

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan rahmat-Nya, sehingga saya memiliki kekuatan untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Dalam kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Sandi Kartasasmita selaku dosen pembimbing yang telah membimbing saya dengan sabar, memberikan masukan, pengertian, dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini sangat berharga bagi saya.

Terima kasih kepada pak Rais, pak Yadi, pak Dadang dan staf sekretariat S1 Psikologi lainnya yang banyak membantu dan memberikan motivasi kepada saya selama ini. Terima kasih kepada bapak dan ibu dosen yang telah memberikan informasi dan pengetahuan kepada saya. Terima kasih kepada ibu Tyas, pak Juhardi dan Nia yang telah membantu saya di perpustakaan dan memberikan motivasi kepada saya.

Terima kasih untuk Mami dan Papi yang selalu berdoa dan memberikan semangat. Terima kasih kepada Renal, Ryan, Tua I, Koko abet, Jiku, ii Cucu, ii Lalan atas doa dan dukungannya selama ini.

Terima kasih untuk teman senasib seperjuangan, Andri, Yustinus, Imelda, Vita, Tina, Sabrina, Sanjay atas motivasi yang telah diberikan. Terima kasih untuk Nathaniel Wijaya dan Willy Effendy sahabatku dari bayi sampai sekarang atas bantuan dan dorongan semangatnya untuk menyelesaikan skripsi ini. Untuk Vina, terima kasih atas bantuan, motivasi, dan kehadiranmu di saat mental sedang down.

Terima kasih untuk Erwin yang telah membantu saya dalam memberikan jalan keluar, memberikan semangat, menghilangkan kebingungan, dan membantu mencari buku di perpustakaan. Terima kasih untuk ai, Sisi, Andre, Hadik, Lina, Yoseph, Oscar, Hannah, Yohanes, dan Eric yang telah memberikan semangat.

Terima kasih kepada tim futsal, Darwin, Johnny, Bonteng, Yasin, Mpe, Johan, koko Nelson, Abong, Gaga, Robin, Erwin gendut, Toni yang telah memberikan semangat, dan terima kasih kepada teman-teman yang saya tidak dapat sebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat kepada saya selama ini. Untuk pemilik dan operator warnet, terima kasih atas bantuan dan mengizinkan saya melakukan penelitian dan penyebaran data.

Saya menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, mengingat segala keterbatasan waktu, tenaga, pikiran, pengetahuan dan kemampuan. Oleh karena itu saya mohon maaf dengan segala kerendahan hati dan menerima kritik dan saran agar mendapatkan hasil yang lebih baik. Peneliti bertanggung jawab atas keseluruhan skripsi ini. Akhir kata, saya berharap skripsi ini berguna dan bermanfaat bagi semua pihak.

Jakarta, Juli 2009

Peneliti

Fabianus Ricky

ABSTRAK

Fabianus Ricky (705020119)

Gambaran konsep diri pemain online game jenis MMORPG (Sandi Kartasasmita, M.Psi); Program Studi S1 Psikologi Universitas Tarumanagara, (60 hlm; P1 – P4, L1 – L37)

MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) merupakan tema *online game* yang populer di seluruh dunia. Kepopuleran MMORPG dirasakan oleh individu yang memasuki masa dewasa muda. Dalam MMORPG pemain dapat memilih dan membentuk karakter fiksi yang sesuai dengan dirinya. Pembentukan karakter ini berkaitan dengan konsep diri pemain *online game*. Menurut Fitts, konsep diri adalah penilaian individu terhadap dirinya sendiri yang dapat mempengaruhi perilakunya dalam berinteraksi dengan orang lain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran konsep diri pemain *online game* jenis MMORPG. Instrumen dalam penelitian ini adalah kuesioner yang diberikan kepada 403 pemain *online game* dengan rentang usia 20-40 tahun. Data yang telah terkumpul diolah dengan menggunakan program SPSS (*Statistical Program for Social Science*) 17.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dimensi internal dan dimensi eksternal konsep diri pemain *online game* jenis MMORPG cenderung tinggi.

Kata kunci : Konsep diri, Dewasa muda, *Online game*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Penelitian Teoretis	6
1.4.2 Manfaat Penelitian Praktis	7
1.5 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN TEORETIS	9
2.1 Konsep Diri	9
2.1.1 Definisi Konsep Diri	9
2.1.2 Dimensi Konsep Diri	11
2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Konsep Diri	18

2.2	<i>Online Game</i>	22
2.2.1	Jenis-jenis <i>Online Game</i>	22
2.2.2	<i>Massively Multiplayer Online Role-Playing Game</i> (MMORPG)	24
2.2.3	Pemain <i>Online Game</i> Jenis MMORPG	26
2.3	Dewasa Muda	28
2.4	Kerangka Berpikir	30
BAB III METODE PENELITIAN		32
3.1	Subyek Penelitian	32
3.1.1	Karakteristik Subyek	32
3.1.2	Populasi dan Jumlah Sampel	33
3.2	Gambaran Subyek Penelitian	33
3.2.1	Gambaran Subyek Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin	34
3.2.2	Gambaran Subyek Penelitian Berdasarkan Usia	34
3.2.3	Gambaran Subyek Penelitian Berdasarkan Pengeluaran untuk <i>Online Game</i>	35
3.2.4	Gambaran Subyek Penelitian Berdasarkan Pekerjaan	36
3.2.5	Gambaran Subyek Penelitian Berdasarkan Pendidikan	36
3.2.6	Gambaran Subyek Penelitian Berdasarkan Peran dalam <i>Game</i>	37
3.2.7	Gambaran Subyek Penelitian Berdasarkan Waktu Bermain <i>Game</i>	

3.3	Desain Penelitian	38
3.4	Setting dan Instrumen Penelitian	39
3.5	Pengukuran Variabel Penelitian	39
3.6	Prosedur Penelitian	42
3.6.1	Persiapan Penelitian	42
3.6.2	Pelaksanaan Penelitian	43
BAB IV HASIL PENELITIAN		45
4.1	Hasil Penelitian	45
4.2	Analisa Data Utama	45
4.2.1	Gambaran Konsep Diri	45
4.2.2	Gambaran Konsep Diri Internal	46
4.2.3	Gambaran Konsep Diri Eksternal	46
4.3	Analisa Data Tambahan	47
4.3.1	Analisa Data Tambahan Konsep Diri	48
4.3.2	Analisa Data Tambahan Konsep Diri Internal	50
4.3.3	Analisa Data Tambahan Konsep Diri Eksternal	51
BAB V KESIMPULAN, DISKUSI, DAN SARAN		54
5.1	Kesimpulan	54
5.2	Diskusi	55
5.3	Saran	59

5.3.1 Saran untuk Manfaat Teoretis	59
5.3.2 Saran untuk Manfaat Praktis	60
ABSTRACT	xii
DAFTAR PUSTAKA	P1
LAMPIRAN	L1
INDEX	D1

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Gambaran Subyek Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin	34
Tabel 2	Gambaran Subyek Penelitian Berdasarkan Usia	35
Tabel 3	Gambaran Subyek Penelitian Berdasarkan Pengeluaran untuk <i>Online Game</i>	35
Tabel 4	Gambaran Subyek Penelitian Berdasarkan Pekerjaan	36
Tabel 5	Gambaran Subyek Penelitian Berdasarkan Pendidikan	37
Tabel 6	Gambaran Subyek Penelitian Berdasarkan Peran dalam <i>Game</i>	37
Tabel 7	Gambaran Subyek Penelitian Berdasarkan Waktu Bermain <i>Game</i>	38
Tabel 8	Hasil Uji Realibilitas Alat Ukur Konsep Diri	42
Tabel 9	Analisa Data Utama	47
Tabel 10	Analisa Data Tambahan Konsep Diri	49
Tabel 11	Analisa Data Tambahan Konsep Diri Internal	51
Tabel 12	Analisa Data Tambahan Konsep Diri Eksternal	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Gambaran Subyek Penelitian	L1
Lampiran 1a	Gambaran Subyek Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin	L1
Lampiran 1b	Gambaran Subyek Penelitian Berdasarkan Usia	L1
Lampiran 1c	Gambaran Subyek Penelitian Berdasarkan Pengeluaran untuk <i>Online Game</i>	L1
Lampiran 1d	Gambaran Subyek Penelitian Berdasarkan Pekerjaan	L2
Lampiran 1e	Gambaran Subyek Penelitian Berdasarkan Pendidikan	L2
Lampiran 1f	Gambaran Subyek Penelitian Berdasarkan Peran dalam Game	L3
Lampiran 1g	Gambaran Subyek Penelitian Berdasarkan Waktu Bermain	L3
Lampiran 2	Kuesioner Penelitian	L4
Lampiran 3	Uji Reliabilitas Alat Ukur Konsep Diri	L10
Lampiran 3a	Alat Ukur Konsep Diri Sebelum Dilakukan Analisis Butir	L10
Lampiran 3b	Alat Ukur Konsep Diri Setelah Dilakukan Analisis Butir	L12
Lampiran 3c	Rancangan Alat Ukur Konsep Diri	L14
Lampiran 3d	Rancangan Alat Ukur Konsep Diri Pengganti	L15
Lampiran 4	Gambaran Konsep Diri	L16
Lampiran 5	Gambaran Konsep Diri Internal	L16
Lampiran 6	Gambaran Konsep Diri Eksternal	L16
Lampiran 7	Uji Normalitas	L17
Lampiran 7a	Uji Normalitas Konsep Diri	L17
Lampiran 7b	Uji Normalitas Konsep Diri Internal	L18

Lampiran 7c Uji Normalitas Konsep Diri Eksternal	L19
Lampiran 8 Analisa Data Tambahan Konsep Diri	L20
Lampiran 8a Analisa Data Tambahan Konsep Diri Berdasarkan Jenis Kelamin	L20
Lampiran 8b Analisa Data Tambahan Konsep Diri Berdasarkan Usia	L21
Lampiran 8c Analisa Data Tambahan Konsep Diri Berdasarkan Pengeluaran untuk <i>Online Game</i>	L21
Lampiran 8d Analisa Data Tambahan Konsep Diri Berdasarkan Pekerjaan	L22
Lampiran 8e Analisa Data Tambahan Konsep Diri Berdasarkan Pendidikan	L23
Lampiran 8f Analisa Data Tambahan Konsep Diri Berdasarkan Peran Dalam Game	L23
Lampiran 8g Analisa Data Tambahan Konsep Diri Berdasarkan Waktu Bermain <i>Game</i>	L24
Lampiran 9 Analisa Data Tambahan Konsep Diri Internal	L25
Lampiran 9a Analisa Data Tambahan Konsep Diri Internal Berdasarkan Jenis Kelamin	L25
Lampiran 9a Analisa Data Tambahan Konsep Diri Internal Berdasarkan Usia	L25
Lampiran 9c Analisa Data Tambahan Konsep Diri Internal Berdasarkan Pengeluaran untuk <i>Online Game</i>	L26
Lampiran 9d Analisa Data Tambahan Konsep Diri Internal Berdasarkan Pekerjaan	L27
Lampiran 9e Analisa Data Tambahan Konsep Diri Internal Berdasarkan Pendidikan	L27

Lampiran 9f	Analisa Data Tambahan Konsep Diri Internal Berdasarkan Peran Dalam Game	L28
Lampiran 9g	Analisa Data Tambahan Konsep Diri Internal Berdasarkan Waktu Bermain <i>Game</i>	L29
Lampiran 10	Analisa Data Tambahan Konsep Diri Eksternal	L30
Lampiran 10a	Analisa Data Tambahan Konsep Diri Eksternal Berdasarkan Jenis Kelamin	L30
Lampiran 10b	Analisa Data Tambahan Konsep Diri Eksternal Berdasarkan Usia	L31
Lampiran 10c	Analisa Data Tambahan Konsep Diri Eksternal Berdasarkan Pengeluaran untuk <i>Online Game</i>	L32
Lampiran 10d	Analisa Data Tambahan Konsep Diri Eksternal Berdasarkan Pekerjaan	L32
Lampiran 10e	Analisa Data Tambahan Konsep Diri Eksternal Berdasarkan Pendidikan	L33
Lampiran 10f	Analisa Data Tambahan Konsep Diri Eksternal Berdasarkan Peran Dalam Game	L34
Lampiran 10g	Analisa Data Tambahan Konsep Diri Eksternal Berdasarkan Waktu Bermain <i>Game</i>	L35
Lampiran 11	Pembuatan Karakter Fiksi pada Salah Satu <i>Online Game</i> jenis MMORPG	L36
Lampiran 12	Peningkatan <i>Level</i> karakter yang dinilai secara statistik	L37

ABSTRACT

Fabianus Ricky (705020119)

Description of self-concept on online game player MMORPG type. (Sandi Kartasmita M.Psi.); Bachelor Program in Psychology, Undergraduate Program, Tarumanagara University. (60 pages, R1-R4, Appdx. 1-37).

MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) is a online game genre which popular throughout the world. MMORPG popularity enjoyed by the individuals who enter the young adult. In MMORPG players can choose and set up a fictional character in accordance with himself or herself. According to theory presented by Fitts, self-concept is assessment of the individual against himself or herself, which can affect his or her behavior in interacting with other people. The objective of this research is to get a description of the self-concept on MMORPG's online game player. The instrument of this research is questionnaire given to 403 online game players with the age range 20-40 years. The data has been collected is processed by using SPSS (Statistical Program for Social Science) 17.0 software. The Result is dimensions of internal and external dimensions of the self-concept MMORPG's online game player tend to be high.

Key word: Self-concept, Young Adult, Online Game