Marwick& Boyd, 2010).

Secara tidak sadar remaja akan membentuk konsep diri ideal yang standarnya, semakin tinggi dan semakin jauh dari konsep diri yang dimiliki oleh remaja saat ini. Remaja yang mendapatkan umpan balik negatif dari game online akan sulit menerima dirinya sendiri. Remaja yang menggunakan game online berada di bawah tekanan terus-menerus untuk menyadari konsep diri yang sebenarnya, oleh sebab itu semakin tinggi frekuensi pengguna game online oleh remaja semakin besar kesenjangan atau inkongruensi konsep diri remaja.

Konsep diri itu mengalami penurunan karena adanya kesenjangan antara dirinya sebenarnya dengan diri ideal. Dampak dalam pengguna game online, remaja juga kehilangan representasi



dirinya, bahwa representasi dirinya yang sebenarnya yang mereka mainkan dari mereka berperilaku di dunia nyata. Hal ini dapat mendorong terbentuknya konsep diri yang negatif karena remaja tidak menerima dirinya sebenarnya, dalam pandangan remaja terhadap diri-sendiri banyak dikaitkan dengan permainan mobile legends di dunia maya tidak hanya suatu prioritas dalam dunia maya, akan tetapi remaja yang kalah dalam main mobile legends tidak mencapai tingkat level tinggi akan cenderung dalam konsep diri negatif. Sementara itu konsep diri positif dapat berkembang pada remaja yang berhasil dalam main mobile legends, dimana akan memacunya mencapai kesuksesan pada tingkat level tinggi (Kusumadewi, 2009). Berdasarkan Hasil penelitian di atas tertarik peneliti untuk meneliti lebih lanjut tentang Gambaran Konsep Diri Siswa Pengguna Game Online .

## **1.2. Identifikasi Masalah**

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. 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, 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-temannya sebaya. Umpan balik ini akan diinterpretasikan secara subjektif oleh individu untuk kemudian dimasukkan ke dalam bagian dari konsep dirinya. Dari keseluruhannya 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.

Game online memberikan kepuasan dan penghormatan dari orang lain yang mungkin tidak di dapatkan oleh para pemain di dunia nyata. Game online akan membuat para pemain jadi kecanduan .Karena para gamers mampu duduk berlama-lama demi game online dan bertahan disana tanpa menginginkan suatu gangguan yang mampu mengganggu konsentrasinya dalam bermain game online tersebut.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah gambaran konsep diri siswa game online?

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menguji dan mengetahui gambaran konsep diri pengguna game online pada siswa.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah

## 1. Secara teoritis

Penulis dapat menerapkan ilmu dan pengetahuan yang didapat selama perkuliahan melalui penelitian untuk menambah wawasan dan serta dapat memberikan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dalam suatu konsep diri pengguna game online.

## 2. Secara praktis

Dalam hasil penelitian ini siswa dapat memberikan pemikiran pada masyarakat agar sadar dalam suatu dampak dari pengguna game online.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Konsep Diri**

##### **2.3.1. Pengertian Konsep Diri**

Konsep diri adalah suatu kepribadian yang merupakan penggabungan dari karakteristik fisik, psikologis, dan sosial yang diperoleh seseorang melalui pengalaman dalam berinteraksi dengan orang lain. Kepribadian merupakan cara karakteristik individu bertingkah laku dalam penyesuaian yang unik terhadap lingkungannya ( Hurlock, 1991).

Konsep diri merupakan persepsi seseorang terhadap dirinya sendiri . persepsi tersebut dibentuk melalui penarikan diri. persepsi yang dilakukan oleh seseorang dalam memandang dirinya meliputi fisik, jenis kelamin, sosial, pekerjaan, motivasi, tujuan dan afeksi. konsep diri yang dimiliki seseorang digunakan untuk mengevaluasi persepsi dalam diri – sendiri ( Grinder, 1978). Konsep diri adalah pemahaman dalam pandangan perasaan remaja mengenai dirinya yang merupakan cerminan dari konsep diri (Rahkmat, 1992).

Menurut Baldwin dan Homes ( dalam Monks, 1999) konsep diri adalah hasil proses belajar individu melalui hubungan dengan orang lain. Menurut Calhoun dan Acocella ( 1990) yang dimaksud dengan ‘’ orang lain adalah orang tua, kawan sebaya dan masyarakat. Proses belajar yang dilakukan individu dalam pembentukan konsep diri diperoleh dengan melihat reaksi- reaksi orang lain terhadap perbuatan yang telah dilakukan, melakukan perbandingan dirinya dengan orang lain, memenuhi harapan –harapan dirinya dengan orang lain atas peran yang dimainkan serta melakukan indentifikasi terhadap orang dikagumi .

Berdasarkan proses perkembangan konsep diri terbentuk hasil interaksi individu dengan lingkungannya, terutama hubungan dengan orang lain. Dalam pembentukan konsep diri melalui interaksi sosial, hal yang terpenting bahwa hubungan interpersonal akan mempengaruhi konsep diri yang dominan yaitu hubungan dengan significant others. Pada umumnya konsep diri diklasifikasikan menjadi dua yaitu konsep diri negatif dan konsep diri positif pada setiap individu (Burns , 1982).

Perkembangan konsep diri tidak terjadi secara tiba-tiba ,tetapi muncul secara bertahap melalui proses pembelajaran terhadap interaksinya dengan lingkungannya. Perkembangan konsep diri juga berbeda-beda antara satu individu dengan individu lainnya. Setiap individu

mempersepsikan unsur-unsur atau konsep diri 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).

Berdasarkan kesimpulannya pengertian teori konsep diri diatas peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa konsep diri adalah pandangan kita yang mengenai siapa diri kita, apa dan bagaimana diri kita. Pandangan tersebut mulai dari identitas diri, citra diri, harga diri, ideal diri, dan serta gambaran diri dalam peran diri kita, yang diperoleh melalui interaksi diri sendiri maupun dengan orang lain.

## 2 . Faktor – faktor yang mempengaruhi konsep diri

Konsep diri terbentuk dalam waktu yang relatif lama, dan pembentukan ini tidak bisa diartikan bahwa reaksi yang tidak biasa dari seseorang dapat mengubah konsep diri. ketika individu tidak memiliki pengetahuan tentang dirinya, tidak memiliki penilaian terhadap dirinya. Namun seiring dengan berjalanya waktu individu mulai bisa membedakan antara dirinya, orang lain dan benda –benda disekitar individu dan pada akhirnya individu mulai mengetahui siapa dirinya ,apa yang diinginkan serta dapat melakukan penilaian terhdapa dirinya sendiri ( Calhoun & Acocella , 1990) yaitu:

### 1. Orang Tua

Orang Tua adalah kontak sosial yang paling awal yang dialami oleh seorang dan yang paling kuat. informasi yang diberikan oleh orang lain dan berlangsung hingga dewasa .

### 2. Teman Sebaya

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

### 3. Masyarakat

Masyarakat sangat mementingkan fakta –fakta yang ada pada seorang anak, seperti siapa bapaknya, ras dan lain –lain sehingga hal ini berpengaruh terhadap konsep diri yang dimiliki seorang individu.

### 3 . Aspek –aspek Konsep Diri

Konsep diri atau disebut juga dengan gambaran mental adalah pandangan diri seorang tentang dirinya sendiri. Calhooun & Acocella (1990) mengemukakan bahwa konsep diri memiliki tiga aspek yaitu pengetahuan yang dimiliki individu mengenai dirinya sendiri, pengharapan yang dimiliki idividu untuk dirinya serta penilalian mengenai dirinya sendiri

#### a. Pengetahuan

Dimensi pertama dari konsep diri adalah pengetahuan . Pengetahuan yang dimiliki individu merupakan apa yang idnvidu ketahui tentang dirinya .

#### b. Harapan

Dimensi kedua dari konsep diri adalah harapan. Selain individu mempunyai satu set pandangan tentang siapa dirinya, individu juga memiliki apa yang dimasa mendatang .

#### c. Penilaian

Dimensi terakhir dari konsep diri adalah penilaian terhadap diri sendiri. Individu berkedudukan sebagai penilai terhadap dirinya sendiri setiap hari. Penilaian terhadap diri sendiri adalah pengukuran individu .

#### 4 . Konsep diri Positif dan konsep diri negatif

Ada dua jenis konsep diri yaitu konsep diri positif dan konsep diri negatif . ( Calhoun & Acocella, 1990) yaitu :

##### a.Konsep diri positif

Konsep diri positif bukanlah yang besar tentang diri tetapi lebih penerimaan diri. Kualitas diri lebih mungkin mengarah kerendahan hati dan kedermawan dari pada keangkuhan dan kegoisan. Orang dengan konsep diri positif memiliki pengharapan dan tujuan, serta usaha untuk mencapai tujuan tersebut. Individu dengan konsep diri positif dapat mengenal dirinya dengan sangat baik. pengenalan yang disertai dengan penerimaan diri merupakan konsep diri negatif. (Calhoun & Acocella,1990) menyebutkan ciri –ciri konsep diri positif , yakni :

- 1.Yakin terhadap kemampuan dirinya sendiri dalam mengatasi masalah.
- 2.Merasa sejajr dengan orang lain.
- 3.Menerima pujian tanpa rasa malu.
- 4.Sadar bahwa tiap orang mempunyai keragaman perasaan, hasrat, dan perilaku yang tidak disetujui oleh masyarakat.
- 5.Mampu mengembangkan diri karena sanggup mengungkapkan aspek- aspek kepribadian yang buruk dan berupaya mengubahnya.

##### a. Konsep diri negatif

Bertentangan dengan pengertian konsep diri positif, konsep diri negatif merupakan kondisi dimana individu tersebut tidak dapat menerima diri, tidak mampu mengevaluasi diri, dan bersikap pesimis. (Calhoun & Acocella, 1990) menyebutkan ciri – ciri konsep diri positif, yakni :

1. Peka terhadap kritik.
2. Cenderung merasa tidak disukai orang lain.
3. Pesimistis terhadap kompetensi
4. Pandangan seorang tentang dirinya sendiri yang tidak teratur.
5. Tidak memiliki kestabilan dan keutuhan diri.

### **2.3.2. Pengertian Game Online**

Menurut Santoso ( 2014) game online adalah ‘ game yang berbasis multiplayer. Game online dimainkan secara jaringan baik jaringan Online atau jaringan LAN, Game online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik.

Menurut Harsono ( 2014 ) game online adalah ‘ game yang bisa berhubungan antar pemain dari komputer yang berbeda- beda, hubungan ini dikarenakan dengan internet.

Menurut Alif Harsan ( 2011) game online adalah game yang dimainkan secara online dua sisi yaitu, server – side dan client – side agar bisa berkomunikasi dan dimainkan secara bersamaan dengan orang. Client – side adalah sisi dari komputer si pemain game. Dua sisi ini berkomunikasi secara intensif untuk mengupdate kondisi di dalam game .

Menurut Soleman ( 2007) game online dapat berubah menjadi suatu jaringan sosial untuk para gamers yang dapat mengalahkan beberapa situs populer lainnya .



Berdasarkan kesimpulannya pengertian teori game online diatas peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa game online adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain game online, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi, durasi atau jumlah dalam melakukan main game online, tanpa memperdulikan konsekuensi-konsekuensi negative yang ada pada dirinya.

### **2.3 Macam –macam Game online**

Berikut ini adalah 10 game online terlaris di Indonesia berdasarkam Gamesport ( 2004):

#### *1. Point Blank*

Point Blank Indonesia merupakan game taktis perang ( tactical firts -person shooter – FPS) yang dikembangkan oleh Zeptto dan dipublikasikan oleh Ncsoft .

#### *2. Ayodance*

Audtioin Ayodance adalah online dance battle game , dimana anda dan teman –teman di seluruh Indonesia bisa bertemu dan bertanding dance secara online .

#### *3. Warcarft Data*

Game online gratis ini berada di peringkat pertama terpopuler dan terlaris di Indonesia dan bahkan di berbagi negara lainnya . Bahkan game Dot A sendiri mengalhkan kepopuleran game aslinya yitu Warcarft , tapi Dot A sendiri malah lebih populer.

#### *4. RF Online*

Game online termasuk di Indonesia sekitar tahun 2006 ini juga merupakan game paling populer di Indoensia Rising Forec (Rf) menceritakan tentang pertempuran 3 bangsa yang

tiada akhir . Seperti halnya dunia nyata , tiap bangsa juga memiliki Presiden yang diangkat melalui pemilihan .

5. *PW ( Perfect World)*

Perfect World adalah sebuah permainan 3 D MMORPG yang berdasarkan pada mitologi Cina , yang berada pada sebuah dunia bernama pangu . yang dikembangkan oleh Beijing Perfect World . Permainan ini telah diliris dalam beberapa versi di beberapa negara. Perfect World berfokus pada terbang , dan banyak struktur bangunan dan area yang melayang . Permainan ini yang mempunyai siklus siang dan malam .

6. *Counter Strike*

Counter Strike ( disingkat CS) adalah permainan video tembak -menembak orang pertama.. Permainan ini telah berkembang menjadi serangkaian permainan baru permainan baru sejak diluncurkan , antara lain Counter Strike : Condition Zero, Counter Strike : Source, dan Counter Strike pada Xbox . Cuunter Strike menampilkan tim Counter – terrorist ( CT) yang melawan tim teroris dalam serangkaian ronde.

7. *Ragnarok Online*

Ragnarok Online adalah sebuah MMOPRG( Massively Multiplayer Online Role Playing Game ). Game ini dibuat oleh Gravity Corporation . Pada hari Rabu maintance minggu yang mana client RO selalu diperbarui setiap saat untuk menambah kenyamanan bermain serta menambahkan hal –hal, barang, kota – kota baru, maupun event tertentu.

8. *Aion*

Aion adalah 3D MMORPG Pay to Play baru yang mempunyai grafik indah dan game play yang menjanjikan. Dalam Aion, pemain dapat memilih diantara empat kelas awal, yaitu Warrior, Scout, Mage, dan Priest. Seperti biasa, Warrior adalah ahli dalam pertarungan jarak dekat, Scout merupakan petarung yang mengandalkan kecepatan. Mage merupakan ahli sihir serangan dan Priest merupakan kelas yang berfungsi sebagai support.

#### 9. *Gunbound*

Gunbound adalah jenis Multi Player Game Online ( MPOG) yang mempunyai pemain terdiri dari seluruh daerah mencakup area perusahaan tersebut. Gunbound mempunyai banyak peminat karena mempunyai sistem avatar yang unik dimana user bisa membeli avatar dengan mengumpulkan uang dari pertarungan – pertarungan dengan lawannya.

#### 10. *Grand Chase*

Grand Chase adalah 2D side – scrolling real time online fighting game pertama di dunia yang memungkinkan hingga 6 pemain sekaligus untuk bertarung satu sama lain.

### **2.4 Dampak Game Online**

Menurut Santoso ( 2014 ) game online memiliki dampak positif dan dampak negatif, dampak – dampak tersebut sebagai berikut :

#### Dampak Positif

- a. Game sebagai Sarana Belajar

Salah satu diantara sekian banyak dampak positif atau manfaat dari bermain games adalah sebagai sarana belajar. Yaitu belajar bagaimana memecahkan masalah, belajar mengatur strategi, dan belajar team work, serta belajar berimajinasi dan lain –lain. Pada hakekatnya game adalah pemecahan masalah untuk kita bisa memnangkanya dengan pemain harus bisa membuat strategi yang jitu untuk bisa memenagkan permainan.

b. Game Membuat Anak Pandai Berbahasa Inggris

Seperti yang sudah di singgung di atas bahwa game kebanyakan menggunakan bahasa inggris karena game buatan Indonesia masih sangat jarang dan belum berkembang sepesat negara –negara maju sehingga para Gamer dituntut untuk mengrti apa maksudnya. Hal ini yang membuat anak semakin mudah untuk belajar bahasa inggris apalagi belajar melalui sarana yang mereka senangi tentu akan membuat lebih nempel di otak anak dan biasanya gamer juga senang dengan pelajaran bahasa inggris.

c. Menumbuhkan Sikap Pantang Menyerah

Game didesain memiliki tingkat kesulitan tertentu yang bisa membuat pemainnya merasa tertantang dan ketagihan pantang menyerah. Hal ini berdampak baik bagi anaka karena bisa menumbuhkan sikap pantang menyerah ini karena bersifat menyenangkan sehingga anak tidak akan merasa bosan bahkan akan merasa tertantang untuk bisa menyelesaikan masalah tersebut.

d. Memudahkan Untuk Menyelesaikan Masalah

Bukan hanya menumbuhkan sikap pantang meyerah saja game juga didesain supaya gamer bisa menyelesaikan tantangan yang diberikanya secara tahap demi tahap. Hal ini bisa dilihat bahwa game biasanya ada level –level dari yang mudah hingga lama kelamaan sangat sulit .

dengan tahap –tahapan ini sehingga membuat gamer tidak merasa bosan dan tertantang untuk segera menyelesaikannya.

e. Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu

Beberapa hal lainnya mengenai pengaruh positif game terhadap perkembangan anak adalah menumbuhkan rasa ingin tahu atau memiliki rasa keinginan tahu yang tinggi. Sebagaimana pada game biasanya terdapat hal –hal yang membuat penasaran seperti jika melewati level tertentu maka ia perasaan ingin mencoba level yang lebih tinggi dengan peralatan yang lebih lengkap setelah melewati level sebelumnya.

f. Menambah wawasan

Dalam dunia game banyak sekali-kali yang tidak anak dapatkan di sekolah atau lingkungannya oleh karena itu gamer biasanya lebih mengetahui banyak hal . dari segi game sendiri anak akan tahu jenis-jenis game dan macam-macam game serta beberapa langkah untuk menyelesaikannya. Tidak hanya itu saja dalam game biasanya memiliki karakter khusus dan kostum tertentu seperti kostum samuarai yang berasal dari jepang dan pedang – pedang samurai. Gamer jadi lebih tahu banyak hal. Apalagi apabila seorang gamer yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi seperti yang sudah dijelaskan di atas maka wawasan gamer akan semakin luas karena selalu menemukan hal –hal baru dalam menyelesaikan masalah ataupun mengenai hal – hal umum lainnya .

g. Belajar Berimajinasi

Alur cerita game adalah buah dari imijinasi pembuatnya dan seorang pemain game ( gamer ) mau tidak mau mengikuti cerita tersebut dan secara tidak langsung gamer ikut berimjinasi selama bermain game . Ketika seorang anak dibawa ke dunia imajinasi maka

lama kelamaan sang anak akan mudah untuk berimajinasi menemukan idenya sendiri karena sudah terbiasa untuk berimajinasi . Imajinasi sangat penting dan merupakan salah satu kecerdasan karena imajinasi setiap orang berbeda –beda .

#### h. Lebih Ambisius

Seorang Gamer biasanya memiliki tujuan untuk bisa memenangkan permainana bagaimana pun caranya bahkan tidak sedikit yang merelakan waktunya untuk bermain game terus – menerus karena belum bisa memenangkan permainan tapi juga seperti membeli senjata baru , kostum baru , perlengkapan baru untuk lebih mempertangguh tokoh gamenya .

### 2.3.4. Dampak Negatif

#### a. Kecanduan Bermain Game

Beberapa penelitian menyebutkan kecanduan ini sangat berdampak buruk karena bisa mengakibatkan depresi , gelisah dan fobia sosial sehingga bisa memperburuk mental seseorang dan mengakibatkan sekolah merosot .

#### b. Dimarahi Orang Tua

Nampaknya hal ini yang dialami oleh semua narasumber –narasmuber . Penyebab dimarahi sebenarnya bukan hanya karena ingin bermain gamenya saja .

#### c. Malas

Tentunya ini faktor yang sangat membuat sang anak jadi ketinggalan dari pelajaran dan sumber kemarahan orang tua . Jika ini tidak ditangani secepatnya akan menjadikan diri seorang gamer pribadi yang buruk.

#### d. Boros

Pengeluaran yang dikeluarkan kebanyakan untuk bermain game , bahkan mereka rela mengorbankan tidak jajan di sekolah .

e. Berkata – Kata Kasar dan Kotor

Sering kali di warnet banyak teriakan –teriakan kasar dan kotor seorang remaja karena kesal , kalah dan hal buruk yang menimpanya saat bermain game .

f. Nilai Merosot

Nilai merosot menjadi akibat para gamer kurang disiplin dalam bermain game dan terlalu berlebihan . Bahkan banyak cerita dari narasumber yang sempat mendapatkan nilai terendah karena maniak game . Sebab paling utamanya adalah mereka jarang sekali belajar di rumah dan ketika belajar yang dibicarakan dengan teman –temanya hanyalah masalah game dan game sehingga lama kelamaan makin ketinggalan pelajaran dan akhirnya nilai merosot.

g. Berbohong Kepada Orang Tua

Hal ini juga sering terjadi , karena orang tua mereka melarang bermain game . Namun berbohong yang sering dilakukan mengenai waktu dan masalah uang.

h. Sulit Mengikuti Pelajaran

Kesulitan mengikuti pelajaran saat melanjutkan ke jejang lebih tinggi , karena biasanya yang lebih terasa ketika melanjutkan dari SMP ( Sekolah Menengah Pertama ) ke SMA ( Sekolah Menengah Atas).

i. Timbulnya Kekerasan Pada Anak

Game memang memiliki banyak genre salah satu yang cukup berbahaya adalah yang bergenre kekerasan seperti bunuh membunuh . Game seperti ini bisa mempengaruhi gamer pada sikapnya .

j. Merusak Mata

Kebiasaan di depan layar monitor berjam –jam untuk bermain game dan dilakukan setiap hari hal ini bisa menyebabkan mata mejadi rabun .

## **2.5 Pengertian Kecanduan Game Online**

Hovart ( 1989) mendeksripsikan kecanduan sebagai suatu aktivitas atau subtansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif . ada beberapa contoh kecanduan bisa bermacam – macam , bisa ditimbulkan akibat zat atau aktivitas tertentu , seperti judi , atau aktivitas seksual .

Sarfino (2006) mendefinisikan kecanduan sebagai suatu kondisi yang diakibatkan karena adanya konsumsi obat – obatan yang berulang – ulang , yang membuat individu bergantung secara fisik dan psikologis. Ketergantungan fisik terjadi ketika tubuh telah beradaptasi dengan obat –obatan dan jaringan tubuh tidak lagi berfungsi normal .

Kecanduan merupakan suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan ketergantungan yang dimiliki individu baik secara fisik maupun psikologis dalam sebuah aktivitas, meminum – minimum keras atau obat –obatan yang berada bawah kontrol kesedaran ( Mark ,2004) yaitu:

Kecanduan game online merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknololgi internet atau yang lebih dikenal dengan internet addictive disorder. Seperti disebutkan Young ( 2000) yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satu adalah komputer game addiction (berlebihan dalam bermain game ). Dari sini terlihat bahwa game online merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang instensitas yang sangat tinggi.

## **2.6 . Kriteria Kecanduan Game Online**



Seseorang dikatakan addicted apabila memenuhi 7 kriteria yang diungkapkan oleh Menurut Lemmens , 2009( dalam Young,1998 ) yaitu:

- a. *Slience* : berpikir tentang bermain game online sepanjang hari.
- b. *Tolerance*: waktu bermain game online yang semakin meningkat.
- c. *Mood Modification*: bermain game online untuk lari dari masalah.
- d. *Relapse*: kecenderungan untuk bermain game online kembali setelah tidak bermain .
- e. *Withdrawal*: merasa gelisah jika tidak bermain game online .
- f. *Conflict* : bertengkar dengan orang lain karena bermain game online secara berlebihan .
- g. *Problems* : mengabaikan kegiatan lainya sehingga menimbulkan masalah.

## **2. 7. Faktor –faktor yang mempengaruhi Kecanduan Game online**

Menurut Supendi ( 2012) terdapat dua faktor penyebab kenapa seorang anak bisa kecanduan game online , yakni internal dan eksternal.

### **1. Faktor Internal**

- Rasa bosan yang dirasakan ketika berada di rumah atau disekolah
- Ketidakmampuan mengatur prioritas
- Kurangnya self control dalam diri individu
- Keinginan yang kuat
- Mendapatkan nilai tinggi dalam suatu permainan

### **2. Faktor Eksternal**

- Kurang memiliki hubungan sosial yang baik
- Remaja memiliki alternatif bermain game online sebagai aktivitas
- Adanya harapan dari orang tua yang melambung terhadap anaknya.

## 2.8 . Remaja

### A. Definisi Remaja

Istilah remaja atau adolescence berasal dari bahasa latin *adolscere* yang berarti ‘tumbuh atau tumbuh menjadi dewasa. ‘Istilah *adolescence* ( dari bahasa inggris ) yang dipergunakan saat ini memiliki arti yang cukup luas jmencaup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik .masa remaja adalah usia dimana individu mulai berintegrasi dengan masyarakat dewasa. Individu tidak lagi merasa di bawah tingkat orang –orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang –kurangnya dalam masalah hak, intergrasi dalam masyarakat, mempunyai banyak aspke afektif, kurang lebih berhubungan dengan masa puber, termasuk di dalamnya juga perubahan intelktual yang mencolok, transformasi yang khas dari berpikir remaja memungkinkan untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa ( Hurlcok, 1990).

Masa remaja awal adalah suatu periode ketika konflik dengan orang tua dapat meningkat melampui tingkat masa anak-anak. Masa remaja awal ditandai dengan peningkatan sebagai besar energi intelktual dan emosional pada masa remaja awal ini ditergetkan pada penilaian kembali dan restrukturisasi dari jati diri.(Santrock, 2002)

Masa remaja adalah masa transisi perkembangan yang melibatkan perubahan fisik, kognitif dan psikososial dari masa anak –anak ( *childhood*) ke masa dewasa ( *adulthood*) (Paplia& Olds, 2001).

Masa remaja juga sebagai masa penghubung antara masa dengan masa dewasa. Pada periode remaja terjadi perubahan –perubahan besar dan esensial mengenai fungsi –fungsi rohaniah dan jasmani. pada periode ini sangat menonjol kesadaran yang mendalam, mengenai diri-sendiri dimana remaja mulai meyakini kemampunya, potensi, dan cita –citanya sendiri ( Sarwono, 2001).

## B. Ciri-ciri Remaja

Menurut( Hurlock, 1990 ) terdapat 8 ciri masa remaja antara lain:

a. Masa remaja sebagai periode penting

Remaja mengalami perkembangan fisik dan mental yang cepat dan penting dimana semua perkembangan itu menimbulkan perlunya penyesuaian mental dan pembentukan sikap, nilai, dan minat baru.

b. Masa remaja sebagai periode yang peralihan

Peralihan tidak berarti putus dengan atau berubah dari apa yang telah terjadi sebelumnya, melainkan perpindahan dari suatu tahap perkembangan ke tahap perkembangan berikutnya.

c. Masa remaja sebagai periode perubahan

Tingkat perubahan dalam sikap dan perilaku selama masa remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik. Perubahan fisik yang terjadi dengan pesat diikuti dengan perubahan perilaku dan sikap yang juga berlangsung pesat.

d. Masa remaja sebagai usia bermasalah

Setiap periode mempunyai masalahnya sendiri-sendiri, namun masalah masa remaja sering menjadi masalah yang sulit diatasi baik oleh laki-laki dan perempuan.

e. Masa remaja sebagai masa identitas

Pencarian identitas dimulai akhir masa kanak-kanak, dan pada masa ini lebih menekankan pada penyesuaian diri dengan standar kelompok dibandingkan bersikap individualistik .

f. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik

Remaja pada masa ini melihat dirinya sendiri dan orang lain sesuai dengan apa yang ia inginkan dan bukan sesuai dengan apa adanya , terlebih dalam hal cita –cita . remaja akan sakit hati dan kecewa apabila orang lain mengecewakannya atau kalau ia tidak berhasil yang ditetapkan sendiri.

h. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa

Semakin mendekatnya usia kematngan, para remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan streotype belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa mereka hampir dewasa.

### C. Batasan Usia Remaja

Monks(2002) membagi fase-fase masa remaja ke dalam tiga tahap yaitu:

a. Remaja awal(12-15 tahun)

Pada tahap ini , remaja mulai beradaptasi terhadap perubahan –perubahan yang terjadi pada dirinya dan dorongan –dorongan yang menyertai perubahan –perubahan tersebut.

b. Remaja pertengahan ( 15 -18 tahun)

Pada tahap ini , remaja berada di dalam kondisi kebingungan dan terhalang dari pembentukan kode moral karena ketidakkonsistenan dalam konsep benar dan salah yang ditemukanya dalam kehidupan sehari –hari .Keraguan semacam ini juga jelas dalam sikap terhadap masalah mencotek , pada waktu remaja duduk di sekolah menengah atas.

c. Remaja akhir( 18 -21 tahun)

Pada tahap ini, individu dapat melihat sistem sosial secara keseluruhan individu mau diatur secara ketat oleh hukum-hukum umum yang lebih tinggi.

## **2.9 . Hubungan Pengguna Game online dengan Konsep Diri pada Remaja**

Konsep diri bertambah stabil pada periode masa remaja. Konsep diri yang stabil menjadi sangat penting bagi remaja karena merupakan salah satu bukti keberhasilan remaja dalam usaha mencapai jati dirinya .(Hurluck, 1990)

Konsep diri terbentuk seiring dengan perkembangan pengalaman interaksi individu dengan orang lain, yaitu orang tua, kawan sebaya serta masyarakat . Proses belajar yang dilakukan individu dalam pembentukan konsep diri yang diperoleh dengan melihat reaksi-reaksi orang lain terhadap perbuatan yang dilakukan, melakukan perbandingan dirinya dengan orang lain, memenuhi harapan –harapan orang lain atas peran yang dimainkan serta melakukan identifikasi terhadap orang yang dikagumi ( Burns, 1993).

Berdasarkan proses perkembangan konsep diri, salah satu faktor yang mempengaruhi konsep diri adalah interaksi dengan lingkungan. Konsep diri terbentuk karena hasil interaksi individu dengan lingkungannya, terutama hubungan dengan orang lain. dalam pembentukan konsep diri melalui interaksi sosial, hal yang terpenting bahwa hubungan interpersonal akan mempengaruhi konsep diri yang dominan yaitu hubungan dengan *significant others*.( Heyes&Hardy, 1989).

Konsep diri yang digunakan sebagai sumber pokok informasi adalah interaksi individu dengan orang lain, juga mengatakan bahwa konsep diri adalah hasil belajar individu melalui hubungannya dengan orang lain.

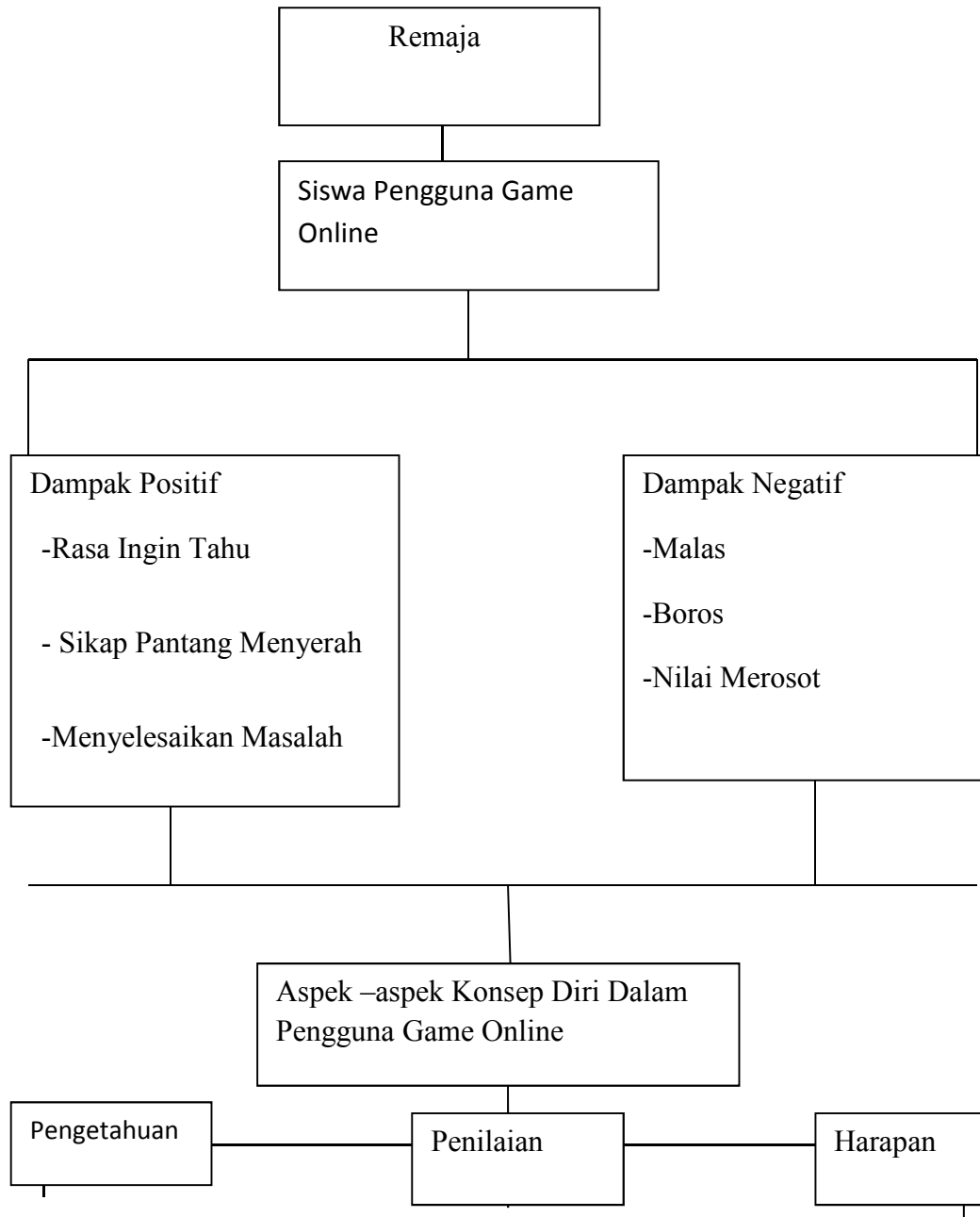
Secara psikis, efek game online jadi terus – menerus memikirkan game yang sedang individu mainkan. Individu jadi sulit konsentrasi terhadap studi , pekerjaan, sering bolos atau

menghindari pekerjaan. Membuat individu kurang peduli terhadap hal – hal yang terjadi di sekiling individu. Melakukan apapun demi bisa bermain game online, seperti berbohong, mencuri uang, dll. Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer membuat individu jadi tertutup, sulit mengeksposikandiriketika beradadilingkungannyata.(Soleman dalam Ambarina , 2008).

Para remaja yang kecanduan game online menjadi lebih tertarik untuk menyelami kehidupannya dalam dunia permainan PC game online dari pada kehidupan nyata dan membuat dirinya bermain dengan waktu yang sangat lama . Para pecandu game ini mencoba mencari pengakuan – pengakuan yang tidak didapatkan dalam dunia game online. Para pecandu game ini dikemudian akan melupakan masalah – masalah pribadinya di kehidupan nyata, melupakan kehidupan sehari – hari , bahkan melupakan kondisi fisiknya .

Dampak dari tingkat kecanduan tersebut akan membentuk persepsi pandangan dan penilaian dalam individu itu sendiri tentang dirinya sendiri . Evaluasi diri individu ini yang akan membentuk individu mempunyai konsep diri yang rendah negatif atau konsep diri yang tinggi positif. Dimana Dampak kecanduan tersebut di atas lebih mengarah pada bentuk konsep diri yang negtaif seperti kepribadian, yakni fungsi pengendalian perasaan, fungsi akademis , pekerjaan, relasi (Young, 2000). Kecanduan game online berpotensi melumpuhkan kepribadian individu. Individu yang memiliki tingkat kecendurungan yang tinggi terhadap game online akan memberi evaluasi individu yang negatif sehingga akan membentuk konsep diri yang negatif. ( Burns , 1993).

### 3.0. Bagan Kerangka Konseptual



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian korelasional yaitu penelitian yang dilakukan untuk mencari hubungan antar dua variabel ( Azwar, 2005). Berdasarkan penelitian ini bertujuan untuk mencari hubungan antar variabel konsep diri dalam pengguna game online.

#### **3.2. Identifikasi Variabel Penelitian**

Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah variabel deskripsi tentang Konsep Diri.

#### **3.3. Definisi Operasional**

##### **1. Konsep Diri**

A. Konsep Diri adalah gambaran tentang diri dalam individu dan kepribadian yang diinginkan, yang diperoleh melalui pengalaman dan interaksi. ( Calhoun & Acocella, 1990). Konsep diri menurut (Calhoun & Acocella, 1990) dapat dibagi menjadi 3 aspek yaitu: Pengetahuan yang dimiliki individu merupakan apa yang individu ketahui tentang dirinya. Harapan yang dimiliki individu mempunyai satu set pandangan tentang siapa dirinya, individu juga memiliki apa yang dimasa mendatang. Penilaian terhadap diri sendiri. Individu berkedudukan sebagai penilai terhadap dirinya sendiri setiap hari.

#### **3.3. Subjek Penelitian**



Sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu memperoleh gambaran mengenai antara konsep diri pengguna game online pada remaja, dengan demikian Karakteristik subjek yang digunakan dalam penelitian adalah :

1. Remaja berusia 15-18 tahun

Siswa SMA adalah masa remaja awal berlangsung kira –kira 15 tahun sampai 16 tahun atau 17 tahun , dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 sampai 18 tahun .Menurut Teori Hurlock ,E B .(1991).

2. Laki-laki dan perempuan.

### **3.4 Populasi**

Populasi adalah keseluruhan subyek dalam penelitian sosial (Arikunto, 2006). Populasi sebagai kelompok subyek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian. Berdasarkan kualitas dan ciri tersebut, populasi dapat dipahami sebagai obyek pengamatan yang minimal satu perasamaan karakteristik-karakteristik bersama yang membedakanya dari kelompok akan tetapi dapat terdiri dari karakteristik-karakteristik individu. Populasi dari peneliti ini adalah jumlah 336 orang siswa SMK N 11 Medan.

### **3.5.Sampel**

Sampel sebagian atau populasi yang diteliti ( Arikunto, 2006). Arikunto mengatakan lebih baik seluruh subjek diambil semua untuk diteliti. Hasil penelitian terhadap sampel diharapkan dapat digeneralisasikan kepada seluruh jumlah populasi maka sebagai responden. Teknik pengambilan menggunakan Accidental Sampling adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan ,yaitu konsumen yang secara kebetulan/indsidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel .Sampel dalam penelitian ini ada yang berjumlah 50 siswa di SMK 11 Medan . menggunakan rumus sebagai berikut:

$$n = \frac{Z^2}{4(\text{Moe})^2}$$

$$n = \frac{336^2}{4(10\%)^2}$$

$$n = \frac{282}{56}$$

$$n = 50$$

### 3.6. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan menggunakan metode skala. Skala tersebut diberikan langsung kepada subjek tanpa menggunakan perantara. Metode skala yang digunakan adalah skala Likert, terdiri dari pernyataan-pernyataan yang bersifat *favorable* dan *unfavorable*. Skala Likert merupakan metode penyusunan skala yang menggunakan respon subjek dasar penentuan nilai skalanya. (Azwar, 2005). Dalam penelitian ini terdapat satu skala ukur yaitu konsep diri.

#### 1. Skala Konsep Diri

Adapun aspek-aspek konsep diri menurut Calhoun & Acocella, 1990 yang terdiri dari 3 aspek yaitu: Pengetahuan, Penilaian, dan Harapan.

**Tabel 1. Blue Print Skala Konsep Diri Sebelum Uji Coba**

Aspek	Favorabel	Unfavorabel	Jumlah

Pengetahuan	1,3,5,7,9	2,4,6,8,10	10
Harapan	11,13,15,17,19 ,21	12,14,16,18,20,2 2	11
Penilaian	23,25,27,29,31 ,30	24,26,28,30,32, 34	12
<b>Jumlah</b>			<b>34</b>

### B. Validitas dan Reabilitas

Sebelum dilakukan pengumpulan data penelitian dengan instrumen yang sesungguhnya terlebih dahulu dilakukan uji coba (*try out*) skala kepada 50 siswa SMK N11 Medan. Selanjutnya dilakukan analisis validitas dan realbitas untuk mendapatkan instrumen yang baik.

### 3.7. Tahap Persiapan Penelitian

Peneliti ilmiah merupakan suatu cara untuk memperoleh mengembangkan dan menguji kebenaran suatu ilmu pengetahuan. Untuk mendapat data yang akurat peneliti membutuhkan instrumen yang tepat sehingga peneliti harus merencanakan dan menyiapkan langkah yang tepat untuk menyusun instrumen penelitian yang akan dipergunakan dalam peneliti.

### 3.8. Pembuatan Alat Ukur

Peneliti ini menggunakan alar ukur berbentuk skala yang disusun sendiri oleh peneliti dengan bantuan dan arahan dari dosen pembimbing. Skala konsep diri konsep diri disusun berdasarkan aspek konsep diri. Penyusunan skala ini dilakukan dengan membuat *blue print* dan dikemudian

dioperasionalkan dalam bentuk item-item pernyataan. Skala konsep diri terdiri dari 34 item. Aitem-aitem pernyataan tersebut kemudian disusun menjadi instrument uji coba. Sebaran uji skala konsep diri tersebut dilihat pada tabel berikut ini:

### **3.9.Uji Coba Skala Penelitian**

Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui validitas dan reabilitas dari skala yang disusun sebagai pengumpulan data. Dalam pelaksanaan uji coba skala untuk variabel konsep diri dilaksanakan di SMK N11 Medan yang berjumlah 50 siswa SMK N11 Medan. pada 28 Agustus 2019. Dari hasil uji coba yang dilakukan, peneliti mendapat hasil sebagai berikut.

#### **1. Skala Konsep Diri**

Dari hasil perhitungan komputerisasi melalui program SPSS for windows release 17.00. Peneliti mendapatkan hasil reabilitas untuk skala konsep diri 0.902 dan 34 aitem yang gugur 9 aitem. Berikut blue print setelah uji coba.

**Tabel 2. Blue Print Skala Konsep Diri Setelah Uji Coba**

<b>Aspek</b>	<b>Favorabel</b>	<b>Unfavorabel</b>	<b>Jumlah</b>
Pengetahuan	3,5,7,9	4,8	6
Harapan	11,13,15,19,21	12,14,16,20,22	10
Penilaian	23,25,27,29,31	24,26,32,34	9

<b>Jumlah</b>			<b>25</b>
---------------	--	--	-----------

### 1. Uji Validitas

Penelitian ini menggunakan Validitas Isi (*Content Validity*). Validitas Isi adalah validitas yang mempertanyakan bagaimana kesesuaian antara instrument dengan tujuan yang akan diteliti. Validitas isi juga menilai sejauh mana item-item sudah relevan dan mempresentasikan isi atribut yang diukur .

### 2. Uji Realibitas

Realibitas dari suatu alat ukur menunjukkan hasil –hasil yang relatif tidak berbeda, bila dilakukan pengukuran kembali terhadap subjek yang sama .Pada peneliti ini, koefisien realibitas skala dihitung dengan menggunakan teknik Alpha Cronbach, dimana Alpha Cronbach nilai koefisien realibitas mendekati angka 1,00 berarti semakin tinggi realibitas, sebaliknya semakin rendah koefisien mendekati angka 0,00 berarti semakin rendah realibitas.

### 3. Uji Seleksi Item

Seleksi item dilakukan dengan tujuan mendapatkan item-item yang berfungsi tepat sesuai dengan blue print yang sudah dirancang sebelumnya , juga untuk membedakan kelompok yang memiliki atribut yang diukur dengan kelompok yang tidak memiliki atribut yang diukur .(Azwar ,2000) . dengan uji coba ini menggunakan batasan koefisien korelasi antar item atau indeks daya diskriminasi ( $r_{1x} > -0,30$ ).

## **4.0. Teknik Analisa Data**

Setelah data terkumpul maka tahap dalam uji analisis deskriptif, Tujuan analisis deskriptif ini untuk membuat gambaran secara sistematis data yang faktual dan yang diselidiki atau diteliti .

Pada bagian ini akan dipaparkan deskripsi data penelitian yang dapat dilakukan mengenai pengelompokan yang mengacu pada kriteria kategori, Kategori terbagi atas tiga kategori yaitu: tinggi, sedang, rendah ( Azwar ,2013).