



# **SKRIPSI**


## **Judul:**

Hubungan antara Self-esteem dengan Game Addiction  
pada Dewasa Muda Pemain Massively Multiplayer  
Online Role Playing Game [MMORPG]

## **Disusun oleh:**

JOVIA FAITH  
NIM. 705190247

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS TARUMANAGARA  
2023

 <b>UNTAR</b> Tarumanagara University FAKULTAS PSIKOLOGI	<b>FR-FP-04-06/R0</b>	<b>HAL 1/1</b>
<b>05 NOVEMBER 2010</b>	<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH</b>	

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Jovia Faith

NIM : 705190247

Dengan ini menyatakan bahwa karya ilmiah yang diserahkan kepada Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara, berjudul:

**Hubungan antara *Self-esteem* terhadap *Game Addiction* pada Dewasa Muda Pemain *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* [MMORPG])**

Merupakan karya sendiri yang tidak dibuat dengan melanggar ketentuan plagiarisme dan otoplagiarisme. Saya menyatakan memahami tentang adanya larangan plagiarisme dan otoplagiarisme tersebut, dan dapat menerima segala konsekuensi jika melakukan pelanggaran menurut ketentuan peraturan perundang-undangan dan peraturan lain yang berlaku di lingkungan Universitas Tarumanagara.


Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Jakarta, 20 Januari 2023

Yang Memberikan Pernyataan



**(Jovia Faith)**

 <b>UNTAR</b> Tarumanagara University FAKULTAS PSIKOLOGI	<b>FR-FP-04-07/R0</b>	HAL. 1/1
	<b>SURAT PERNYATAAN EDIT NASKAH</b>	
<b>05 NOVEMBER 2010</b>		

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **Jovia Faith**  
N I M : **705190247**  
Alamat : **Duta Bumi 2A, no. 20. Kec. Medan Satria,  
Kota Bekasi, Jawa Barat, 17131**

Dengan ini memberi hak kepada Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara untuk menerbitkan sebagian atau keseluruhan karya penelitian saya, berupa skripsi yang berjudul:

**Hubungan antara *Self-esteem* terhadap *Game Addiction* pada Dewasa Muda Pemain *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* [MMORPG]**

Saya juga tidak keberatan bahwa pihak editor akan mengubah, memodifikasi kalimat-kalimat dalam karya penelitian saya tersebut dengan tujuan untuk memperjelas dan mempertajam rumusan, sehingga maksud menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh pembaca umum sejauh perubahan dan modifikasi tersebut tidak mengubah tujuan dan makna penelitian saya secara keseluruhan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh, secara sadar, dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Jakarta, 20 Januari 2023

Yang Membuat Pernyataan



**Jovia Faith**

## Pengesahan

Nama : JOVIA FAITH  
NIM : 705190247  
Program Studi : PSIKOLOGI  
Judul Skripsi : Hubungan antara Self-esteem dengan Game Addiction pada Dewasa Muda Pemain Massively Multiplayer Online Role Playing Game [MMORPG]  
Title : The Relationship Between Self-esteem and Game Addiction in Young Adults Massively Multiplayer Online Role Playing Game [MMORPG] Players

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Program Studi PSIKOLOGI Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara pada tanggal 17-Januari-2023.

### Tim Penguji:

1. NAOMI SOETIKNO, Dr., M.Pd., Psikolog.
2. NINAWATI, Dra., M.M.
3. AGUSTINA, M.Psi., Psikolog

Yang bersangkutan dinyatakan: **LULUS.**

Pembimbing:  
AGUSTINA, M.Psi., Psikolog  
NIK/NIP: 10709002



---

Jakarta, 17-Januari-2023  
Ketua Program Studi



ZAMRALITA, Dr.M.M., Psikolog

## ABSTRAK

**Jovia Faith (705190247)**

**Hubungan antara *Self-esteem* terhadap *Game Addiction* pada Dewasa Muda Pemain *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* [MMORPG]; Agustina, M. Psi., Psikolog; Program Studi S-1 Psikologi, Universitas Tarumanagara, (i – xi, 52 halaman, P1 – P20, L1-L35)**

Pada dasarnya semua jenis *game* memiliki kemungkinan bagi penggunanya mengalami *game addiction*. Tetapi perlu dikaji probabilitas *game addiction* dari jenis *game*. Salah satunya *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* (MMORPG), selaku jenis *game* yang memiliki kemungkinan tinggi bagi penggunanya mengalami *game addiction*. Akan tetapi menurut Sibilla et al. (2021), memiliki *self-esteem* yang tinggi meminimalisasi MMORPG *game addiction* begitu juga sebaliknya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan *self-esteem* terhadap *game addiction* pada pemain MMORPG di Indonesia. Penelitian ini melibatkan 202 responden. Dengan alat ukur *Rosenberg Self-esteem Scale* (RSES) dan *Game Addiction Scale* (GAS). Pengujian data menggunakan *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 25.0 for windows dengan teknik uji Korelasi *Rank-Spearman* antara *self-esteem* dan *game addiction*. Hasil pengolahan data menunjukkan koefisien korelasi atau  $r = -0.307$  dengan nilai signifikansi ( $p$ ) < 0.05, maka *self-esteem* memiliki hubungan negatif terhadap *game addiction* di dewasa muda pemain MMORPG. Artinya semakin tinggi tingkat *self-esteem* maka semakin rendah tingkat *game addiction* pada dewasa muda pemain MMORPG dan sebaliknya.

**Kata Kunci: *Self-Esteem*, *Game Addiction*, Dewasa Muda, MMORPG.**