

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN *SELF ESTEEM* REMAJA GAMERS DI KECAMATAN LOWOKWARU  
KOTA MALANG**

**SKRIPSI**

oleh:  
**RAGIL NUR AZIS**  
NIM. 06410044



**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2011**

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN *SELF ESTEEM* REMAJA *GAMERS* DI KECAMATAN LOWOKWARU  
KOTA MALANG**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada:  
Fakultas Psikologi  
Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam  
Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)

oleh:  
**RAGIL NUR AZIS**  
NIM: 06410044



**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2011**

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN *SELF ESTEEM* REMAJA *GAMERS* DI KECAMATAN LOWOKWARU  
KOTA MALANG**

**SKRIPSI**

**Oleh :  
RAGIL NUR AZIS  
NIM.06410044**

Telah disetujui oleh:  
Dosen Pembimbing,

Zainal Habib, M.Hum  
NIP. 19760917 200604 1 002

Pada tanggal,

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Psikologi

Dr. H. Mulyadi, M. Pd.I  
NIP. 19550717 198203 1 005

**HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN *SELF ESTEEM* REMAJA *GAMERS* DI KECAMATAN LOWOKWARU  
KOTA MALANG**

**SKRIPSI**

**Oleh:  
RAGIL NUR AZIS  
NIM. 06410044**

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi dan  
Dinyatakan Diterima sebagai Salah Satu Persyaratan  
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)  
Tanggal 4 April 2011

**Susunan Dewan Penguji**

**Tanda Tangan**

- |                       |                                                                      |     |
|-----------------------|----------------------------------------------------------------------|-----|
| 1. Penguji Utama      | : <u>Dr. H. Mulyadi, M. Pd.I</u><br>NIP. 19550717 198203 1 005       | ( ) |
| 2. Ketua Penguji      | : <u>Andik Rony Irawan, M. Si, Psi</u><br>NIP. 19731122 199903 1 003 | ( ) |
| 3. Sekretaris Penguji | : <u>Zainal Habib, M.Hum</u><br>NIP. 19760917 200604 1 002           | ( ) |

**Mengetahui dan Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Psikologi**

**Dr. H. Mulyadi, M. Pd.I  
NIP. 19550717 198203 1 005**

## **SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ragil Nur Azis

NIM : 06410044

Alamat : Ds. Panjunan RT/RW 03/02 Kec. Kalitidu Bojonegoro

Menyatakan bahwa Skripsi yang dibuat sebagai salah satu persyaratan kelulusan pada fakultas psikologi UIN Maliki Malang, yang berjudul:

**“HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN *SELF ESTEEM* REMAJA *GAMERS* DI KECAMATAN LOWOKWARU KOTA MALANG”**

Adalah murni dari karya penulis dan bukan duplikasi dari karya orang lain. Selanjutnya apabila dikemudian hari ada klaim dari pihak lain, adalah bukan merupakan tanggung jawab dari dosen pembimbing dan fakultas Psikologi UIN Maliki Malang, melainkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Demikian surat pernyataan ini dibuat sebenar-benarnya dan tanpa intervensi dari pihak manapun.

Malang,

Penulis

**RAGIL NUR AZIS**

**MOTTO**

**Hidup Hanya Sekali, Hiduplah Yang Berarti**

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Karya ini penulis persembahkan untuk:  
Bapak Soeprpto (Alm) dan Ibu Rusmi tercinta,  
untuk kakak-kakak saya Indrawati, Andri dan Wahyu.  
Farida yang selalu setia menemani dan orang-orang yang terus memberikan dukungan  
kepadaku.

Terimakasih banyak atas semuanya..... Love u All

## KATA PENGANTAR

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan *Self Esteem* Remaja Gamers Di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang**”.

Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai derajat gelar Sarjana Psikologi pada Fakultas Psikologi UIN Maliki Malang.

Selama penyusunan skripsi, penulis banyak mendapat bimbingan, dorongan, motivasi, dan bantuan dari semua pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Imam Suprayogo, selaku Rektor UIN Maliki Malang.
2. Bapak Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I, selaku dekan Fakultas Psikologi.
3. Bapak Zainal Habib, M.Hum selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan penjelasan dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Iin Tri Rahayu, M.Si. Psi selaku dosen wali yang telah memberikan pengarahan dan motivasi selama perkuliahan.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas psikologi yang telah memberikan ilmu dan pengarahan selama ini.
6. Kedua orang tua dan seluruh keluarga besar, terimakasih telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang, memberikan dorongan baik berupa materiil dan spiritual selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Sahabat-sahabatku Farida, Danang, Muda, Cahyo dan seluruh teman angkatan 2006 yang tidak bisa disebutkan satu-persatu terimakasih atas canda, kritik, saran dan kenangan yang tak terlupakan, semoga persahabatan ini akan terus terjaga.
8. Sahabat-sahabatku di Zaisya Group terimakasih atas ilmu dan pengalaman yang diberikan selama ini.



Akhir kata penulis berharap semoga segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan mendapat pahala dari Allah SWT, penulis menyadari bahwa karya ini masih banyak kekurangan bahkan jauh dari sempurna, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan penulisan skripsi ini.

Dengan kerendahan hati penulis mempersembahkan skripsi ini, semoga karya ini dapat diambil manfaatnya. Amin.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

Malang, 2011

Penulis,

Ragil Nur Azis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGAJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>ABSTRAK</b> .....	xiii
<b>BAB I: PENDAHULUAN</b>	
Latar Belakang .....	1
Rumusan Masalah .....	10
Tujuan Penelitian.....	10
Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II: KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	12
1. Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i> .....	12
2. Perkembangan <i>Game Online</i> .....	14
3. Tipe-tipe <i>Game Online</i> .....	15
4. Dampak Bermain <i>Game Online</i> .....	16
5. Kriteria Kecanduan <i>Game Online</i> .....	18
B. Self Esteem .....	20
1. Pengertian <i>Self Esteem</i> .....	20
2. Aspek <i>Self Esteem</i> .....	22
3. Sumber <i>Self Esteem</i> .....	23
C. Kecanduan <i>Game Online</i> dan <i>Self Esteem</i> Ditinjau dari Perspektif Islam ....	24
1. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	24
2. <i>Self Esteem</i> .....	26
D. Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> Dengan <i>Self Esteem</i> Remaja.....	32
E. Hipotesis.....	35

### **BAB III: METODE PENELITIAN**

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	36
B. Identifikasi Variabel.....	36
C. Definisi Operasional .....	37
1. Kecanduan <i>Game Online</i> .....	37
2. <i>Self Esteem</i> .....	39
D. Populasi dan Sampel.....	40
E. Metode Pengambilan Data .....	42
1. Metode Observasi .....	42
2. Metode Angket .....	42
F. Instrumen Penelitian.....	43
1. Skala Kecanduan <i>Game Online</i> .....	44
2. Skala <i>Self Esteem</i> .....	45
G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian.....	46
1. Uji Validitas.....	46
2. Uji Reliabilitas .....	47
H. Kerangka atau Prosedur Penelitian.....	48
1. Proses Penelitian .....	48
2. Prosedur Penelitian .....	48
I. Metode Analisis Data .....	50

### **BAB IV: HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	53
1. Sejarah Lowokwaru Malang.....	53
2. Monografi Kecamatan Lowokwaru .....	54
B. Hasil analisis data .....	55
1. Uji Validitas.....	56
2. Uji Reliabilitas .....	60
3. Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> Remaja <i>Gamers</i> di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang .....	62
4. Tingkat <i>Self Esteem</i> Remaja <i>Gamers</i> di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang .....	64
5. Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> Dengan <i>Self Esteem</i> Remaja <i>Gamers</i> di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang .....	66
C. Pembahasan .....	67

### **BAB V: PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	76
B. Saran .....	77

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	78
-----------------------------	----

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Tabulasi Ayat al-Quran Tentang Kecanduan <i>Game Online</i> .....	30
Tabel 2.3 Tabulasi Ayat Al-Quran Tentang <i>Self Esteem</i> .....	31
Tabel 3.1 Skala Likert .....	44
Tabel 3.2 Blue Print Sebaran Item Skala Kecanduan <i>Game Online</i> .....	44
Tabel 3.3 Blue Print Sebaran Item Skala <i>Self Esteem</i> .....	45
Tabel 3.4 Kategorisasi .....	51
Tabel 4.1 Butir Ditrima/Gugur Kecanduan <i>Game</i> .....	56
Tabel 4.2 Perubahan Posisi Item Setelah Uji Coba Kecanduan <i>Game</i> .....	58
Tabel 4.3 Butir Ditrima/Gugur <i>Self Esteem</i> .....	59
Tabel 4.4 Perubahan Posisi Item Setelah Uji Coba <i>Self Esteem</i> .....	60
Tabel 4.5 Reliabilitas Skala Kecanduan <i>Game Online</i> .....	61
Tabel 4.6 Reliabilitas Skala Kecanduan <i>Self Esteem</i> .....	61
Tabel 4.7 Rumusan Kategori Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> .....	63
Tabel 4.8 Hasil Prosentase Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> Menggunakan Skor Hipotetik .....	63
Tabel 4.9 Rumusan Kategori Tingkat <i>Self Esteem</i> .....	65
Tabel 4.10 Hasil Prosentase Tingkat <i>Self Esteem</i> Menggunakan Skor Hipotetik .....	65
Tabel 4.11 Rangkuman Korelasi .....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Figurisasi Hubungan Kecanduan <i>Game Online</i> Dengan <i>Self Esteem</i> Remaja .....	35
Gambar 4.1	prosentase Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> .....	64
Gambar 4.2	Prosentase Tingkat <i>Self Esteem</i> .....	66

## **DAFTAR LAMPIRAN**

LAMPIRAN I	ANGKET UJI COBA PENELITIAN
LAMPIRAN II	SKOR UJI COBA KECANDUAN GAME ONLINE
LAMPIRAN III	SKOR UJI COBA SELF ESTEEM
LAMPIRAN IV	HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS
LAMPIRAN V	ANGKET PENELITIAN
LAMPIRAN VI	SKOR PENELITIAN
LAMPIRAN VII	BUKTI KONSULTASI

## ABSTRAK

Azis, Ragil Nur. 2011. Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan *Self Esteem* Remaja *Gamers* di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Skripsi. Fakultas psikologi, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulanana Malik Ibrahim Malang.  
Pembimbing: Zainal Habib, M.Hum.

---

---

Kata kunci: Kecanduan *Game Online*, *Self Esteem*

Masa remaja adalah masa dimana seseorang tumbuh dan berkembang untuk mencapai kedewasaan, dimana dalam prosesnya remaja membutuhkan *self esteem*. *Self esteem* adalah evaluasi diri didasarkan pada pertimbangan untuk mempertahankan penghargaan terhadap diri disertai keyakinan bahwa dirinya adalah orang yang mempunyai kemampuan, penting, berguna dan sukses. Banyak cara yang ditempuh untuk dapat meningkatkan *self esteem* seseorang, bukan hanya dilakukan secara langsung didunia nyata, tetapi tidak jarang juga mereka memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang sebagai sarana meningkatkan *self esteem*. *Game online* adalah salah satu produk kemajuan teknologi yang dapat digunakan untuk meningkatkan *self esteem* seseorang. Didalam *game* seseorang dapat menjadi superior dan dihormati orang lain. Seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online* dapat dikatakan bahwa orang tersebut telah kecanduan *game online*, yang ditandai dengan adanya dorongan untuk melakukan secara terus menerus yang disertai penarikan diri, ketidak mampuan mengatur waktu, mempunyai masalah dengan hubungan interpersonal dan kesehatan.

Penelitian ini dilakukan di Malang, dengan tujuan (1) untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online gamers* remaja di Malang, (2) untuk mengetahui tingkat *self esteem* pada *gamers* remaja di Malang, dan (3) untuk mengetahui hubungan tingkat *self esteem* dengan kecanduan *game online* pada remaja *gamers* di Malang.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Subyek penelitian sebanyak 50 responden yang dipilih menggunakan *purposive sampling*. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan metode angket berupa skala. Skala yang dipakai telah diuji cobakan terlebih dahulu kepada 20 responden. Analisa data dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi *Product Moment* Karl Pearson, dengan bantuan SPSS versi 15.0 *for Windows*. Prosentase hasil dari penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa mayoritas tingkat kecanduan *game online* pada *gamers* remaja di Malang berada dalam kategori sedang dengan prosentase 48%. Sedangkan tingkat *self esteem* remaja *gamers* di malang mayoritas berada pada kategori sedang dengan prosentase 56%. Pada hubungan kecanduan *game online* dengan *self esteem* remaja terdapat nilai koefisien korelasi sebesar 0,441 dan bernilai negatif dengan probabilitas (sig) sebesar 0,001. Berdasarkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil taraf signifikan 0,05 (5%) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara *self esteem* dan kecanduan *game online* serta hubungan diantara keduanya merupakan hubungan negatif.

## ABSTRAK

Azis, Ragil Nur. 2011. The Relationship Between Online Game Addiction With Self-Esteem Teen Gamers in Sub Lowokwaru Malang. Thesis. Faculty of Psychology, State Islamic University (UIN) Malang Maulana Malik Ibrahim.

Advisors: Zainal Habib, M.Hum.

---

---

keywords: Online Game Addiction, *Self Esteem*

Adolescence is a period when a person grows and develops to reach adulthood, wherein the process, young people need self-esteem. Self-esteem is the self-evaluation based on the consideration to maintain self-esteem accompanied by the belief that he is a person who has the ability, important, useful and successful. Many ways can be adopted to improve one's self-esteem, not only directly in the real world, but not infrequently they also take advantage of emerging technologies as a means of increasing self-esteem. Online gaming is one product of technological progress that can be used to enhance one's self-esteem. In game one can be superior and respected others. Someone who is bound by a habit that is very strong and can not get away to play games online can be said that the person has been addicted to online gaming, which is characterized by the urge to perform continuously accompanied by withdrawal, the inability to set the time, have problems with interpersonal relationships and health.

This research was conducted in Malang, with the aim of (1) to determine the rate of teen gamers addicted to online gaming in Malang, (2) to determine the level of self-esteem in adolescent gamers in Malang, and (3) to determine the correlation between self-esteem with online gaming addiction among adolescent gamers in Malang.

This study uses quantitative methods. The research subject as many as 50 respondents who selected using purposive sampling. In collecting data, researchers used a questionnaire method of scale. Scale used was tested prior to the 20 respondents. Analysis of the data in this study using the technique of Karl Pearson Product Moment correlation, with the help of SPSS version 15.0 for Windows. Results of research conducted, it is known that the majority of online gaming addiction level on adolescent gamers in Malang is in the middle category with the percentage of 48%. While the level of self-esteem among teenage gamers is in the poor majority in middle category with the percentage of 56%. In connection with online gaming addiction among teens self-esteem there is a correlation coefficient of 0.441 and a negative value with a probability (sig) of 0.001. Based on the value of Sig. (2-tailed) is 0,001 smaller significance level 0.05 (5%) indicates that there is a significant relationship between self-esteem and addiction to online games and the relationship between them is a negative relationship.



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Remaja (*adolescence*) diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif, dan sosial-emosional (Santrock, 2003: 26). Batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu 12-15 tahun sebagai masa remaja awal, 15-18 tahun sebagai masa remaja pertengahan, dan 18-21 tahun sebagai masa remaja akhir. Tetapi Monks, Knoers, dan Haditono membedakan masa remaja menjadi empat bagian, yaitu masa pra-remaja 10-12 tahun, masa remaja awal 12-15 tahun, masa remaja pertengahan 15-18 tahun, dan masa remaja akhir 18-21 tahun (Deswita, 2006: 190)

Pada masa remaja, individu mengalami berbagai perubahan, baik secara fisik maupun psikis. Perubahan yang tampak jelas adalah perubahan fisik dimana tubuh berkembang pesat sehingga mencapai bentuk tubuh orang dewasa yang disertai pula dengan berkembangnya kapasitas reproduksi (Clare-Stewart & Freedman dalam Agustiani, 2006:5). Perubahan secara psikis pada remaja biasanya nampak pada adanya emosi yang meledak-ledak, sulit dikendalikan, cepat depresi (sedih, putus asa) dan kemudian melawan dan memberontak. Emosi tidak terkendali ini disebabkan oleh konflik peran yang senang dialami remaja. Oleh karena itu, perkembangan psikologis ini ditekankan pada keadaan emosi remaja. Keadaan emosi pada masa remaja masih labil karena erat dengan keadaan hormon dalam tubuh.

Remaja yang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan sangat membutuhkan self esteem. Seperti halnya yang dikatakan oleh Maslow (dalam Boeree, 1997:280) *Self esteem* merupakan salah satu kebutuhan dasar yang menjadi permasalahan psikologis seseorang. Pada remaja, *self esteem* sering kali dikaitkan dengan berbagai tingkah laku khas remaja seperti tawuran, penyalahgunaan obat-obatan, pacaran, sampai prestasi olah raga. Perkembangan *self esteem* pada seorang remaja akan menentukan keberhasilan maupun kegagalannya di masa mendatang (Tambunan, 2010).

Coopersmith (dalam Sriati, 2007: 3) mengatakan bahwa *Self esteem* merupakan evaluasi yang dibuat individu dan kebiasaan memandang dirinya, terutama sikap menerima, menolak, dan indikasi besarnya kepercayaan individu terhadap kemampuan, keberartian, kesuksesan, keberhargaan. Secara singkat, *self esteem* ini adalah "*Personal judgment*" mengenai perasaan berharga atau berarti yang diekspresikan dalam sikap-sikap individu terhadap dirinya.

*Self esteem* adalah dimensi evaluatif global dari diri. *Self esteem* juga disebut sebagai nilai diri atau citra diri (Santrock, 2002: 356). *Self esteem* juga dapat diartikan sebagai suatu hasil penilaian individu terhadap dirinya yang diungkapkan dalam sikap-sikap yang dapat bersifat positif dan negatif. Bagaimana seseorang menilai tentang dirinya akan mempengaruhi perilaku dalam kehidupannya sehari-hari. *self esteem* yang positif akan membangkitkan rasa percaya diri, penghargaan diri, rasa yakin akan kemampuan diri, rasa berguna serta rasa bahwa kehadirannya diperlukan di dunia ini. Misalnya seorang remaja yang memiliki *self esteem* yang cukup positif, dia akan yakin dapat mencapai prestasi yang dia dan orang lain harapkan. Pada gilirannya, keyakinan itu akan

memotivasi remaja tersebut untuk sungguh-sungguh mencapai apa yang diinginkan.

Sebaliknya, seorang remaja yang memiliki *self esteem* yang negatif akan cenderung merasa bahwa dirinya tidak mampu dan tidak berharga. Di samping itu remaja dengan *self esteem* yang negatif cenderung untuk tidak berani mencari tantangan-tantangan baru dalam hidupnya, lebih senang menghadapi hal-hal yang sudah dikenal dengan baik serta menyenangi hal-hal yang tidak penuh dengan tuntutan, cenderung tidak merasa yakin akan pemikiran-pemikiran serta perasaan yang dimilikinya, cenderung takut menghadapi respon dari orang lain, tidak mampu membina komunikasi yang baik dan cenderung merasa hidupnya tidak bahagia.

*Self esteem* negatif juga disebut sebagai *self esteem* rendah, dan *self esteem* positif juga disebut sebagai *self esteem* tinggi. Untuk sebagian besar remaja, rendahnya *self esteem* hanya menyebabkan rasa tidak nyaman emosional yang sementara. Tapi bagi beberapa remaja lain, rendahnya *self esteem* dapat menyebabkan masalah-masalah lain seperti depresi, bunuh diri, *anoreksia nervosa*, dan kenakalan (Fenzel dalam Santrok, 2007: 149).

*Self esteem* remaja dapat ditingkatkan dengan empat cara berikut: (1) pengidentifikasian sebab-sebab rendahnya *self esteem* dan bidang-bidang kompetensi yang penting bagi diri, (2) dukungan emosional dan persetujuan sosial, (3) prestasi, dan (4) menghadapi masalah (Santrok, 2002: 360). Para remaja yang tidak mampu dalam meningkatkan *self esteem*nya dengan cara yang benar akhirnya beralih meningkatkan *self esteem* dengan cara mereka sendiri.

Pada remaja yang memiliki *self esteem* rendah inilah sering muncul perilaku negatif. Berawal dari perasaan tidak mampu dan berharga, mereka mengkompensasinya dengan tindakan lain yang, seolah-olah membuat dia lebih berharga. Misalnya dengan mencari pengakuan dan perhatian dari teman-temannya. Dari sinilah kemudian muncul penyalahgunaan obat atau berkelahi misalnya, yang dilakukan demi mendapatkan pengakuan dari lingkungannya.

Usaha untuk meningkatkan *self esteem* remaja untuk mendapat pengakuan dari lingkungan sekitarnya bukan hanya dilakukan secara langsung didunia nyata, tetapi tidak jarang juga mereka memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang sebagai sarana meningkatkan harga dirinya. Tidak jarang pemanfaatan teknologi yang sedang berkembang membuahkan suatu prestasi atau malah menjadi petaka bagi sang pemakai karena dampak dari teknologi itu sendiri.

Abad ke-21 ini manusia telah mampu mencapai banyak perkembangan, terutama dalam hal ilmu pengetahuan dan teknologi. Manusia pada hakikatnya adalah makhluk yang mempunyai insting untuk ingin tahu akan segala hal, dengan demikian manusia akan terus berkembang seiring dengan rasa keingintahuan mereka terhadap sesuatu. Perkembangan ilmu pengetahuan dan juga teknologi yang terjadi adalah hasil dari dorongan rasa ingin tahu dan juga kebutuhan yang dialami manusia, akibatnya adalah manusia menciptakan cara ataupun alat yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup dan juga rasa ingin tahunya. Kualitas dari penemuan manusia ini akan terus mengalami perbaikan dan perubahan.

Hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat beranekaragam baik secara fungsi atau bentuknya. Salah satu contoh bentuk perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah internet. Sudah lebih dari 20 tahun, sejak penggunaan internet dibuka untuk umum oleh US Federal Networking Council, kini pengguna internet didunia mencapai lebih dari 1,4 miliar atau sekitar 21% dari total penduduk dunia. Di benua Asia, peringkat pertama negara dengan jumlah pengguna internet terbanyak adalah China dengan total 253 juta orang pengguna atau sekitar 19% dari total penduduk China. Sedangkan di Indonesia, pengguna internet mencapai sekitar 25 juta orang, atau sekitar 10% dari total penduduk. Dari data tercatat bahwa peningkatan pengguna internet didunia mencapai 305% dari tahun 2000 hingga 2008 ( Soetanto, 2009: 18).

Dewasa ini internet bukan hanya barang mewah yang hanya dinikmati oleh kalangan tertentu. Saat ini, semua kalangan dapat menikmati internet. Baik tua, muda, pelajar, karyawan, laki-laki, perempuan, membutuhkan sarana internet. Apalagi saat ini kemajuan teknologi sudah semakin canggih dan merata hampir diseluruh pelosok Indonesia. Selain canggih, informasi yang diperoleh dari internet juga lebih cepat dan dapat menjangkau luas ke mancanegara.

Internet pada awalnya diciptakan untuk membantu pekerjaan kita. Banyak sekali keunggulan yang ditawarkan lewat penggunaan internet, salah satu diantaranya adalah penyampaian informasi yang lebih cepat melalui *e-mail*. Seseorang dapat berbicara sambil melihat lawan bicara walaupun dengan jarak yang sangat jauh. Cara komunikasi seperti ini merupakan alternatif baru bagi manusia dalam melakukan komunikasi, selain dengan menggunakan sarana

komunikasi yang telah dikenal sebelumnya seperti: telepon, faksimili, kantor pos, surat kabar, dan sebagainya.

Seiring dengan perkembangan jaman penggunaan internet tidak lagi selalu dihubungkan dengan hal pekerjaan akan tetapi lebih kearah pendidikan, hiburan, bisnis dan lain sebagainya. *Game online* adalah salah satu hasil dari perkembangan internet. *Game online* merupakan suatu bentuk permainan audio visual yang melibatkan banyak pemain didalamnya dimana permainan ini membutuhkan jaringan internet. Beragam *games* diciptakan dan kemudian dimainkan oleh mereka yang *men-download*. Bahkan kebanyakan antar pemain tidak saling kenal didunia nyata, hanya sebatas didunia online.

Permainan merupakan model dari suatu kehidupan nyata dimana permasalahannya disajikan secara sederhana, fungsi dasar dari permainan adalah meningkatnya intensitas pengalaman manusia dengan sifat yang relatif aman tetapi dapat menciptakan ketegangan dan kesenangan. *Game online* dengan segala macam daya tariknya membuat pemainnya betah berlama-lama didepan komputer. Permainan *game online* yang begitu mengasyikkan membuat para pemain game menjadi lupa waktu, lupa diri dan melupakan hal-hal lainnya yang ada dalam lingkungan (kompas 14 november 2003).

Game adalah permainan yang mengasyikkan dan menghibur anak sebagai salah satu penggunaannya. Anak diajak menjelajahi dunia lain yang penuh tantangan dan meningkatkan adrenalin mereka. Banyak hal yang dapat mereka pelajari. Selain itu, mereka juga dapat menjadi superior (pahlawan) dengan memegang kendali atas tokoh-tokoh yang ada di dalamnya. Agar dapat berjalan sesuai

dengan keinginan sang pemainnya, yaitu menjadi pemenang dengan poin minimal mencapai target tertentu (hariansumutpos.com, 2009).

Fenomena maraknya *game online* dapat dilihat dari maraknya warnet yang menyediakan layanan *game online*. Selain itu maraknya *game online* juga dapat dilihat dari banyaknya majalah dan buku panduan untuk bermain game. Isinya mengulas game keluaran juga memberi metode “curang” pada *gamers*. Selain itu tidak jarang digelar kompetisi di *game center*.

Salah satu kota besar di Indonesia yang sering mengadakan pergelaran *game online* yang menawarkan berbagai macam jenis permainan dan dipenuhi oleh remaja adalah Lowokwaru Malang. Tidak sedikit *game center* yang ada di kota pendidikan ini, mereka kebanyakan menawarkan tarif yang murah perjamnya sehingga pelanggan betah berlama-lama bermain *game online*.

Observasi yang dilakukan penulis selama kurang lebih satu bulan di Zaisya-net yang terletak di jl sunan kalijaga no 15 Lowokwaru Malang. Didapati bahwa mayoritas para pemain dari *game online* rata-rata adalah remaja dari umur 11 tahun sampai dengan umur 20an tahun. Tidak jarang dijumpai para remaja yang identik sebagai pelajar bermain *game online* walaupun masih dalam jam sekolah, bahkan tidak jarang dijumpai remaja yang sehari-hari diwarnet tanpa pulang ke rumah atau tempat kos hanya untuk bermain game.

Didalam *game online* seseorang dapat menjadi seseorang yang superior, super hero atau peran apapun yang dikehendaki tanpa terikat status sosial di dunia nyata. Remaja yang pada awalnya bermain *game online* untuk meningkatkan harga dirinya secara tidak sadar menjadi pecandu dari *game online*. Hal yang

mengkawatirkan, remaja yang pada umumnya masih duduk dibangku sekolah menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dapat menyebabkan merosotnya prestasi belajar. Young (2000) menyebutkan bahwa *game online* dapat menyebabkan seseorang kecanduan atau lebih dikenal dengan *computer game addiction*.

Secara umum terdapat dua faktor yang menyebabkan seseorang kecanduan yaitu internal dan eksternal. Faktor eksternal seperti lingkungan keluarga, lingkungan sosial, dan budaya. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu seperti kepribadian, kontrol diri, minat, motif, pengetahuan, dan usia (Yanuar dalam Dyah, 2009: 6) menyatakan bahwa. Kontrol diri merupakan suatu kecakapan individu dalam kepekaan membaca situasi diri dan lingkungannya serta kemampuan untuk mengontrol dan mengelola faktor-faktor perilaku sesuai dengan situasi dan kondisi untuk menampilkan diri dalam melakukan sosialisasi.

Remaja yang kecanduan *game online* akan mengorbankan waktu dan uangnya hanya untuk berlama-lama berada didepan komputer bermain *game online*. Mereka sudah tidak peduli lagi dengan apa yang terjadi dilingkungan sekitarnya, dimana rasa ketidakpedulian dengan lingkungan ataupun keadaan diri sendiri merupakan salah satu indikator dari harga diri rendah (Williams dalam Santrok, 2005: 176). Hal tersebut menjadi sebuah suatu permasalahan baru dimana remaja yang ingin menaikkan *self esteem* yang mereka miliki dengan cara bermain *game online* didunia maya tetapi malah kecanduan *game online*.



Seseorang yang memiliki *self steem* rendah akan cenderung untuk kecanduan yang tak terkontrol, yang salah satunya berdampak pada situasi antisosial (Hadis, 2010). Hal ini juga diperkuat oleh pendapat yang dikeluarkan oleh Rubino (2010) menyatakan bahwa *self esteem* yang tinggi sangat dibutuhkan oleh seseorang agar terhindar dari segala macam bentuk kecanduan secara umum baik kecanduan narkoba, rokok termasuk pula kecanduan akan game online.

Berbeda dengan pendapat tokoh diatas, penelitian Kurnia (2004) tentang hubungan antara *self esteem* dengan *game on-line addiction* pada remaja *middle adolescent* pemain *massively multiplayer on-line role playing game*, diperoleh hasil bahwa tidak terdapat hubungan antara *self esteem* dengan tingkat adiksi pada *game on-line*. Hal ini berarti bahwa tinggi atau rendahnya *self esteem* pada seorang remaja tidak berkorelasi terhadap tinggi rendahnya *game on-line addiction* pada remaja *middle adolescent*.

Adanya perbedaan antara hasil penelitian yang didapat oleh Kurnia (2004) dengan teori yang dikemukakan Williams dan Rubino menunjukkan belum adanya titik terang mengenai hubungan antara kecanduan game online dengan *self esteem*.

Adanya beberapa permasalahan diatas menjadikan peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang sejauh mana kecanduan bermain *game online* yang dilakukan mempunyai korelasi terhadap tingkat *self esteem* pada remaja?. Adapun judul penelitian ini adalah “**Hubungan Kecanduan Game online Dengan Self esteem Remaja Gamers di Lowokwaru Malang**”.

## **B. Rumusan masalah**

1. Bagaimana tingkat kecanduan *game online* pada *gamers* remaja di Kec. Lowokwaru Malang?
2. Bagaimana tingkat *self esteem* pada *gamers* remaja di Kec. Lowokwaru Malang?
3. Bagaimana hubungan tingkat *self esteem* dengan kecanduan *game online* pada *gamers* remaja di Kec. Lowokwaru Malang?

## **C. Tujuan penelitian**

1. Mengetahui tingkat kecanduan *game online* pada *gamers* remaja di Kec. Lowokwaru Malang
2. Mengetahui tingkat *self esteem* pada *gamers* remaja di Kec. Lowokwaru Malang
3. Mengetahui hubungan tingkat *self esteem* dengan kecanduan *game online* pada remaja *gamers* di Kec. Lowokwaru Malang

## **D. Manfaat penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan harapan agar dapat memberikan manfaat:

### *Manfaat Teoritis*

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan psikologi, khususnya psikologi perkembangan.
2. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan informasi yang dapat menambah dan mengembangkan wawasan peneliti, terutama tentang hal-

hal yang berhubungan dengan hubungan tingkat *self esteem* dengan kecanduan terhadap *game online*.

3. Peneliti juga dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan perbandingan terhadap teori-teori serta upaya peningkatan kualitas keilmuan yang selama ini peneliti tekuni di bangku perkuliahan.

#### *Manfaat Praktis*

1. Penelitian ini diharapkan dapat membantu menambah suatu bahan wacana atau referensi sebagai sebuah acuan penelitian yang akan datang, khususnya yang berkaitan dengan hubungan *self esteem* dengan kecanduan bermain *game online*.
2. Bagi pihak yang berwenang atau pemerintah adalah dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk dijadikan pertimbangan dalam menyusun kebijakan yang mengatur tentang hiburan didunia maya yang dalam hal ini adalah *game online*.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kecanduan *game online*

##### 1. Pengertian kecanduan *game online*

Kecanduan atau *addiction* adalah suatu keadaan interaksi antara psikis terkadang juga fisik dari organisme hidup dan obat, dibedakan oleh tanggapan perilaku dan respon yang lainnya yang selalu menyertakan suatu keharusan untuk mengambil obat secara terus menerus atau berkala untuk mengalami efek psikis, dan kadang-kadang untuk menghindari ketidaknyamanan ketiadaan dari obat (Grispon & Bokular dalam Elster, 1999:3).

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila obat bius dihentikan (Chaplin, 2009:11).

Kata kecanduan (adiksi) biasanya digunakan dalam konteks klinis dan diperhalus dengan perilaku berlebihan (*excessive*). Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT) (Yuwanto, 2010).

Secara historis, kecanduan telah didefinisikan semata-mata untuk berkenaan dengan zat adiktif (misalnya alkohol, tembakau dan obat-obatan)

yang masuk melewati darah dan menuju ke otak, dan dapat merubah komposisi kimia otak. Istilah kecanduan sendiri berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak selamanya melekat pada obat-obatan tetapi dapat juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan secara fisik atau psikologis.

Ketergantungan psikologis tidak harus dibatasi hanya untuk zat, bahkan kegiatan dan pola perilaku dapat dianggap kecanduan, jika kegiatan mereka menjadi tak terkendali, misalnya masalah judi, kecanduan internet, kecanduan melihat acara televisi, kecanduan seksual / pornografi, makan terlalu banyak, melukai diri, kompulsif membeli, atau kecanduan bekerja(en.wikipedia.org). Perilaku dapat dikatakan kecanduan jika tidak mampu mengontrol keinginan menggunakan dan menyebabkan dampak negatif bagi individu, baik secara fisik maupun psikis.

*Game online* menurut Kim dkk (2002) adalah *game* (permainan) dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online* (*LAN* atau Internet). Selanjutnya Winn dan Fisher (2004) mengatakan *Multiplayer online game* merupakan pengembangan dari *game* yang dimainkan satu orang, dalam bagian yang besar, menggunakan bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama.

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 (2000:475) yang menyatakan bahwa internet dapat menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah *Computer 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 memiliki intensitas yang sangat tinggi.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan pengertian kecanduan *game online* adalah suatu keadaan seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain *game online*.

## **2. Perkembangan *game online***

*Game Online* atau sering disebut *Online Games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan baik LAN (*Local Area Network*) maupun Internet, dimana dapat dimainkan oleh banyak orang diwaktu yang sama walaupun berada ditempat yang terpisah jauh.

Perkembangan *game online* tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game Online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *games online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time-*

*sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multiplayer Games*).

Lalu pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket (*packet based computer networking*), jaringan komputer tidak hanya sebatas LAN (*local area network*) saja tetapi sudah mencakup WAN (*wide area network*) dan menjadi Internet. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game-game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan. *Game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang.

Menurut Ligagame Indonesia ([ligagames.com](http://ligagames.com)), *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya Nexia *Online*. *Game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre *action*, *sport*, maupun RPG (*role-playing game*). Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para *gamer* di Indonesia dan juga besarnya pangsa pasar *games* di Indonesia.

### **3. Tipe-Tipe Game Online**

Beberapa tipe *Game Online* antara lain :

- a. *First Person Shooter* (FPS), sesuai judulnya *game* ini mengambil pandangan orang pertama pada *gamenya* sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil setting

peperangan dengan senjata-senjata militer (di indonesia *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan).

- b. *Real-Time Strategy*, merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya, biasanya pemain memainkan tidak hanya 1 karakter saja akan tetapi banyak karakter.
- c. *Cross-Platform Online*, merupakan *game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan hardware yang berbeda misalnya saja need for speed undercover dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun Xbox 360(Xbox 360 merupakan hardware/console *game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*).
- d. *Browser Games*, merupakan *game* yang dimainkan pada browser seperti Firefox, Opera, IE. Syarat dimana sebuah browser dapat memainkan *game* ini adalah browser sudah mendukung javascript, php, maupun flash.
- e. *Massive Multiplayer Online Games*, adalah *game* dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. Contoh dari permainan ini adalah DOTA *online*, seal *online* RF *online*, PW *online*.

#### **4. Dampak bermain *game online***

Selain memberikan dampak positif game online juga memberikan dampak negatif. Dampak positif dalam bermain game online ini yaitu dampak yang bisa dibilang memberi manfaat / pengaruh baik bagi penggunanya. Dampak positif Game Online bisa seperti berikut (duniabaca.com):

- a. Dapat menguasai komputer



- b. Dengan bermain game online secara langsung dapat mengerti bahasa Inggris yang dipergunakan pada game yang tak jarang pemain harus mengartikan sendiri kata – kata yang tidak mereka ketahui.
- c. Dari game online ini dapat menambah teman
- d. Bagi yang telah mempunyai ID dari salah satu game onlinenya yang telah jadi (GG) mereka dapat menjualnya kepada orang lain dan akhirnya mendapatkan uang dari hasil tersebut.

Sementara itu dampak negatif dari bermain *game online* yaitu dampak yang kurang baik bagi para pengguna *game online* tersebut seperti:

- a. Seseorang yang bermain game online hanya menghambur – hamburkan waktu dan uang secara sia – sia .
- b. Bermain game online membuat orang menjadi ketagihan .
- c. Terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain game online (bolos sekolah).
- d. Dengan bermain game online tersebut juga bisa membuat lupa waktu, untuk makan, beribadah, waktu untuk pulang ,dll.
- e. Dengan terlalu sering berhadapan dengan monitor secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus.
- f. Seorang anak jadi sering berbohong kepada orang tuanya karena pada awalnya berpamitan untuk berangkat sekolah ternyata dia bolos sekolah untuk bermain game online.

## 5. Kriteria kecanduan *game online*

Kriteria seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Chen dan Chang (2008:45-48) dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences*, menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut adalah:

- a. Compulsion (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus)  
Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *game online*.
- b. Withdrawal (penarikan diri)  
Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.
- c. Tolerance (toleransi)  
Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

- d. Interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Sementara itu Dr. Kimberly Young, menyusun 8 buah pertanyaan tentang kecanduan *game online*, yaitu :

- 1) Apakah jumlah waktu yang anda gunakan dalam bermain *game online* terus bertambah hingga anda mencapai kepuasan dalam bermain?
- 2) Apakah anda memikirkan kapan akan bermain *game online* saat anda sedang offline?
- 3) Apakah anda berbohong kepada teman dan anggota keluarga untuk menyembunyikan sejauh mana aktivitas *game online* anda?
- 4) Apakah anda merasa gelisah atau marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan perilaku bermain *game online*?
- 5) Apakah anda berusaha mengulangi usaha anda yang tidak berhasil untuk mengontrol, mengurangi, atau menghentikan bermain *game online*?

- 6) Apakah Anda menggunakan *game* sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah atau mengurangi perasaan tidak berdaya, rasa bersalah, kecemasan, atau depresi?
- 7) Apakah hubungan anda dengan orang lain terancam karena kebiasaan bermain *game online* anda?
- 8) Apakah anda terancam dalam hal pekerjaan, pendidikan, atau peluang karir karena kebiasaan *game online* anda?

Apabila responden menjawab “ya” pada lima jawaban atau lebih maka orang tersebut dapat dikreterikan sebagai pecandu *game online*.

## **B. *Self esteem***

### **1. Pengertian *self esteem***

*Self esteem* (harga diri) adalah komponen evaluatif dari konsep diri, yang terdiri dari evaluasi positif dan negatif tentang diri sendiri yang dimiliki seseorang (Worchel, dkk., 2000 dalam Dayakisni dan hudaniah, 2009: 65). *Self esteem* adalah evaluasi global dari diri seseorang yang merupakan aspek dari konsep diri (Bee dan Denise, 2007: 287)

*Self esteem* adalah evaluasi menyeluruh dari diri seseorang. *Self esteem* juga disebut sebagai nilai diri atau citra diri. Misalnya, seorang anak dapat merasakan bahwa dia tidak sekedar seorang manusia, tetapi juga sebagai seorang manusia yang baik (Santrok, 2007:145).

Sementara itu Copersmith (dalam Sriati, 2007: 3) menyatakan bahwa *Self esteem* merupakan evaluasi yang dibuat individu dan kebiasaan memandang

dirinya, terutama sikap menerima, menolak, dan indikasi besarnya kepercayaan individu terhadap kemampuan, keberartian, kesuksesan, keberhargaan”.

Maslow (dalam Gunawan, 2001:16) memasukkan *self esteem* sebagai salah satu kebutuhan pokok dari manusia. Dimana individu menuntut pengakuan sebagai pribadi yang bernilai, sebagai manusia yang berarti dan memiliki martabat. Pemenuhan akan kebutuhan ini akan menimbulkan rasa percaya pada diri sendiri, menyadari akan kekuatan-kekuatannya, merasa dibutuhkan, dan mempunyai arti bagi lingkungannya.

*Self esteem* merupakan sebuah nilai perbandingan antara diri ideal seseorang dengan kenyataan yang dia dapati secara fisik. Harga diri tumbuh seiring dengan pertumbuhan seseorang mulai dari kecil seseorang akan mencari figur yang menjadi acuan sebagai acuan hidupnya, kemudian dia akan memodel figur tersebut dalam segala aspeknya sebagai diri yang ideal (Ariesandi, 2010:7).

Secara singkat dapat dijelaskan *self esteem* adalah “*Personal judgment*” mengenai perasaan berharga atau berarti yang diekspresikan dalam sikap-sikap individu terhadap dirinya. *Self esteem* adalah evaluasi diri didasarkan pada pertimbangan guna mempertahankan penghargaan terhadap diri disertai keyakinan bahwa dirinya adalah orang yang mempunyai kemampuan, penting, berguna dan sukses.

## 2. Aspek *self esteem*

Copersmith (dalam Sriaty, 2008:6) membagi *self esteem* menjadi empat aspek:

### a. Kekuasaan (power)

Kemampuan untuk mengatur dan mengontrol tingkah laku dan mendapat pengakuan tingkah laku tersebut dari orang lain. Kemampuan ini ditandai dengan adanya pengakuan dan rasa hormat yang diterima individu dari orang lain.

### b. Keberartian (significance)

Adanya kepedulian, penilaian dan afeksi yang diterima individu dari orang lain yang menunjukkan penerimaan dan popularitas individu dari lingkungan sosial. Penerimaan dari lingkungan ditandai dengan adanya kehangatan, respon yang baik dari lingkungan dan adanya ketertarikan lingkungan terhadap individu dan lingkungan menerima individu tersebut dengan apa adanya.

### c. Kebajikan (virtue)

Kebajikan merupakan ketaatan dalam mengikti standar moral, etika dan agama, ditandai dengan menjauhi tingkah laku yang tidak diperbolehkan baik secara moral, etika dan agama. Seseorang yang mentaati peraturan moral, etika dan agama dianggap memiliki sikap yang positif terhadap diri yang artinya seseorang tersebut telah mengembangkan *self esteem* yang positif pada diri sendiri.

d. Kemampuan (competence)

Kemampuan adalah keberhasilan dalam memenuhi tuntutan prestasi yang ditandai dengan keberhasilan individu dalam mengerjakan tugas dengan baik.

### 3. Sumber *Self esteem*

Sumber-sumber terpenting dalam pembentukan atau pengembangan *self esteem* adalah pengalaman dalam keluarga, umpan balik terhadap performance dan pembandingan sosial. Coopersmith (dalam Dayakisni, 2009:65) menyimpulkan ada 4 tipe perilaku orang tua yang dapat meningkatkan *self esteem*, yaitu:

- a. Menunjukkan penerimaan, afeksi, minat, dan keterlibatan pada kejadian-kejadian atau kegiatan yang dialami anak
- b. Menerapkan batasan-batasan yang jelas pada perilaku anak secara teguh dan konsisten.
- c. Memberikan kebebasan dalam batas-batas dan menghargai inisiatif.
- d. Bentuk disiplin yang tak memaksa (menghindari hak-hak istimewa dan mendiskusikan alasan-alasan daripada memberikan hukuman fisik)

## C. Kecanduan *game online* dan *Self esteem* remaja ditinjau dari perspektif islam

### 1. Kecanduan *game online*

Allah telah mengingatkan manusia apabila manusia melupakan Allah dan mementingkan hal lain selain beribadah kepada Allah, dalam hal ini kecanduan *game online* termasuk didalamnya. Islam menganjurkan untuk menjauhi perkara-perkara yang dapat menyebabkan kecanduan.

Rasulullah S.A.W bersabda :

"Jauhilah oleh kalian khamr, karena ia merupakan biang segala kejahatan " (HR. Muslim dan Tirmidzi dari hadist Abu Bakar)

"Dan Barang siapa yang mendurhakai Allah dan rasul-Nya dan melanggar ketentuan-ketentuan-Nya niscaya Allah memasukkannya ke dalam api neraka sedang ia kekal di dalamnya; dan baginya siksa yang menghinakan " An Nisa 14

"Setiap yang memabukkan adalah khamr dan semua khamr adalah haram. Barangsiapa meminumnya di dunia kemudian ia mati sebelum bertaubat sementara ia juga kecanduan terhadapnya, ia tidak meminumnya lagi di akhirat. (HR. Bukhari, Muslim, Abu Daud, Tirmidzi, Nasai dan Baihaqi).

Sepertihalnya kecanduan *khamr*, kecanduan *game online* dapat membuat orang lupa akan segalanya bahkan lupa kepada Allah S.W.T. Bila seseorang kecanduan *game online* maka dia tidak akan menghiraukan hal-hal yang terjadi di sekelilingnya, tidak jarang juga mereka melalaikan kewajiban mereka sebagai seorang muslim hanya untuk berlama-lama memainkan *game online*.

وَلَا تَكُونُوا كَالَّذِينَ نَسُوا اللَّهَ فَأَنْسَاهُمْ أَنْفُسَهُمْ أُولَٰئِكَ هُمُ الْفَاسِقُونَ ﴿١١٠﴾



Janganlah anda menjadi golongan orang yang melupakan Allah, sehingga Allah membuat mereka lupa pada diri mereka sendiri (QS Al-Hasyr, 19)

Banyak pecandu *game online* yang menomor satukan *game* daripada beribadah, sehingga para pecandu *game online* berada jauh dari sisi Allah. Allah didalam firmanya juga menjelaskan bahwa berada disisi Allah adalah lebih baik dari permainan. Dan mereka hanyalah merugikan dirinya sendiri.

وَإِذَا رَأَوْا تِجْرَةً أَوْ هَوْأً أَنْفَضُوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا ۗ قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِّنَ اللَّهِو وَمِنَ التِّجْرَةِ ۗ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ ﴿١٩﴾

Dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah: "Apa yang di sisi Allah lebih baik daripada permainan dan perniagaan", dan Allah Sebaik-baik pemberi rezki (QS Al-Jumuah, 11).

فَاعْبُدُوا مَا شِئْتُمْ مِّنْ دُونِهِ ۗ قُلْ إِنَّ الْخَاسِرِينَ الَّذِينَ خَسِرُوا أَنْفُسَهُمْ وَأَهْلِيَهُمْ يَوْمَ الْقِيَامَةِ ۗ أَلَا ذَلِكَ هُوَ الْخُسْرَانُ الْمُبِينُ ﴿١٥﴾

Katakanlah bahwa sesungguhnya orang yang rugi adalah orang yang merugikan dirinya sendiri. (QS Az-Zumar, 15)

Seseorang yang telah kecanduan akan suatu hal didibaratkan telah menjual sebagian dari dirinya kepada hal tersebut. Dalam wasiatnya kepada Imam Hasan putranya, Imam Ali mengatakan: “Anakku! Hormatilah dirimu dan waspadalah engkau agar tidak jatuh kedalam lubang nista. Karena, jika engkau telah menjual sebagian dari dirimu,

maka tiada apapun yang dapat menggantikannya. Bila engkau kehilangan sebagian dari tubuhmu, maka masih ada yang bisa menggantikannya. Apalagi yang hilang itu adalah harta dan kekayaanmu. Apapun yang engkau lepaskan masih ada yang mampu menggantikannya. Dan apa saja yang ada gantinya tak layak disesali. Tetapi ada satu hal yang tak dapat digantikan oleh apa pun yaitu dirimu. Jika engkau menjual sebagian dari dirimu, ketahuilah! bahwa engkau tidak akan menemukan penggantinya.” (Muthahhari, 1995:173)

Sebuah syair dari Imam Ja’far ash-Shadiq a.s. yang kandungannya seperti ucapan Imam Ali diatas: “Aku tidak sudi menukar diriku dengan apapun itu, kecuali dengan Tuhanku. Tiada sesuatu yang dapat mengungguli harta diriku dialam semesta ini.” (Muthahhari, 1995:174).

## 2. *Self esteem*

*Self esteem* atau harga diri memang tidak dijelaskan secara langsung dalam Al-Quran, namun komponen atau aspek-aspek dari *self esteem* yaitu *power* (kekuatan), *significance* (keberatian), *virtue* (kebajikan) dan *competence* (kemampuan) banyak dijelaskan didalamnya.

*Power* atau kekuatan merupakan suatu potensi yang bersumber dari Allah yang diberikan kepada manusia yang dikehendaki-Nya. Sebenarnya manusia sangatlah tidak berdaya tanpa bantuan dari Allah, akan tetapi banyak manusia yang meyombongkan diri dan membanggakan kekuatan yang dimiliki yang sebenarnya hanyalah titipan dari Allah. Sebagaimana yang terkandung dalam Al-Quran surat Al-Fushilat ayat 15 yaitu:

فَأَمَّا عَادٌ فَاسْتَكْبَرُوا فِي الْأَرْضِ بِغَيْرِ الْحَقِّ وَقَالُوا مَنْ أَشَدُّ مِنَّا قُوَّةً أَوَلَمْ يَرَوْا أَنَّ اللَّهَ الَّذِي خَلَقَهُمْ هُوَ أَشَدُّ مِنْهُمْ قُوَّةً وَكَانُوا بِآيَاتِنَا تَجْحَدُونَ



Adapun kaum 'Aad Maka mereka menyombongkan diri di muka bumi tanpa alasan yang benar dan berkata: "Siapakah yang lebih besar kekuatannya dari kami?" dan Apakah mereka itu tidak memperhatikan bahwa Allah yang menciptakan mereka adalah lebih besar kekuatan-Nya daripada mereka? dan adalah mereka mengingkari tanda-tanda (kekuatan) kami.

Kekuatan merupakan hal yang sangat diperlukan bagi manusia, kekuatan yang dimaksudkan bukan hanya secara fisik akan tetapi juga ilmu teknologi dan segala potensi yang dimiliki. Seperti halnya yang dijelaskan dalam Al-Quran surat Ar-Rahmaan ayat 33 yaitu:

يَمَعَشَرَ الْجِنِّ وَالْإِنْسِ إِنِ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ  
وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَنِ ۖ

Hai jama'ah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, Maka lintasilah, kamu tidak dapat menembusnya kecuali dengan kekuatan.

*Significance* atau keberartian dapat diartikan sebagai sikap asertiv yaitu mementingkan kepentingan orang lain daripada diri sendiri. Didalam Islam banyak perintah dalam Al-Quran untuk lebih mementingkan kepentingan sosial atau umum daripada kepentingan sendiri, seperti

hanlnya yang dijelaskan dalam Al-Quran surat At-Taubah ayat 60 tentang zakat kepada saudara-saudara kita yang tidak mampu.

إِنَّمَا الصَّدَقَتُ لِلْفُقَرَاءِ وَالْمَسْكِينِ وَالْعَمِلِينَ عَلَيْهَا وَالْمُؤَلَّفَةِ قُلُوبِهِمْ وَفِي  
الرِّقَابِ وَالْغَرَمِينَ وَفِي سَبِيلِ اللَّهِ وَأَبْنِ السَّبِيلِ فَرِيضَةً مِّنَ اللَّهِ وَاللَّهُ  
عَلِيمٌ حَكِيمٌ ﴿٦٠﴾

Sesungguhnya zakat-zakat itu, hanyalah untuk orang-orang fakir, orang-orang miskin, pengurus-pengurus zakat, Para mu'allaf yang dibujuk hatinya, untuk (memerdekakan) budak, orang-orang yang berhutang, untuk jalan Allah dan untuk mereka yuang sedang dalam perjalanan, sebagai suatu ketetapan yang diwajibkan Allah, dan Allah Maha mengetahui lagi Maha Bijaksana.

*Virtue* atau kebajikan merupakan salah satu ajaran Islam yang wajib diterapkan. Berbuat baik dalam hal ini bukan hanya berlaku pada sesama umat islam saja akan tetapi Islam mewajibkan umatnya berbuat baik terhadap semua makhluk ciptaan Allah baik manusia, hewan atau tumbuhan. Banyak sekali ayat dalam Al-Quran yang menjelaskan berbuat baik salah satunya dijelaskan pada surat An-Nahl ayat 30 yaitu:

﴿ وَقِيلَ لِلَّذِينَ اتَّقَوْا مَاذَا أَنْزَلَ رَبُّكُمْ قَالُوا خَيْرًا لِلَّذِينَ أَحْسَنُوا فِي هَذِهِ  
الدُّنْيَا حَسَنَةٌ وَلَدَارُ الْآخِرَةِ خَيْرٌ وَلَنِعْمَ دَارُ الْمُتَّقِينَ ﴿٣٠﴾

Dan dikatakan kepada orang-orang yang bertakwa: "Apakah yang telah diturunkan oleh Tuhanmu?" mereka menjawab: "(Allah telah menurunkan) kebaikan". orang-orang yang berbuat baik di dunia ini mendapat (pembalasan) yang baik. dan Sesungguhnya kampung

akhirat adalah lebih baik dan Itulah Sebaik-baik tempat bagi orang yang bertakwa.

*Competence* atau kemampuan dapat diartikan sebagai kesanggupan dalam mengerjakan sesuatu. Kemampuan berbeda dengan kekuatan, kemampuan lebih diartikan sebagai hal diluar fisik seperti halnya keadaan dari seseorang atau skill yang dimiliki. Islam membedakan beban yang ditanggung seseorang bukan dari kekuatannya akan tetapi dibedakan berdasarkan kesanggupan seseorang tersebut. Seperti halnya yang dijelaskan dalam Al-Quran surat Al-Mukminun ayat 62 yaitu:

وَلَا نُكَلِّفُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا ۗ وَلَدَيْنَا كِتَابٌ يَنْطِقُ بِالْحَقِّ ۗ وَهُمْ لَا يُظْلَمُونَ ﴿٦٢﴾

Kami tiada membebani seseorang melainkan menurut kesanggupannya, dan pada sisi Kami ada suatu kitab yang membicarakan kebenaran[1010], dan mereka tidak dianiaya.

Secara umum pandangan Islam terhadap *self esteem* atau harga diri juga banyak tertuang dalam hikayat, petuah atau pesan-pesan yang disampaikan oleh tokoh-tokoh Islam yang dijabarkan didalam kitab atau buku-buku sejarah.

Pada suatu saat orang tak dikenal mengajukan sebuah pertanyaan kepada Imam Ali Zainal Abidin: "Siapakah manusia yang paling berharga didunia ini?" Imam menjawab, "Orang yang menganggap bahwa dirinya lebih berharga dari dunia beserta isinya. Dan tidak menyamakan dirinya dengan seluruh isi dunia." Imam Ali berkata dalam *Nahj Al-Balâghah*, "Siapa yang memandang dirinya mulia, maka syahwat amatlah rendah

dimatanya.” Orang yang merasakan dan mengerti akan kemuliaan dirinya, sesungguhnya dia telah memahami realitas dirinya. Dan syahwat sangatlah tidak begitu bernilai didepan matanya dan orang semacam itu akan dapat mengalahkan syahwatnya dengan mudah. (Muthahhari, 1995:174)

Allah berfirman, *kemuliaan hanyalah milik Allah, Rasul-Nya dan orang-orang beriman*. Orang mukmin harus selalu terhormat dan mulia. Rasul telah bersabda, “Carilah kebutuhanmu dengan memperhatikan kemuliyaaan diri.” (Muthahhari, 1995:175)

Seorang mukmin tidak boleh melakukan perbuatan yang membuat dirinya hina didepan pandangan orang lain. Dalam *Wasa'il* telah diriwayatkan bahwa Imam Ali berkata : “pada saat engkau berkomunikasi dengan orang lain, tancapkanlah dirimu pada dua perasaan yang berlawanan, yaitu antara butuh dan tidak butuh terhdap mereka.” Janganlah bersikap tak acuh dan mengeluarkan kata-kata pedas yang dapat melukai perasaan mereka, pilihlah kata-kata nan lemah lembut. Dalam hal ini anggaplah dirimu butuh pada mereka. Adapun ketika mereka mengancam harga diri dan kehormatanmu, maka katakanlah pada mereka: ”aku tidak butuh apapun, apalagi kepadamu.”

**Tabel 2.2 Tabulasi ayat al-Quran tentang kecanduan *game online***

No.	Aspek	Surat	jumlah
1	<i>Compulsion</i> (keinginan yang kuat untuk terus bermain)	Al-Qiyamah 75, Al-Hajj 52, An-Naziat 40,	3
2	<i>Withdrawal symptoms</i> (ketidakmampuan	An-Nisa 98	1

	dalam usaha menarik diri / terikat)		
<b>3</b>	<i>Tolerance</i> (membiarkan waktu terbuang)	Al-Araf 34, Yunus 61, Az-Zumar 38,	<b>3</b>
<b>4</b>	<i>Interpersonal and health-related problems</i> (hubungan antar manusia/hablum minannas dan masalah kesehatan)	Al-Baqarah 166, An-Nisa 1,73, Al-Anfaal 75, At-Taubah 8,10, Yusuf 100, al-Ahzab 6, ash-shaffat 158, Muhammad 22, al-Balad 15 Al-Baqarah 154,185,196, An-Nisa 43,102, Al-Maidah 6, At-Taubah 91, Mariyam 10,23, An-Nur 61, Asy-Syuura 80, Ash-Shaffat 89,145, Shaad 34, Al-Fath 17, Al-Muzammil 20.	<b>27</b>

**Tabel 2.3 Tabulasi ayat Al-Quran tentang *Self esteem***

<b>No.</b>	<b>Aspek</b>	<b>Surat</b>	<b>Jumlah</b>
<b>1</b>	<i>Power</i> (kekuatan)	An Nisaa 84,139,140, Fushilat 15, Al Hadid 25, Ash Shaff 14, Al Kahfi 39,95, Ar Rahmaan 33, Al Qamar 43, Adz Dzaariyaat 174, Al Fath 16,29, Al Israa 5, Shaad 17, Ash Shaaffat 174, Saba' 45, Al Ankabut 33, Huud 52,80, Al Anfaal 60, An Naml 33, Al A'raaf 69, Al Baqarah 165, At Takwiir 20, Al munaafiqun 8, Al Qalam 51.	<b>27</b>
<b>2</b>	<i>Significance</i> (keberartian)	At-Taubah 60, Al-Maaidah 106, Al-Baqarah 261.	<b>3</b>
<b>3</b>	<i>Virtue</i> (kebajikan)	Al-mukminun 61, Yunus 107,108. Al-Qashash 24,25,27,54,84. Faathir 32,18. Asy Syuura 23, Al Ahqaaf 15, Ar Rahman 60, Al Baqarah 201,215,105,110,148,158,200., Al Mu'minuun 56,102. At Tahrir 4, An Nahl 30,62,122,128. Ath Thuur 28, Adz Dzaariyaat 16, An Nisaa 19,78,114,125,149. Ar Ra'd 6,22. Fushilat 49-50, 34, Az Zumar 10,32. Huud 115,117. Saba' 47. Al Ahzab 19. Lukman 3,22. Al Ankabut 8. At Taubah 103,107,88,50,52. An Naml 11,40,46,48,89,92. An Nuur 33. Al Anaam 17,154,158. Al Hajj 36. Al Anbiyaa 35. Al Kahfi 86. Al israa 11. Al	<b>85</b>

		Fatihah 2. Yunus 11, 108. Ali Imraan 172,148,142,120. Al Anfaal 23,70. Al Maidah 85. Al Muzzammil 20. Al Mursalat 1. Al Qariah 6,8. Al Jin 10. Al Insaan 28. Al Zalزالah 7. Al Ma'aarij 21. Al Qiyaamah 2.	
4	<i>Competence</i> (kemampuan)	Al Israa 64, Al Mu'minun 62.	2

#### D. Hubungan kecanduan *game online* dengan *self esteem* remaja

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah pesat, dengan adanya internet banyak memberikan fasilitas hiburan dan kemudahan untuk mengetahui apa saja, namun seperti dua mata sisi uang, bahwa suatu hal pasti ada sisi positif dan negatif. Banyak penelitian yang menemukan adanya akibat negatif dari penggunaan internet, seperti yang dilakukan oleh Moody (Brian, 2005) menemukan bahwa penggunaan internet yang tinggi sangat berhubungan dengan kesepian yang tinggi, Young (2000) menyatakan bahwa internet bisa mengakibatkan kecanduan. Menurut Young(2000) bahwa tipe – tipe internet yang dapat membuat kecanduan adalah Cybersexual Addiction (penggunaan website dewasa untuk melihat situs porno atau cybersex secara berlebihan), Cyber-relationship Addiction (terlibat secara berlebihan dalam hubungan *online* seperti chatting dll), Net Compulsions (berjudi, berdagang dan belanja secara *online*), Information Overload (kecanduan untuk mencari data secara *online* lewat internet), Computer *game Addiction* (berlebihan dalam bermain *game*). Dari sini terlihat bahwa *game online* adalah salah satu bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari dan bahkan bisa mengakibatkan kecanduan.



*Game online* merupakan suatu bentuk permainan audio visual yang melibatkan banyak pemain didalamnya dimana permainan ini membutuhkan jaringan internet. Permainan *game online* yang begitu mengasyikkan membuat para pemain *game* menjadi lupa waktu, lupa diri dan melupakan hal-hal lainnya yang ada dalam lingkungan (kompas 14 november 2003). Seseorang yang telah kecanduan *game online* akan mengorbankan apa yang dimiliki baik berupa uang, waktu, kesehatan bahkan teman atau keluarga, mereka seperti terhipnotis oleh daya tarik yang kuat dari *game online* sehingga mereka tidak mampu berhenti untuk memainkannya.

Chen dan Chang (2008) menyebutkan setidaknya terdapat empat aspek kecanduan *game online* yaitu *compulsion, withdrawal, tolerance, interpersonal & health related problem*. Secara garis besar seseorang yang kecanduan *game online* akan mempunyai dorongan yang sangat besar dari dalam dirinya untuk terus menerus memainkan *game online*, tidak mampu lepas dari pengaruh *game online*, tidak mampu mengontrol waktu yang digunakan dalam bermain, mempunyai masalah dalam hubungan interpersonal dan juga kesehatan.

Terlihat dari aspek kecanduan *game online* bahwa seorang pecandu *game online* kurang bisa untuk menghargai dirinya seperti mengontrol diri, mengatur waktu, menjaga kesehatan dan juga mempunyai masalah interpersonal. Padahal Rosenberg (Gilmore, 1974) mengemukakan karakteristik individu yang memiliki *self esteem* mantap yaitu memiliki kehormatan dan menghargai diri sendiri seperti adanya. Sebaliknya, individu

yang memiliki *self esteem* rendah cenderung memiliki sikap penolakan diri, kurang puas terhadap diri sendiri, dan merasa rendah diri.

Seseorang yang kecanduan *game online* akan mengorbankan waktu dan uangnya hanya untuk berlama-lama berada didepan komputer bermain *game online*. Mereka sudah tidak peduli lagi dengan apa yang terjadi dilingkungan sekitarnya, dimana rasa ketidak pedulian dengan lingkungan ataupun keadaan diri sendiri merupakan salah satu indikator dari harga diri rendah (Williams dalam Santrok, 2005: 176).

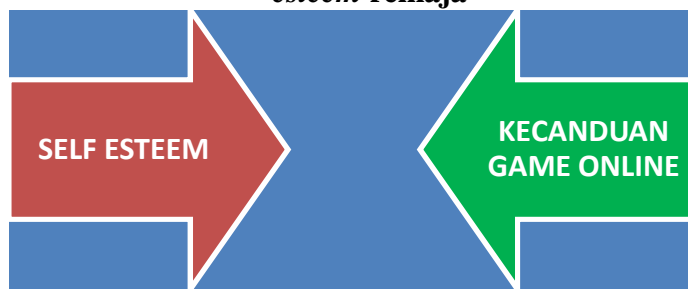
Seseorang yang mempunyai hubungan sosial yang buruk akan sulit untuk mengembangkan *self esteem*nya, hal ini dikarenakan faktor sosial adalah faktor yang sangat penting bagi seseorang untuk mengembangkan *self esteem* yang dimiliki agar bernilai positif. Seseorang yang memiliki *self esteem* rendah akan cenderung mudah terombang-ambing dan tidak mempunyai pendirian, oleh karena itu seseorang yang mempunyai *self esteem* rendah bila berada pada suatu komunitas tertentu dia akan cenderung ikut-ikutan dengan komunitas tersebut tanpa berpikir panjang. Seperti halnya bila seseorang yang mempunyai *self esteem* rendah bila dia sedang berada didalam komunitas *game* dia akan mengikuti apa yang dilakukan didalam komunitas tersebut.

Agar seseorang tidak mudah terjebak dalam candu *game online* seseorang harus memiliki *self esteem* yang kuat. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Dr. Joe Rubino menyatakan bahwa *self esteem* yang tinggi sangat dibutuhkan oleh seseorang agar terhindar dari segala macam bentuk

kecanduan secara umum baik kecanduan narkoba, rokok termasuk pula kecanduan akan *game online* (selfesteemsystem.com).

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa *self esteem* pada individu dengan kecanduan *game online* mempunyai pola hubungan negative, semakin tinggi *self esteem* yang dimiliki oleh individu maka semakin rendah tingkat kecanduan pada *game online*. Demikian juga sebaliknya, semakin rendah *self esteem* yang dimiliki maka semakin tinggi tingkat kecanduan pada *game online*.

**Gambar 2.1** figurisasi hubungan kecanduan *game online* dengan *self esteem* remaja



#### **E. Hipotesis**

Adapun Hipotesis pada penelitian ini adalah : Terdapat hubungan negatif antara kecanduan *game online* dengan *self esteem* remaja gamers di Lowokwaru Malang.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan pendekatan penelitian**

Penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan pola pendekatan kuantitatif. Sebagaimana dijelaskan Arikunto (2006:12), penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dalam prosesnya banyak menggunakan angka-angka dari mulai pengumpulan data, penafsiran terhadap data, serta penampilan dari hasilnya. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang tidak mementingkan kedalaman data, yang penting dapat merekam sebanyak-banyaknya dari populasi yang luas. Pendekatan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang identik dengan penelitian deduktif, yaitu berangkat dari persoalan umum (teori) ke hal khusus sehingga penelitian ini harus ada landasan teorinya (Masyhuri & Zainudin, 2008:13).

Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian korelasional, dimana tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari hubungan (korelasi) antara variabel-variabel penelitian.

#### **B. Identifikasi variabel**

Metode ini mencari korelasi antara dua variable yang ada. Variable tersebut adalah variable bebas dan terikat. Variabel bebas yaitu variabel yang dianggap menjadi penyebab bagi terjadinya perubahan pada variabel terikat. Identifikasi merupakan variabel penelitian yang diuraikan berdasarkan hipotesis, yaitu:

1. Variabel terikat atau *dependent variable* adalah variable yang dipengaruhi oleh variable bebas, biasanya diberi simbol Y. Variabel terikat atau Y adalah tingkat kecanduan game online.
2. Variabel bebas atau *independent variable* adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab bagi variabel lainnya. Variabel bebas biasanya diberi simbol X. Variabel bebas atau X adalah tingkat *self esteem*.

### **C. Definisi operasional**

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan dan dapat diamati. Definisi operasional digunakan untuk menjelaskan pengertian operasional dari variabel-variabel penelitian dan menyamakan persepsi agar terhindar dari kesalahpahaman dalam menafsirkan variabel-variabel yang perlu didefinisikan (Arikunto, 2006:164).

Definisi operasional haruslah memiliki keunikan. Peneliti yang memilih dan menentukan definisi operasional yang paling relevan bagi variabel yang ditelitinya. Definisi operasional dari masing-masing variabel dalam penelitian ini adalah:

#### **1. Kecanduan game online**

Kecanduan game online adalah suatu keadaan dimana seseorang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas

untuk bermain game online. Aspek dari kecanduan game online sendiri adalah (Chen dan Chang, 2008:45-48):

- a. *Compulsion* (dorongan untuk melakukan secara terus menerus) merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain game online.
- b. *Withdrawal* (penarikan diri) merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan game online merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan game online, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.
- c. *Tolerance* (toleransi) dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online. Dan kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.
- d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan). Merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu game online cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada game online saja. Begitu

pula dengan masalah kesehatan, para pecandu game online kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

## 2. *Self esteem*

*Self esteem* adalah evaluasi diri didasarkan pada pertimbangan guna mempertahankan penghargaan terhadap diri disertai keyakinan bahwa dirinya adalah orang yang mempunyai kemampuan, penting, berguna dan sukses. Aspek dari *self esteem* adalah (Copersmith dalam Sriaty, 2008:6):

- a. *Power* yaitu kemampuan untuk bisa mengatur dan mengontrol tingkah laku orang lain yang didasarkan oleh adanya pengakuan dan rasa hormat yang diterima individu dari orang lain.
- b. *Significance* yaitu kepedulian, perhatian dan afeksi yang diterima individu dari orang lain yang mengindikasikan penerimaan dan popularitas individu di lingkungan sosialnya.
- c. *Virtue* yaitu adanya suatu ketaatan untuk mengikuti standar moral dan etika dimana individu akan menjauhi tingkah laku yang harus dihindari dan melakukan tingkah laku yang dibolehkan atau diharuskan untuk moral, etika dan agama.
- d. *Competence*. Aspek ini menunjukkan adanya suatu kemampuan untuk sukses memenuhi tuntutan prestasi yang ditandai dengan keberhasilan individu dalam mengerjakan tugas dengan baik.

#### **D. Populasi dan sampel**

Populasi merupakan keseluruhan dari subyek penelitian (Arikunto, 2006:64). Populasi adalah kumpulan pengukuran atau data pengamatan yang dilakukan terhadap orang, benda atau tempat. Populasi juga didefinisikan sebagai sekelompok subyek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian. Sekelompok subyek ini harus memiliki ciri-ciri atau karakteristik bersama yang membedakannya dari kelompok subyek lainnya (Masyhuri & Zainudin, 2008:152)

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja *gamers* yang berusia antara 12-21 tahun yang bermain game online dirumah maupun di *game center* atau warnet di Kec. Lowokwaru Malang .

Sampel adalah bagian dari populasi yang akan diteliti secara mendalam. Sampel diambil apabila kita merasa tidak mampu meneliti seluruh populasi. Syarat utama dari sampel adalah harus mewakili seluruh populasi. Oleh karena itu, semua ciri-ciri populasi harus diwakili dalam sampel. Teknik sampling yaitu teknik yang digunakan untuk mengambil sampel agar terjamin representasinya terhadap populasi (Kasiram, 2008:222).

Menurut Arikunto (2006), Sampel adalah wakil dari populasi. Apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua menjadi sampel sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Akan tetapi jika jumlah subyeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih, tergantung dari:

1. Kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana



2. Sempit luasnya wilayah pengamatan dari setiap subyek, karena hal ini menyangkut banyak sedikitnya data
3. Besar kecilnya resiko yang ditanggung oleh peneliti.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu pengambilan sampel berdasarkan ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri dan sifat-sifat populasi (Kasiram, 2008: 227-228). Dimana sampel yang diambil memiliki kriteria-kriteria spesifik, yaitu:

1. Remaja berusia 12- 22 tahun
2. Bermain *game online* dengan durasi lebih dari 2 jam
3. Berdomisili di Lowokwaru Malang

Dalam penelitian ini jumlah populasi *gamers* di Lowokwaru Malang diperkirakan lebih dari 100. Dalam hal ini kondisi populasinya homogen yaitu remaja *gamers* di Lowokwaru Malang, maka besar kecilnya sampel tidak menjadi masalah. Satu dua buah sampel untuk keramik buatan pabrik, sudah memadai sebagai wakil seluruh produk keramik pabrik. Maka peneliti memutuskan untuk mengambil sampel sebanyak 50 orang, karena dirasa sudah cukup mewakili populasi remaja *gamers* di Lowokwaru Malang.

## E. Metode pengambilan data

Metodologi Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan terstandar untuk memperoleh data yang diperlukan. Pada Penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah metode observasi dan angket.

### 1. Metode observasi

Menurut Hasan (2002:86) observasi adalah pemilihan, perubahan, pencatatan, dan pengkodean serangkaian perilaku dan suasana yang berkenaan dengan organisme di situ sesuai dengan tujuan empiris. Pada penelitian ini metode observasi digunakan untuk mengamati pengguna *game online* pada kalangan remaja di Lowokwaru Malang.

### 2. Metode angket

Metode angket merupakan metode pengumpulan data dengan cara sampel menjawab sekumpulan pertanyaan maupun pernyataan dalam mengukur suatu variabel. Menurut Arikunto metode angket atau kuesioner menghasilkan data relevan dengan tujuan penelitian memiliki validitas dan reliabilitas yang tinggi.

Keuntungan kuesioner (Arikunto, 2006:152-153) adalah:

- a. Tidak memerlukan hadirnya peneliti dan dapat dibagikan serentak
- b. Dapat dijawab menurut kecepatan dan waktu senggang responden

- c. Dapat dibuat anonim, sehingga responden bebas dan tidak malu untuk menjawab
- d. Dapat dibuat terstandar, sehingga pertanyaan semua responden adalah sama.

Sedangkan kelemahan dari kuesioner adalah sebagai berikut:

- a. Responden sering tidak teliti dalam menjawab dan adanya kejanuhan responden
- b. Seringkali sukar untuk dicari validitasnya
- c. Walaupun dibuat anonim, namun terkadang responden memberikan jawaban yang tidak jujur
- d. Waktu pengembalian tidak bersama-sama dan bahkan sering tidak kembali.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari jenis angket yang bertujuan mengukur dua variabel korelasional yaitu:

- a. Angket kecanduan *game online*
- b. Angket *self esteem*

## **F. Instrumen penelitian**

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengungkap aspek yang ingin diteliti dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan skala sikap model Likert, yaitu skala sikap yang disusun untuk mengungkap sikap pro

dan kontra, positif dan negatif, setuju dan tidak setuju terhadap suatu obyek sosial. Dalam skala sikap, obyek sosial tersebut berlaku sebagai obyek sikap.

**Tabel 3.1**  
**Skor skala Likert**

Jawaban	Skor Favourable	Skor Unfavourable
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Antara setuju dan tidak (N)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

#### 1. Skala kecanduan game online

Pengukuran kecanduan game online menggunakan angket berindikator *compulsion, withdrawal, tolerance, interpersonal & health problem* seperti halnya aspek dari kecanduan game online yang dikemukakan oleh Chen dan Chang (2008:45-48). Berikut adalah perincian sebaran item skala kecanduan game online:

**Tabel 3.2**  
**Blue print sebaran item skala kecanduan game online**

Variabel	Indikator	Item		Jumlah
		Favourable	Unfavourable	
Kecanduan game online	Compulsion	1, 6, 7, 15, 29	5, 37, 14, 16, 30	10
	Withdrawal	2, 3, 20, 36,	19, 21, 23, 31,	10

		40	38	
	Tolerance	12, 13, 22, 24, 33	9, 25, 28, 32, 39,	10
	Interpersonal & Health problem	10, 11, 18, 27, 34	4, 8, 17, 26, 35	10

## 2. Skala *self esteem*

Dalam mengukur *self esteem*, peneliti menyusun skala psikologi tentang aspek *self esteem* berdasarkan teori yang telah dikemukakan oleh Copersmith (dalam Sriyati, 2008:6), yaitu: *power, significance, virtue, competence*.

**Tabel 3.3**

**Blue print sebaran item skala *self esteem***

Variabel	Indikator	Item		Jumlah
		Favourable	Unfavourable	
<i>Self esteem</i>	Power	2, 11, 18, 24, 36	16, 26, 31, 35, 37	10
	Significance	4, 8, 19, 38, 40	5,12 15, 28, 39	10
	Virtue	6, 7, 17, 23, 32	20, 21, 29, 33, 34	10
	Competence	1, 9, 25, 27, 30	3, 10, 13, 14, 22	10

## G. Validitas dan reliabilitas instrumen penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen yang sudah diuji cobakan sebelumnya. Uji coba instrumen digunakan untuk mencari validitas dan reliabilitas instrumen yang akan digunakan dalam penelitian. Uji coba instrumen dilakukan kepada 20 orang *gamers* yang tidak termasuk dalam sampel penelitian.

### 1. Uji validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keabsahan suatu instrumen. Dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur (Arikunto, 2002:144). Item pernyataan atau pertanyaan dinyatakan valid apabila mempunyai  $r$  hitung yang lebih besar dari  $r$  standar yaitu 0,3 (Suyuthi dalam Sujianto, 2009:96)

Pada penelitian ini untuk melihat daya beda masing-masing aitem, peneliti menggunakan korelasi *product moment* dari Karl Pearson. Rumus penghitungan  $r$  *product moment* sebagai berikut (Arikunto, 2006:170):

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Korelasi *product moment*

$N$  = Jumlah responden

$\sum x$  = Nilai aitem

$\sum y$  = Nilai total skala

Dalam melakukan perhitungan dengan menggunakan rumus di atas, peneliti menggunakan bantuan program SPSS (*statistical product and service solution*) 15.0 for windows.

Nilai r dari masing-masing aitem kemudian dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}$ . Aitem yang dapat diterima yaitu aitem yang mempunyai korelasi positif terhadap skor total skala. Dalam penelitian ini uji coba dilakukan dengan menggunakan uji coba (*try out*) terpakai. Dengan uji coba terpakai ini aitem-aitem yang sah akan dipakai dalam analisis data. Sedangkan aitem yang gugur akan dihapus dan tidak dimasukkan dalam perhitungan analisis data.

## 2. Uji reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauhmana alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Suatu alat ukur dikatakan reliabel bila digunakan lebih dari satu kali dalam waktu yang berbeda, namun tetap menunjukkan hasil yang relatif konsisten. Teknik yang digunakan adalah teknik *Alfa Chronbach* dengan rumusan sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r = reliabilitas instrument

k = banyaknya butir pertanyaan atau soal

$\sum \sigma_b^2$  = jumlah varians butir

$\sum \sigma_t^2$  = varians total (arikunto :64)

Triton (dalam Sujianto 2009: 97) menyebutkan jika skala itu dikelompokkan kedalam lima kelas dengan reng yang sama, maka ukuran kemantapan alpha dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- a. Nilai alpha Cronbach 0,00 s.d. 0,20, berarti kurang reliabel.
- b. Nilai alpha Cronbach 0,21 s.d. 0,40, berarti agak reliabel.
- c. Nilai alpha Cronbach 0,42 s.d. 0,60, berarti cukup reliabel.
- d. Nilai alpha Cronbach 0,61 s.d. 0,80, berarti reliabel.
- e. Nilai alpha Cronbach 0,81 s.d. 1,00, berarti sangat reliabel.

## **H. Kerangka atau Prosedur Penelitian**

### **1. Proses penelitian**

Adapun proses penelitian yang dilakukan adalah:

- a. Rumusan masalah.
- b. Landasan teori.
- c. Perumusan hipotesis.
- d. Pengumpulan data.
- e. Analisis data.
- f. Kesimpulan dan saran.



## 2. Prosedur penelitian

Prosedur dalam penelitian ini meliputi beberapa tahapan sebagai berikut :

### a. Tahap persiapan

Pada tahap ini, peneliti menentukan sampel penelitian yang dapat memenuhi kategori sampel yang diteliti, menentukan metode penelitian, melengkapi administrasi.

### b. Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan uji coba instrument penelitian dilaksanakan pada tanggal 22 sampai dengan 30 desember 2010, dimana lokasi uji coba instrumen penelitian berlokasi di Zaiysa-net Malang. Responden yang diambil dalam tahap uji coba sebanyak 20 orang, dimana ke 20 orang ini tidak dimasukkan dalam sampel penelitian.

Pelaksanaan penyebaran skala penelitian yang sebelumnya telah diuji coba dilaksanakan pada tanggal 5 sampai dengan 14 Pebruari 2011. Lokasi penyebaran skala penelitian berada di warnet- warnet atau game center yang berada dikisaran kota Lowokwaru Malang dan juga ditempat-tempat sering berkumpulnya *gamers*.

### c. Tahap penyelesaian

Setelah mendapatkan data dan hasil penelitian, peneliti mulai melakukan analisis data yaitu prosentase dan korelasi. Penghitungan korelasi dibantu oleh program *SPSS 15 for Windows*. Setelah data diperoleh

dengan bantuan *SPSS 15 for Windows*, peneliti menyusun skripsi sebagai laporan hasil penelitian sampai selesai.

## I. Metode analisis data

Analisis data bertujuan untuk membuat proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Metode analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik dari spearman dengan perangkat lunak program SPSS 15.0 *for windows*.

Teknik analisis data yang digunakan adalah Korelasi Product Moment, karena tujuan dari penelitian ini adalah menguji hipotesa tentang korelasi antara dua variabel, yaitu variabel bebas yaitu tingkat harga diri (variabel X) dan variabel terikat yaitu tingkat kecanduan internet (variabel Y).

Untuk mengetahui tingkat harga diri dan tingkat kecanduan internet, maka subyek diklasifikasikan menjadi 3 yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Pengklasifikasian dilakukan dengan dengan membuat norma terlebih dahulu. Norma tersebut diketahui setelah terlebih dahulu mencari skor hipotetik. Adapun dalam mencari skor hipotetik adalah sebagai berikut:

1. Menghitung mean hipotetik ( $\mu$ ), dengan rumus:

$$\mu = \frac{1}{2}(i_{max} + i_{min}) \sum k$$

$\mu$	: rerata hipotetik
$i_{max}$	: skor maksimal item
$i_{min}$	: skor minimal item
$\sum k$	: jumlah item

2. Menghitung deviasi standart hipotetik ( $\sigma$ ), dengan rumus:

$$\sigma = \frac{1}{6} (x_{max} - x_{min})$$

$\sigma$  : deviasi standart hipotetik  
 $x_{max}$  : skor maksimal subyek  
 $x_{min}$  : skor minimal subyek

3. Kategorisasi

**Tabel 3.4**

Rendah	$X \leq (\mu - 1,0 \sigma)$
Sedang	$(\mu - 1,0 \sigma) < X \leq (\mu + 1,0 \sigma)$
Tinggi	$(\mu + 1,0 \sigma) < X$

4. Analisis Prosentase

Peneliti menggunakan analisis prosentase setelah menentukan norma kategorisasi dan mengetahui jumlah individu yang ada dalam suatu kelompok. Rumus dari analisis prosentase adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P : Prosentase  
 F : Frekuensi  
 N : Jumlah Subyek

Dalam penelitian ini menggunakan analisa hubungan korelasi karena digunakan untuk menguji hubungan antara dua variabel atau lebih, apakah kedua variabel tersebut memang mempunyai hubungan yang signifikan, bagaimana arah hubungan dan seberapa kuat hubungan terjadi. Adapun formula korelasi *Product-moment Karl Pearson* yang digunakan adalah:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Korelasi *product moment*

N = Jumlah responden

$\sum x$  = Nilai aitem

$\sum y$  = Nilai total skala

Dalam melakukan perhitungan dengan menggunakan rumus di atas, peneliti menggunakan bantuan program SPSS (*statistical product and service solution*) 15.0 *for windows*.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

##### **1. Sejarah lowokwaru**

Malang adalah sebuah kota di Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Kota ini berada di dataran tinggi yang cukup sejuk, terletak 90 km sebelah selatan Kota Surabaya, dan wilayahnya dikelilingi oleh Kabupaten Malang. Malang merupakan kota terbesar kedua di Jawa Timur, dan dikenal dengan julukan *kota pelajar*.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 15 Tahun 1987 tanggal 12 Juli 1987 tentang perubahan batas wilayah Kotamadya Daerah Tingkat II Malang, maka Pemerintah Kotamadya Daerah Tingkat II Malang yang semula terdiri dari 3 kecamatan :

- a. Kecamatan Blimbing
- b. Kecamatan Klojen
- c. Kecamatan Kedungkandang

Pada bulan April 1988, dengan semakin berkembangnya jumlah penduduk di Kota Malang, maka Kecamatan Lowokwaru terpisah dari Kecamatan Blimbing dengan membawahi 12 kelurahan, meliputi : Kelurahan Lowokwaru, Kelurahan Tasikmadu, Kelurahan Tunggulwulung, Kelurahan Tunjungsekar, Kelurahan Tlogomas, Kelurahan Merjosari, Kelurahan Dinoyo, Kelurahan Sumbersari, Kelurahan Ketawanggede,

Kelurahan Tulusrejo, Kelurahan Jatimulyo dan Kelurahan Mojolangu  
Jumlah Rukun Warga (RW) 118 buah, Rukun Tetangga (RT) 740 buah.

## **2. Monografi Kecamatan Lowokwaru**

Kecamatan Lowokwaru terletak di posisi barat daya kota Malang yang merupakan lokasi dataran tinggi, dimana ketinggiannya 460 m dari permukaan laut. Wilayah Kecamatan Lowokwaru dipenuhi dengan kampus baik kampus negeri seperti Universitas Brawijaya, Universitas Negeri Malang, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim maupun kampus swasta seperti : Universitas Muhammadiyah Malang, Universitas Islam Malang, Institut Nasional Malang, STIE Malang Kucecwara. Luas Wilayah Kecamatan Lowokwaru 2089,513 Ha yang terbagi atas 12 Kelurahan.

Lowokwaru adalah salah satu kecamatan yang ada dikota Malang. Kecamatan ini berada disebelah utara berbatasan dengan kecamatan Karangploso, sebelah timur berbatasan dengan kecamatan Blimbing, sebelah selatan berbatasan dengan kecamatan Klojen dan sebelah barat berbatasan dengan kecamatan Dau. Jumlah penduduk (data s/d Nopember 2008) menurut jenis kelamin

- a. Jumlah laki-laki = 82.808 orang
- b. Jumlah perempuan = 85.133 orang
- c. Total = 167.941 orang (sumber data malangkota.go.id)

## B. Hasil Analisis Data

### 1. Uji validitas

Analisa item untuk mengetahui indeks daya beda skala menggunakan teknik produk momen dari *Karl Pearson*, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Korelasi *product moment*

N = Jumlah responden

$\sum x$  = Nilai aitem

$\sum y$  = Nilai total skala

Perhitungan indeks daya beda aitem dengan rumus diatas menggunakan bantuan program komputer SPSS 15.0 for Windows. Korelasi aitem total terkoreksi untuk masing-masing aitem ditunjukkan oleh kolom **Corrected Item-Total Correlation**. Dalam pengukuran ini, *Corrected Item-Total Correlation* disebut sebagai daya beda, yaitu kemampuan aitem dalam membedakan orang-orang dengan trait tinggi dan rendah. Sebagai acuan umum digunakan 0,3 sebagai batas. Aitem-aitem

yang memiliki daya beda kurang dari 0,3 menunjukkan aitem tersebut memiliki nilai kesejalaran yang rendah, untuk itu perlu dihilangkan atau diganti untuk penelitian selanjutnya.

Suyuthi dan Sugiono (dalam Sujianto 2009:105) menyatakan bila korelasi tiap faktor positif dan besarnya 0,3 ke atas maka faktor tersebut merupakan *construct* yang kuat. Item kuesioner yang valid dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya.

a. Skala kecanduan *game online*

Hasil perhitungan dari uji validitas skala kecanduan *self esteem* didapat hasil bahwa terdapat 13 item yang gugur dari 40 item yang ada, sehingga banyaknya item yang valid adalah 27 item. Item tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel: 4.1 butir diterima/gugur kecanduan game**

No.	Aspek	Butir Item			
		Diterima	Jumlah	Gugur	Jumlah
1.	Compulsion	1, 5, 6, 7, 15, 16, 29, 37.	8	14, 30	2
2.	Withdrawal	2, 3, 19, 20, 31, 36, 38, 40	8	21, 23	2
3.	Tolerance	12, 13, 24, 25, 32, 33	6	9, 22, 28, 39	4



4.	Interpersonal & Health problem	8, 10, 11, 18, 34	5	4, 17, 26, 27, 35	5
Total		27		13	

Dari hasil uji validitas skala *self esteem* diatas, diketahui item yang valid berjumlah 27 yaitu item 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 18, 19, 20, 24, 25, 29, 31, 32, 33, 34, 36, 37, 38, dan 40 yang tersebar di empat aspek dalam kecanduan *game online*. Selanjutnya item-item yang lolos dari uji validitas diubah nomernya sesuai dengan urutan, yaitu disesuaikan dari yang paling kecil ke yang paling besar nominalnya. Misalnya saja item yang sebelum dilakukan uji coba mempunyai nomer 10 maka secara otomatis posisinya akan berubah menjadi item nomer 8. Item inilah yang dijadikan sebagai instrumen penelitian.

Untuk lebih jelasnya perubahan posisi item yang lolos setelah dilakukan uji coba dan telah diurutkan menurut nominal dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2 Perubahan posisi item setelah uji coba**

Variabel	Indikator	Item		Jumlah
		Favourable	Unfavourable	
Kecanduan game online	Compulsion	1, 5, 6, 13, 19	4, 13, 25.	8
	Withdrawal	2, 3, 16, 24, 27	15, 20, 26	8
	Tolerance	10, 11, 17, 22	18, 21.	6
	Interpersonal & Health problem	8, 9, 14, 23	7	5

Dalam mengambil data penelitian, peneliti membuang 13 item yang gugur dan memakai 27 item yang valid. Peneliti sengaja memakai item yang valid tanpa mengganti item yang gugur karena item-item tersebut dirasa sudah mewakili indikator yang diukur, selain itu juga item yang valid sudah mewakili aspek yang favorable dan unfavorable tiap aspek.

b. Skala tingkat *self esteem*

Hasil perhitungan dari uji validitas skala kecanduan *self esteem* didapat hasil bahwa terdapat 24 item yang gugur dari 40 item yang ada, sehingga banyaknya item yang valid adalah 16 item. Item tersebut adalah sebagai berikut:

**Tabel: 4.3 butir diterima/gugur**

No.	Aspek	Butir Item			
		Diterima	Jumlah	Gugur	Jumlah
1.	Power	18, 26, 31, 35, 37	5	2, 11, 16, 24, 36	5
2.	Significance	8, 12, 15	3	4, 5, 19, 28, 38, 39, 40	7
3.	Virtue	7, 20, 21, 29, 34	5	6, 17, 23, 32, 33	5
4.	Competence	1, 13, 25	3	3, 9, 10, 14, 22, 27, 30	7
Total		16		24	

Dari hasil uji validitas skala *self esteem* diatas, diketahui item yang valid berjumlah 16 yaitu item 1, 7, 8, 12, 13, 15, 18, 20, 21, 25, 26, 29, 31, 34, 35, dan 37 yang tersebar di empat aspek dalam *self esteem*. Selanjutnya item-item yang lolos dari uji validitas diubah nomernya sesuai dengan urutan, yaitu disesuaikan dari yang paling kecil ke yang paling besar nominalnya. Misalnya saja item yang sebelum dilakukan uji coba mempunyai nomer 8 maka secara otomatis posisinya akan berubah menjadi item nomer 3. Item inilah yang dijadikan sebagai instrumen penelitian.

Untuk lebih jelasnya perubahan posisi item yang lolos setelah dilakukan uji coba dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4 Perubahan posisi item setelah uji coba**

Variabel	Indikator	Item		Jumlah
		Favourable	Unfavourable	
<i>Self esteem</i>	Power	7	11, 13, 15, 16	5
	Significance	3	4, 6	3
	Virtue	2	8, 9, 12, 14	5
	Competence	1, 10	5	3

Dalam mengambil data penelitian, peneliti membuang 24 item yang gugur dan memakai 16 item yang valid. Peneliti sengaja memakai item yang valid tanpa mengganti item yang gugur karena item-item tersebut dirasa sudah mewakili indikator yang diukur, selain itu juga item yang valid sudah mewakili aspek yang favorable dan unfavorable tiap aspek.

## **2. Uji reliabilitas**

Untuk menguji reliabilitas alat ukur adalah dengan menggunakan teknik pengukuran *Alpha Chronbach* karena skor yang didapat dari skor skala psikologi berupa skor interval bukan berupa 1 dan 0 (Arikunto, 2006). Dalam menghitung reliabilitas kedua skala penelitian peneliti menggunakan bantuan program komputer SPSS 15.0 *for Windows*.

Triton (dalam Sujianto 2009: 97) menyebutkan jika skala itu dikelompokkan kedalam lima kelas dengan reng yang sama, maka ukuran kemantapan alpha dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- d. Nilai alpha Cronbach 0,00 s.d. 0,20, berarti kurang reliabel.
- e. Nilai alpha Cronbach 0,21 s.d. 0,40, berarti agak reliabel.
- f. Nilai alpha Cronbach 0,42 s.d. 0,60, berarti cukup reliabel.
- g. Nilai alpha Cronbach 0,61 s.d. 0,80, berarti reliabel.
- h. Nilai alpha Cronbach 0,81 s.d. 1,00, berarti sangat reliabel.

Berdasarkan perhitungan menggunakan SPSS 15.0 *for Windows*, maka ditemukan nilai alpha sebagai berikut:

**Tabel: 4.5**

**Reliabilitas skala kecanduan *game online***

<b>Skala</b>	<b>Alpha</b>	<b>Keterangan</b>
Compulsion	0,817	Sangat reliabel
Withdrawal	0,821	Sangat reliabel
Tolerance	0,746	Reliabel
Interpersonal & Health problem	0,787	Reliabel

Dari data diatas terlihat bahwa skala kecanduan *game online* mempunyai reliabilitas yang tinggi. Sedangkan untuk reliabilitas *self esteem* adalah sebagai berikut:

**Tabel: 4.6**

**Reliabilitas skala *self esteem***

<b>Skala</b>	<b>Alpha</b>	<b>Keterangan</b>
Power	0,733	Reliabel
Significance	0,667	Reliabel
Virtue	0,639	Reliabel
Competence	0,520	Cukup reliabel

### 3. Tingkat kecanduan *game online* remaja gamers di Lowokwaru

#### Malang

Untuk mengetahui deskripsi tingkat kecanduan *game online*, maka penghitungannya didasarkan pada skor hipotetik. Dari hasil skor hipotetik kemudian dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu kategori tinggi, sedang dan rendah. Hasil selengkapnya dari perhitungan dapat dilihat pada uraian berikut:

a. Menghitung nilai mean ( $\mu$ ) dan deviasi standart ( $\sigma$ ) pada skala tingkat kacanduan *game online* yang diterima, yaitu 27 item.

b. Menghitung mean hipotetik ( $\mu$ ), dengan rumus:

$$\begin{aligned}\mu &= \frac{1}{2}(i_{max} + i_{min}) \sum k & \mu &: \text{rerata hipotetik} \\ &= \frac{1}{2}(5+1)27 & i_{max} &: \text{skor maksimal item} \\ &= 81 & i_{min} &: \text{skor minimal item} \\ & & \sum k &: \text{jumlah item}\end{aligned}$$

c. Menghitung deviasi standart hipotetik ( $\sigma$ ), dengan rumus:

$$\begin{aligned}\sigma &= \frac{1}{6}(x_{max} - x_{min}) & \sigma &: \text{deviasi standart} \\ &= \frac{1}{6}(111-48) & & \text{hipotetik} \\ &= 10,5 & x_{max} &: \text{skor maksimal} \\ & & & \text{subyek} \\ & & x_{min} &: \text{skor minimal subyek}\end{aligned}$$

d. Kategorisasi

**Tabel: 4.7**  
**Rumusan kategori tingkat kecanduan *game online***

Rumusan	Kategori	Skor skala
$X > (\text{Mean} + 1 \text{ SD})$	Tinggi	$X \geq 91,5$
$(\text{Mean} - 1 \text{ SD}) < X \leq (\text{Mean} + 1 \text{ SD})$	Sedang	$70,5 \leq X \leq 91,5$
$X < (\text{Mean} - 1 \text{ SD})$	Rendah	$X \leq 70,5$

e. Analisa Prosentase

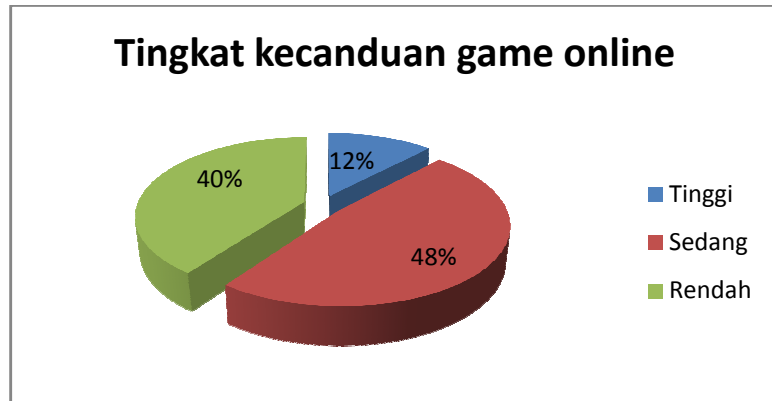
**Tabel: 4.8**  
**Hasil prosentase tingkat kecanduan *game online* menggunakan skor hipotetik**

Variabel	Kategori	Kriteria	Frekuensi	Prosentase
Kecanduan <i>game online</i>	Tinggi	$X > 91,5$	6	12%
	Sedang	70,5 – 91,5	24	48%
	Rendah	$X < 70,5$	20	40%
Jumlah			50	100%

Dari data diatas, dapat diketahui bahwa tingkat kecanduan *game online* remaja *gamers* di Lowokwaru Malang rata-rata memiliki tingkat kecanduan *game online* yang tinggi dengan prosentase 12 % (6 orang) dan yang berada dalam kategori sedang 48% (24 orang) sedangkan kategori rendah sebanyak 40% (20 orang).

Adapun untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil diatas, dapat dilihat dalam diagram gambar 4.1:

**Gambar 4.1 Prosentase Tingkat Kecanduan Game Online**



#### 4. Tingkat *self esteem* remaja gamer di Lowokwaru Malang

Untuk mengetahui deskripsi tingkat *self esteem*, maka penghitungannya didasarkan pada skor hipotetik. Dari hasil skor hipotetik kemudian dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu kategori tinggi, sedang dan rendah. Hasil selengkapnya dari perhitungan dapat dilihat pada uraian berikut:

- a. Menghitung nilai mean ( $\mu$ ) dan deviasi standart ( $\sigma$ ) pada skala tingkat *self esteem* yang diterima, yaitu 16 item.
- b. Menghitung mean hipotetik ( $\mu$ ), dengan rumus:

$$\begin{aligned} \mu &= \frac{1}{2}(i_{max}+i_{min})\sum k & \mu &: \text{rerata hipotetik} \\ &= \frac{1}{2}(5+1)16 & i_{max} &: \text{skor maksimal item} \\ &= 48 & i_{min} &: \text{skor minimal item} \\ & & \sum k &: \text{jumlah item} \end{aligned}$$

- c. Menghitung deviasi standart hipotetik ( $\sigma$ ), dengan rumus:

$$\sigma = \frac{1}{6}(x_{max}-x_{min}) \quad \sigma : \text{deviasi standart}$$



$= \frac{1}{6} (65-35)$  hipotetik  
 $= 5$   $x_{max}$  : skor maksimal subyek  
 $x_{min}$  : skor minimal subyek

d. Kategorisasi

**Tabel: 4.9**

**Rumusan kategori tingkat *self esteem***

Rumusan	Kategori	Skor skala
$X > (\text{Mean} + 1 \text{ SD})$	Tinggi	$X \geq 53$
$(\text{Mean} - 1 \text{ SD}) < X \leq (\text{Mean} + 1 \text{ SD})$	Sedang	$43 \leq X \leq 53$
$X < (\text{Mean} - 1 \text{ SD})$	Rendah	$X \leq 43$

e. Analisa Prosentase

**Tabel: 4.10**

**Hasil prosentase tingkat *self esteem* menggunakan skor hipotetik**

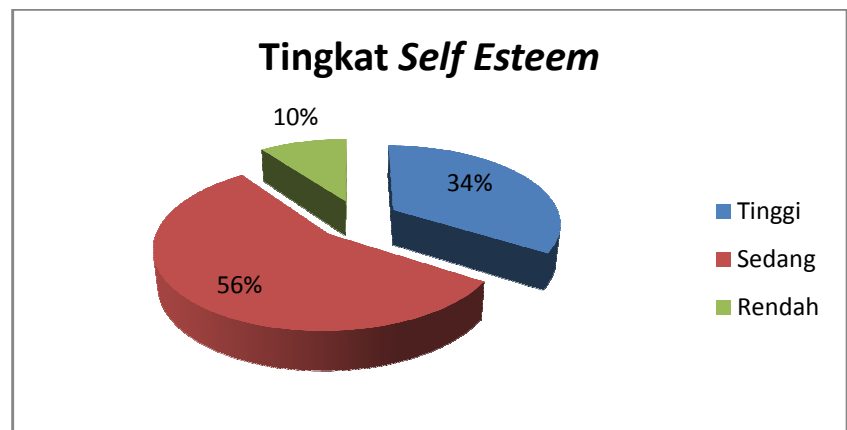
Variabel	Kategori	Kriteria	Frekuensi	Prosentase
Kecanduan <i>game online</i>	Tinggi	$X > 53$	17	34%
	Sedang	43 – 53	28	56%
	Rendah	$X < 43$	5	10%
Jumlah			50	100%

Dari data diatas, dapat diketahui bahwa tingkat *self esteem* remaja *gamers* di Lowokwaru Malang rata-rata memiliki tingkat *self esteem* yang tinggi dengan prosentase 34 % (17 orang) dan yang berada dalam kategori

sedang 56% (28 orang) sedangkan kategori rendah sebanyak 10% (5 orang).

Adapun untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai hasil diatas, dapat dilihat dalam diagram gambar 4.2:

**Gambar 4.2 Prosentase Tingkat *Self esteem***



### 5. Hubungan kecanduan *game online* dengan *self esteem* remaja gamers di Lowokwaru Malang

**Tabel: 4.11**  
**Tabel Rangkuman Korelasi**

**Correlations**

		<i>Self esteem</i>	Kecanduan <i>Game Online</i>
<i>Self esteem</i>	Pearson Correlation	1	-,441(**)
	Sig. (2-tailed)		,001
	N	50	50
Kecanduan <i>Game Online</i>	Pearson Correlation	-,441(**)	1
	Sig. (2-tailed)	,001	
	N	50	50

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Pada hubungan kecanduan *game online* dengan *self esteem* remaja terdapat nilai koefisien korelasi sebesar 0,441 dan bernilai negatif dengan probabilitas (sig) sebesar 0,001. Berdasarkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari taraf signifikan 5% atau 0,05 menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara *self esteem* (X) dan kecanduan *game online* (Y) serta hubungan diantara keduanya merupakan hubungan negatif. Artinya jika *self esteem* mengalami peningkatan, maka kecenderungan kecanduan *game online* akan mengalami penurunan pada remaja *gamers* di Lowokwaru Malang.

### **C. Pembahasan**

#### **1. Kecanduan game online**

Distribusi tingkat kecanduan *game online* dilakukan menurut tiga kategorisasi, yaitu tinggi, sedang dan rendah. Berdasarkan pada hasil analisa pada tabel 4.8 dapat diketahui bahwa rata-rata *gamers* remaja di Lowokwaru Malang memiliki tingkat kecanduan *game online* yang sedang. Dari data yang terhimpun dapat dilihat 50 orang *gamers* remaja yang dijadikan sebagai subyek penelitian bahwa 48% (24 orang) diantaranya masuk dalam kategori sedang, hal ini berindikasi bahwa para remaja *gamers* di Lowokwaru Malang cukup mampu untuk menahan dorongan dalam diri untuk secara terus menerus bermain *game online*. Hal tersebut juga mengindikasikan bahwa remaja *gamers* di Lowokwaru Malang cukup mampu untuk menarik diri

dari dunia *game online* dan mereka cukup mampu untuk mengatur pemakaian waktu untuk bermain *game online*, selain itu mereka juga cukup mampu untuk mengatur bagaimana hubungan mereka dengan orang lain dan juga perhatian mereka tentang masalah kesehatan diri.

Distribusi tingkat terendah kecanduan *game online* remaja *gamers* di Lowokwaru Malang sebesar 40% (20 orang), hal ini menunjukkan taraf yang baik pada tingkat kecanduan *game online* remaja *gamers* di Lowokwaru Malang. Kategori rendah dalam kecanduan *game online* mengindikasikan bahwa adanya kemampuan yang baik dalam menarik diri dari dunia *game online*, mampu untuk menahan dorongan bermain *game online*, mampu mengatur pemakaian waktu untuk bermain *game online* dan mampu mengatur hubungan yang baik dengan orang lain serta memperhatikan masalah kesehatan.

Sedangkan sisanya 6 orang *gamers* remaja atau 12% memiliki tingkat kecanduan *game online* tinggi. Dimana hal ini mengindikasikan bahwa adanya ketidakmampuan dalam menarik diri dari dunia *game online*, ketidakmampuan untuk menahan dorongan bermain *game online*, ketidakmampuan mengatur pemakaian waktu untuk bermain *game online* dan ketidakmampuan mengatur hubungan yang baik dengan orang lain serta kurang memperhatikan masalah kesehatan.

## 2. Self esteem

Berdasarkan pada hasil analisa pada tabel 4.10 dapat diketahui bahwa rata-rata *gamers* di Lowokwaru Malang memiliki *self esteem* yang sedang. Hal tersebut dapat dilihat dari 50 orang *gamers* remaja yang menjadi subyek penelitian bahwa 56% (28 orang) masuk dalam kategori sedang, dan 34% (17 orang) masuk dalam kategori tinggi, sedangkan sisanya 10% (5 orang) masuk dalam kategori rendah.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas *gamers* remaja di Lowokwaru Malang memiliki *self esteem* yang sedang. Adanya *self esteem* sedang ini menunjukkan bahwa sebagian besar remaja *gamers* di Lowokwaru Malang cukup mampu untuk mengatur dan mengontrol tingkah laku orang lain yang didasarkan oleh adanya pengakuan dan rasa hormat yang diterima individu dari orang lain. Hal tersebut juga dapat diartikan bahwa *gamers* remaja di Lowokwaru Malang cukup mampu mengindikasikan penerimaan dan popularitas individu di lingkungan sosialnya. Para *gamers* cukup mampu untuk mentaati peraturan yang ada disekitarnya dan juga cukup mampu untuk sukses memenuhi tuntunan mengerjakan suatu tugas.

Selain itu remaja *gamers* yang mempunyai *self esteem* yang berada pada kategori sedang juga menunjukkan karakteristik sebagai individu yang memiliki penilaian tentang

kemampuan, harapan-harapan dan kebermaknaan dirinya yang bersifat positif, sekalipun lebih moderat. remaja *gamers* tersebut memandang dirinya lebih baik daripada kebanyakan orang tetapi tidak sebaik remaja *gamers* lainnya dengan *self esteem* tinggi.

Terdapat 34% (17 orang) *gamers* memiliki *self esteem* yang tinggi. Adanya *self esteem* yang tinggi ini mengindikasikan bahwa sebagian *gamers* memiliki kekuatan atau kemampuan untuk mengendalikan diri sendiri, merasa menjadi individu yang berarti, memiliki kebajikan atau ketaatan pada moral dan juga memiliki kemampuan yang tinggi untuk berkompetisi dalam mencapai prestasi sebagai hasil dari suatu penilaian subyektif yang dibuat oleh dirimereka sendiri sebagai hasil evaluasi mengenal diri yang tercermin dari sikap positif.

Distribusi tingkat terendah *self esteem gamers* remaja di Lowokwaru Malang sebesar 10% atau 5 orang. Hal ini mengindikasikan sebagian kecil *gamers* remaja di Lowokwaru Malang belum mampu untuk mengatur dan mengontrol tingkah laku orang lain yang didasarkan oleh adanya pengakuan dan rasa hormat yang diterima individu dari orang lain. Hal tersebut juga dapat diartikan bahwa sebagian kecil *gamers* remaja di Lowokwaru Malang belum mampu mengindikasikan penerimaan dan popularitas individu di lingkungan sosialnya. Tidak adanya kemampuan untuk mentaati peraturan yang ada disekitarnya dan

juga cukup belum mampu untuk sukses memenuhi tuntutan mengerjakan suatu tugas yang di embat.

Selain itu remaja *gamers* yang mempunyai self esteem rendah menunjukkan gejala seperti pribadi yang tidak mampu menghargai diri sendiri, memiliki rasa malu, merasa tersisih, sensitive terhadap kritik, kurang percaya pada diri, kurang berhasil dalam hubungan antar pribadi dan lebih mudah frustrasi.

Seperti halnya yang dikatakan oleh Sanin-Williams & Demo (Santrok, 2007:176) seseorang yang mempunyai harga diri rendah cenderung untuk merendahkan orang lain dengan menggoda, memberi julukan pada orang lain, atau menggosip, menggunakan bahasa tubuh (*gestures*) yang terlalu dibuat-buat atau tidak sesuai, tidak mau disentuh atau menghindari kontak dengan orang lain secara fisik, menganggap biasa suatu kegagalan atau kesalahan, rendah diri, tidak memperhatikan prestasi, kemampuan dan pencapaian, suka berbicara dengan nada tinggi, suka memerintah atau membentak-bentak.

### **3. Hubungan kecanduan game online dengan self esteem**

Hasil analisa dengan menggunakan analisa korelasi *product moment Karl Pearson*, diketahui bahwa terbukti adanya hubungan negatif antara tingkat kecanduan *game online* dengan *self esteem*. Hal ini dapat dilihat dari koefisien korelasi sebesar

0,441 dan bernilai negatif dengan probabilitas (sig) sebesar 0,001. Berdasarkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari taraf signifikan( $\alpha$ ) 5% menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara *self esteem* (X) dan kecanduan *game online* (Y) serta hubungan diantara keduanya merupakan hubungan negatif. Artinya jika *self esteem* mengalami peningkatan, maka kecenderungan kecanduan *game online* akan mengalami penurunan pada remaja *gamers* di Lowokwaru Malang.

Seseorang yang kecanduan *game online* akan mengorbankan waktu dan uangnya hanya untuk berlama-lama berada didepan komputer bermain *game online*. Mereka sudah tidak peduli lagi dengan apa yang terjadi dilingkungan sekitarnya, dimana rasa ketidak pedulian dengan lingkungan ataupun keadaan diri sendiri merupakan salah satu indikator dari harga diri rendah (Williams dalam Santrok, 2005: 176). Seperti halnya yang dikemukakan oleh Dr. Joe Rubino menyatakan bahwa *self esteem* yang tinggi sangat dibutuhkan oleh seseorang agar terhindar dari segala macam bentuk kecanduan secara umum baik kecanduan narkoba, rokok termasuk pula kecanduan akan *game online* ([selfesteemsystem.com](http://selfesteemsystem.com)).

Seseorang yang mempunyai hubungan sosial yang buruk akan sulit untuk mengembangkan *self esteem*nya, hal ini dikarenakan faktor sosial adalah faktor yang sangat penting bagi seseorang untuk mengembangkan *self esteem* yang dimiliki agar



bernilai positif. Seseorang yang memiliki *self esteem* rendah akan cenderung mudah terombang-ambing dan tidak mempunyai pendirian, oleh karena itu seseorang yang mempunyai *self esteem* rendah bila berada pada suatu komunitas tertentu dia akan cenderung ikut-ikutan dengan komunitas tersebut tanpa berpikir panjang. Seperti halnya bila seseorang yang mempunyai *self esteem* rendah bila dia sedang berada didalam komunitas *game* dia akan mengikuti apa yang dilakukan didalam komunitas tersebut.

*Gamers* yang memiliki *self esteem* yang tinggi mampu mengontrol keinginan untuk menggunakan atau bermain game secara berlebihan. Mereka mampu untuk menahan dorongan dari dalam diri mereka untuk terus-menerus bermain game online dengan baik. Mereka mampu untuk mengatur banyaknya waktu untuk bersenang-senang dalam bermain game dan juga untuk kegiatan yang lain. Seorang *gamers* yang memiliki *self esteem* tinggi mampu untuk berinteraksi dengan baik orang-orang yang berada disekitarnya dan bukan hanya orang-orang yang mereka kenal melalui game online. Mereka mampu untuk mengatur aktivitas hariannya dan mampu untuk menjaga kesehatan diri mereka sendiri.

Berbeda dengan remaja *gamers* yang memiliki *self esteem* yang tinggi, remaja *gamers* yang memiliki *self esteem* rendah tidak mampu mengontrol keinginan mereka untuk terus bermain game online, sehingga ketika permainan telah usai mereka akan memulai

permainan yang baru seolah-olah mereka hidup hanya untuk bermain game. Pergaulan mereka hanya dibatasi oleh orang-orang yang berada dilingkungan sekitar dan juga orang-orang yang mereka kenal dari game online. Kegiatan harinya mereka bersifat monoton hanya berkutat didunia game saja, kondisi dari kesehatan mereka sendiri jarang sekali diperhatikan.

Sering dijumpai banyak remaja diwaktu jam sekolah mereka bermain game di warnet-warnet, bahkan tidak sedikit diantara mereka yang masih memakai seragam sekolah saat mereka bermain game online diwarnet. Tidak jarang pula dijumpai para remaja yang sehari-hari tidak pulang kerumah dan tidak tidur dimalam hari hanya untuk bermain game online saja. Begitu kuatnya dorongan untuk terus bermain game online sehingga para remaja rela menghabiskan waktunya hanya untuk berlama-lama bermain game online daripada kegiatan yang lain seperti belajar dan berkumpul dengan keluarga.

Bahkan dijumpai pula dilapangan terdapat orang tua yang meijinkan anaknya untuk untuk sehari-hari bermain game online. Walaupun anaknya seharusnya menghabiskan waktu untuk belajar disekolah akan tetapi orang tua tersebut memperbolehkan anaknya tersebut untuk menghabiskan waktu bermain game online diwarnet. Walaupun tidak semua orang tua seperti itu akan tetapi fakta dilapangan tersebut dapat dijadikan pertimbangan akan penelitian selanjutnya.

Hipotesis dalam penelitian ini berarti diterima dengan hasil negatif ada hubungan kecanduan *game online* remaja *gamers* di Lowokwaru Malang dengan *self esteem*.

Berbeda dengan hasil penelitian yang dilakukan, penelitian yang dilakukan oleh Kurnia (2004) tentang hubungan antara *self esteem* dengan *game on-line addiction* pada remaja *middle adolescent* pemain *massively multiplayer on-line role playing game* diperoleh hasil bahwa tidak terdapat hubungan antara *self esteem* dengan *game addiction*.

Hal tersebut menunjukkan bahwa untuk penelitian yang lebih lanjut diharapkan menggunakan metode gabungan antara kuantitatif dan kualitatif agar mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Selain itu perlu juga untuk memperhitungkan faktor-faktor yang lain yang dapat mempengaruhi tingkat *self esteem* dan juga kecanduan game online, seperti faktor latar belakang sosial, karakteristik subyek, pengalaman, hubungan dengan orang tuanya, dukungan dari keluarga, dan persaingan dengan teman sebaya dalam penyesuaian terhadap lingkungan sosial.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan analisa pada bab IV maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat kecanduan *game online* pada *gamers* remaja di Lowokwaru Malang berada pada tingkatan sedang berkisar 48%.
2. Tingkat *self esteem* pada *gamers* remaja di Lowokwaru Malang berada pada tingkatan sedang atau 56%.
3. Pada hubungan kecanduan *game online* dengan *self esteem* remaja terdapat nilai koefisien korelasi sebesar 0,441 dan bernilai negatif dengan probabilitas (sig) sebesar 0,001. Berdasarkan nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil taraf signifikan 0,05 (5%) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara *self esteem* (X) dan kecanduan *game online* (Y) serta hubungan diantara keduanya merupakan hubungan negatif. Artinya jika *self esteem* mengalami peningkatan, maka kecenderungan kecanduan *game online* akan mengalami penurunan pada remaja *gamers* di Lowokwaru Malang.

## **B. Saran**

### 1. Bagi Pemerintah Kecamatan Lowokwaru

Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan ataupun bahan pertimbangan kepada pemerintah dan pihak yang berwenang dalam mengambil keputusan dan kebijakan berkaitan dengan perkembangan hiburan *game online* dan juga pemainnya. Melalui upaya peningkatan *self esteem* dapat menekan kecanduan akan *game online*.

### 2. Bagi Pihak Sekolah

Pihak sekolah diharapkan lebih memperhatikan peserta didiknya, melalui upaya peningkatan prestasi baik akademik maupun non-akademik disekolah diharapkan mampu untuk meningkatkan *self esteem* anak. Pihak sekolah diharapkan memberi sanksi tegas dan juga pembinaan kepada peserta didiknya yang kedapatan berada diwarnet ketika jam sekolah.

### 3. Bagi Orang Tua

Bagi para orang tua diharapkan lebih memperhatikan pergaulan anaknya agar jangan sampai terjerumus kedalam lembah candu *game online*. Orang tua dapat memberikan perhatian, motivasi dan semangat kepada anaknya agar *self esteem* anak dapat berkembang dengan baik karena dengan *self esteem* yang tinggi dapat menghindarkan anak dari kecanduan game online.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, Hendriati. 2006. *Psikologi Perkembangan Pendekatan Ekologi Kaitanya Dengan Konsep Diri Dan Penyesuaian Diri Pada Remaja*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariesandi. *Harga Diri Kunci Kesuksesan Dan Pencapaian Prestasi*. Sekolahorangtua.com
- Azwar, Syaifudin. 2008. *Dasar-Dasar Psikometri Cetakan VII*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- \_\_\_\_\_. 2008. *Reliabilitas dan Validitas Cetakan VIII*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bee, B. & Denise Boyd. 2007. *The Developing Child eleventh edition*. Boston: Pearson Edication, Inc.
- Boeree. 1997. *Personality Theorities*. Yogyakarta: Prisma Sophie
- Chen, C.Y. & Chang, S.L. 2008. *An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features*. Asian journal of Health and Information Sciences. Vol 3. No 1-4. Taiwan.
- Dayakisni dan Hudaniah. 2009. *Psikologi Sosial*. UMM Press Lowokwaru Malang.
- Desmita. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung. Remaja Rosdakarya.

- Dyah, Rahayuning. 2009. *Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Internet Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (Smp)*. Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Eslter, Jon. 1999. *Addiction Entries and Exits*. New York: Russell Sage Foundation
- Fisher et al, Sarlito, Psikologi Lingkungan, 1992
- Gunawan, Yusuf. 2001. *Pengantar Bimbingan Konseling Buku Panduan Mahasiswa*. Jakarta: PT Prehallindo.
- Hasan, M Iqbal. 2002. *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia
- Kasiram, M. 2008. *Metodologi penelitian kualitatif-kuantitatif*. Lowokwaru Malang: UIN-Lowokwaru Malang Press.
- Kurnia, Daniel. 2004. *Hubungan Antara Self esteem Dengan Game On-Line Addiction Pada Remaja Middle Adolescent Pemain Massively Multiplayer On-Line Role Playing Game*. Skripsi Unika Atmajaya (tidak diterbitkan) lib.atmajaya.ac.id.htm
- Muthahhari, Murtadha. 1995. *Falsafah Akhlak*. Bandung: Pustaka Hidayah.
- Rahmania, A. Agung, C. dan Yoan, D. 2002. *Internet Sehat Facebook & Twitter*. Jakarta: Penebar Plus.
- Raymond Tambunan, Psi. [www.e-psikologi.com/epsi/individual\\_detail.asp?id=369](http://www.e-psikologi.com/epsi/individual_detail.asp?id=369) diakses 10-07-2010
- Santrock. 2002. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.

- \_\_\_\_\_. 2003. *Adolescence: Perkembangan Remaja.(edisi keenam)*. Jakarta: Erlangga
- \_\_\_\_\_. 2007. *Adolescence Seventh Edition*. New York: McGraw-Hill
- Soetanto, Hadi.2009. *Zero Risk Hight Return Investing*. Jakarta: PT Elex Media Kompetindo Kompas Gramedia.
- Sriati, A. & Taty, H. 2007. *Pengaruh Training Pengembangan Diri Terhadap Harga Diri Remaja Putri Homoseksual Di Desa Cibeureum Kecamatan Cimalaka Kabupaten Sumedang* . Laporan Penelitian Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Padjadjaran.
- Sujianto, A.E. 2009. *Aplikasi Statistik Dengan SPSS 16.0*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Tambunan, 2010. e-psikologi.com diakses 10 july 2010
- Young, K. 2000. *Cyber-Disorders: The Mental Health Concern for the New Millennium. CyberPsychology & Behavior, 3(5), 475-479.*  
[www.netaddiction.com/net\\_compulsions.htm](http://www.netaddiction.com/net_compulsions.htm).
- Yuwanto, Listyo. Fakultas Psikologi Laboratorium Psikologi Umum Universitas Surabaya, [www.ubaya.ac.id/ubaya/articles\\_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html](http://www.ubaya.ac.id/ubaya/articles_detail/10/Mobile-Phone-Addict.html) diakses tgl. 5-11-2010
- [www.duniabaca.com/pengaruh-game-online-bagi-kalangan-remaja-survey.html](http://www.duniabaca.com/pengaruh-game-online-bagi-kalangan-remaja-survey.html)  
diakses tgl 22-03-2011
- [www.kompas.com](http://www.kompas.com)
- [www.lowokwaru.malangkota.go.id](http://www.lowokwaru.malangkota.go.id)



[www.hariansumutpos.com/2009/10/kecanduan-game-online.html](http://www.hariansumutpos.com/2009/10/kecanduan-game-online.html)\ diakses tgl 09-07-2010

[selfesteemsystem.com](http://selfesteemsystem.com) diakses tgl 03-04-2010

## IDENTITAS RESPONDEN

Mohon berilah informasi terkait dengan diri anda.

Nama :

Jenis Kelamin : L / P

Usia :

## PETUNJUK

Dalam kuesioner ini terdapat dua bagian, yaitu bagian kecanduan game online dan bagian self esteem. Bacalah pernyataan pada masing-masing bagian dengan seksama kemudian berilah tanda silang (x) pada kolom jawaban yang menyatakan pada sikap anda terhadap pernyataan tertulis. Anda hanya diperkenankan untuk memberikan satu pilihan jawaban untuk setiap pernyataan. Selamat mengerjakan.

### Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Antara Setuju dan Tidak

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

### Kecanduan game online

No.	PERNYATAAN	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya tidak bisa berhenti bermain game online					
2.	Saya tidak nyaman ketika bermain game online					
3.	Saya tidak dapat menolak ajakan teman untuk bermain game online					
4.	Saya tetap merasa sehat walaupun saya berjam-jam bermain game online					
5.	Bagi saya game online merupakan hiburan saja					
6.	Keinginan untuk bermain game online langsung muncul ketika melihat orang lain bermain game online					
7.	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali terpikirkan adalah bermain game online					
8.	Walaupun saya menghabiskan banyak waktu untuk bermain game online, tetapi saya tetap mempunyai hubungan baik dengan teman yang tidak bermain game					
9.	Saya mampu mengatur waktu saya, kapan harus bermain dan kapan tidak bermain					
10.	Hubungan dengan keluarga berkurang karena bermain game online					
11.	Saya menghabiskan lebih banyak waktu bermain game online daripada bersama teman beraktivitas diluar					
12.	Saya akan menambah billing untuk bermain ketika saya merasa belum puas dalam bermain sedangkan billing telah habis.					
13.	Saya mampu mengorbankan waktu untuk belajar dan sekolah untuk bermain game					

14.	Saya dapat menunda keinginan untuk bermain game online ketika masih ada hal lain yang harus saya kerjakan					
15.	Saya akan log In lagi walaupun saya baru saja log Off dari game					
16.	Saya berhenti bermain ketika ada orang lain yang menyuruh berhenti.					
17.	Saya akan berhenti bermain dan istirahat ketika sudah lelah bermain.					
18.	Terkadang saya tidak tidur dimalam hari untuk bermain game online					
19.	Saya tidak kecewa apaketika ditengah permainan saya harus berhenti untuk bermain karena suatu hal					
20.	Saya merasa ada sesuatu yang kurang ketika dalam periode tertentu saya tidak bermain game online					
21.	Terkadang saya merasa jenuh dengan game online					
22.	Saya tidak memperhitungkan berapa lama waktu yang saya gunakan untuk bermain game					
23.	Bermain game online bukan menjadi kebutuhan utama saya					
24.	Jumlah waktu yang saya gunakan untuk bermain game online terus meningkat					
25.	Saya tidak akan mengorbankan waktu untuk sekolah/belajar hanya untuk bermain game					
26.	Saya merasa kesehatan menurun karena kebanyakan bermain game					
27.	Saya melewatkan waktu makan ketika saya sedang asyik bermain game online					
28.	Saya akan berhenti bermain ketika saya merasa bahwa waktu yang digunakan untuk bermain sudah terlalu lama					
29.	Hidupku akan terasa hampa ketika tanpa game online					
30.	Saya merasa cukup puas melihat orang lain bermain game online ketika saya tidak bermain game online					
31.	Walaupun saya jauh dari game online tapi saya tetap merasa nyaman					
32.	Saya bermain game online hanya pada saat waktu tertentu saja					
33.	Waktu yang saya gunakan untuk bermain game online ternyata lebih lama dari waktu yang telah saya rencanakan sebelumnya					
34.	Bagi saya berteman didalam game lebih menyenangkan daripada berteman di kehidupan nyata					
35.	Saya mampu menjaga kesehatan tubuh walau seharian bermain game online					
36.	Saya lebih memilih bermain game online ketika saya diberi pilihan dua kegiatan antara game online dan kegiatan yang lain					
37.	Saya tidak akan bermain lagi ketika saya log Off dari suatu permainan					
38.	Saya dapat menolak ajakan teman untuk bermain game online					
39.	Saya akan berhenti bermain ketika saya rasa sudah cukup					
40.	Saya merasa bersemangat kembali ketika bermain game online secapek apapun saya					

## Self Esteem

No.	PERNYATAAN	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya mampu memenuhi tugas yang diberikan orang lain dengan baik					
2.	Saya merasa percaya diri dimanapun saya berada					
3.	Banyak orang yang meragukan masa depan saya					
4.	Keluarga sangat menyayangiku					
5.	Saya tidak mau menolong seseorang ketika tidak menguntungkan bagi saya					
6.	Saya banyak meminta pendapat orang lain sebagai bahan pertimbangan dalam menyelesaikan masalah					
7.	Saya adalah orang yang taat beribadah					
8.	Orang disekitar menerima saya apa adanya					
9.	Saya yakin untuk hidup lebih baik dengan kemampuan yang saya miliki,					
10.	Saya akan melakukan apa yang saya inginkan walaupun banyak orang menentangnya					
11.	Saya mampu mengendalikan emosi ketika sedang marah					
12.	Saya merasa kurang nyaman ketika ada orang yang memperhatikanku					
13.	Saya tidak begitu yakin dengan hasil pekerjaan yang aku lakukan sendiri					
14.	Saya akan berhenti melakukan sesuatu ketika menemu hambatan					
15.	Saya kurang peka dalam memahami keinginan orang lain					
16.	Kekurangan yang saya miliki sering membuatku minder					
17.	Saya tidak segan untuk meminta maaf saat melakukan kesalahan					
18.	Saya merasa senang hidup dengan orang-orang disekitarku					
19.	Saya merasa semua yang saya raih merupakan hasil dari kerja keras sendiri					
20.	Saya akan berusaha menutupi kesalahan yang kubuat agar orang lain tidak mengetahui					
21.	Saya secara tidak sadar mengeluarkan kata-kata kotor					
22.	Saya akan mendahulukan pekerjaan yang saya sukai terlebih dahulu					
23.	Saya sangat jarang untuk tidak mentaati peraturan yang berlaku di tempat saya berada					
24.	Saya mampu untuk menyampaikan pendapat pada orang disekitar					
25.	Teman-teman selalu mendoakan keberhasilanku					
26.	Saya hanya berteman dengan orang-orang yang saya sukai					
27.	Saya mampu mengambil suatu hikmah dari musibah yang terjadi					
28.	Orang disekitar saya tidak peduli dengan keberadaan saya					
29.	Saya hanya akan menjalankan peraturan ketika ada yang mengawasi					
30.	Saya selalu merasa bersemangat ketika berbicara tentang masa depan					
31.	Terkadang waktu yang kugunakan terbuang sia-sia hanya untuk bersenang-senang					
32.	Ketika melakukan suatu kesalahan saya akan berusaha untuk segera memperbaikinya					
33.	Saya kurang bisa menjaga kebersihan					

34.	Saya tidak begitu suka aturan yang bersifat mengikat					
35.	Saya merasa kurang dihormati oleh orang disekitar					
36.	Saya mampu menyelesaikan masalahku sendiri					
37.	Saya kurang bisa bergaul dengan orang yang baru saya kenal					
38.	Saya merasa keberadaanku sangat berarti bagi orang lain					
39.	Saya akan melakukan segala cara agar mendapatkan perhatian dari orang lain					
40.	Saya merasa senang mampu membantu orang lain menyelesaikan masalah					

### skor uji coba kecanduan game online

sub yek	nomor item																																							sk or x			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3		3	4	
1	3	2	3	2	1	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	1	3	1	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	94
2	3	3	3	2	2	4	3	1	2	2	3	3	2	2	3	4	3	4	3	4	5	4	1	1	1	3	2	1	3	2	1	1	4	5	3	3	2	1	2	5	6		
3	1	1	4	1	1	3	3	1	1	1	3	2	4	4	3	2	3	4	4	4	3	4	4	2	2	3	4	1	5	3	3	3	4	4	3	4	3	2	2	3	2		
4	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	4	4	4	2	2	3	4	2	4	3	2	1	1	3	3	2	4	2	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	2	3	
5	3	3	4	2	2	4	4	2	2	2	2	4	2	2	3	3	2	4	3	3	3	3	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	4	2	2	3	3	3	3	3	9		
6	2	2	2	2	1	3	2	1	1	2	1	5	2	1	2	4	1	5	2	2	1	3	5	2	1	2	4	1	4	4	2	2	5	2	1	3	4	1	1	2	93		
7	5	5	5	1	3	5	2	4	5	2	5	5	5	1	4	3	1	5	4	5	1	5	3	2	4	3	2	2	3	4	3	2	5	4	2	4	4	4	2	4	8		
8	5	5	5	1	4	5	5	2	2	4	4	5	5	2	5	5	2	5	5	5	4	4	4	4	3	2	4	2	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5	4	2	4	9	
9	3	3	3	3	2	4	2	1	5	1	4	3	1	1	2	2	1	3	4	2	3	3	1	2	5	2	2	4	2	4	3	2	2	3	2	3	2	2	2	4	3		
10	5	5	5	1	2	4	3	1	3	2	5	4	4	2	3	5	2	4	2	4	3	3	4	3	1	5	5	3	4	3	3	4	4	4	4	2	5	4	5	2	4	7	
11	4	3	3	2	2	5	4	2	3	3	4	4	4	3	3	2	2	3	2	5	2	4	1	4	2	1	5	1	4	2	2	2	4	4	2	4	3	3	2	4	9		
12	4	4	2	4	2	4	1	1	3	2	3	3	2	1	3	2	1	4	1	4	1	5	3	1	1	2	3	1	1	5	1	3	1	1	1	1	1	2	3	1	3	91	
13	1	4	3	1	2	4	2	1	1	1	2	3	2	2	3	3	2	3	2	4	3	3	2	3	2	4	3	2	2	3	4	3	2	2	2	2	3	4	3	2	4	1	
14	1	5	5	2	1	4	3	1	2	2	3	4	3	3	3	3	2	4	5	4	2	3	3	3	2	3	3	2	5	4	3	2	3	5	4	4	4	4	2	2	5	4	
15	2	1	3	3	1	4	1	1	1	1	1	2	2	2	3	2	1	1	1	4	3	3	1	2	2	2	4	2	1	3	2	1	3	1	4	3	3	3	1	2	83		

16	5	5	5	1	2	5	5	3	2	4	5	5	5	4	4	5	2	5	4	4	2	4	1	4	4	5	5	4	5	4	3	4	4	5	2	4	4	3	3	5	11 7 10 4 13 2 11 9 11 6
17	5	4	4	4	2	4	4	2	2	2	2	4	4	4	4	4	2	2	4	2	2	2	4	2	3	3	4	2	3	2	4	2	3	2	2	2	2	2	4	2	
18	5	4	3	2	2	4	4	2	2	2	4	4	4	3	3	4	2	4	2	4	2	4	3	2	3	4	2	3	2	3	3	1	4	2	2	4	3	3	3	4	
19	5	4	4	2	2	4	4	2	2	4	5	4	5	2	3	3	1	5	4	5	1	2	4	3	4	3	2	2	4	4	3	2	4	4	2	4	4	3	2	4	
20	4	4	4	2	2	3	3	3	2	2	4	4	3	2	4	3	2	4	2	3	3	2	3	2	3	3	4	2	3	3	3	2	4	3	2	4	3	3	2	4	

### skor uji coba self esteem

subyek	nomor item																																				skor x					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36						
1	4	4	3	5	3	4	3	3	4	2	4	2	4	3	1	3	4	4	3	4	4	2	4	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	3	4	4	131	
2	5	3	4	5	1	2	3	4	5	2	3	2	2	1	2	4	5	4	4	5	1	4	1	4	4	2	5	4	4	3	1	4	4	2	5	2	3	2	4	5	130	
3	5	4	3	3	2	3	3	4	3	5	3	3	2	3	3	3	4	4	5	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	1	5	2	4	126		
4	5	4	3	2	5	3	4	4	3	3	4	2	4	3	3	3	4	2	4	2	4	4	3	4	5	2	3	4	5	3	4	1	1	2	3	4	3	3	3	2	140	
5	4	4	2	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	145	
6	5	4	2	4	4	4	3	2	5	1	4	1	4	4	2	4	4	4	2	3	2	2	4	3	4	4	3	2	2	3	2	3	4	2	3	2	2	4	2	5	124	
7	3	3	2	4	2	2	1	3	4	2	4	2	2	4	4	2	3	4	3	3	2	2	3	2	3	2	5	3	4	5	2	4	4	2	3	4	2	3	3	4	119	
8	4	4	1	4	2	4	2	4	4	5	4	2	5	5	3	5	5	2	5	1	1	2	2	4	3	1	4	3	2	5	1	5	2	1	2	5	2	4	3	4	137	
9	4	3	4	4	3	2	3	4	4	4	4	2	3	4	3	2	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	136
10	4	3	5	4	4	4	3	4	4	2	4	3	3	4	4	2	4	4	4	3	1	5	3	3	3	2	3	3	3	5	1	5	3	2	4	4	2	3	2	4	143	
11	4	3	3	5	2	4	2	4	4	4	4	3	5	3	4	3	5	5	4	2	2	2	2	4	5	4	3	3	2	2	5	3	2	4	4	3	4	3	5	5	130	
12	4	4	5	5	5	2	3	3	5	1	5	3	4	3	2	4	5	4	5	1	4	1	3	2	3	3	4	1	1	5	1	5	1	1	3	5	3	3	5	3	150	
13	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	5	2	5	5	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	158



14	3	4	2	4	2	2	4	4	3	4	2	5	1	3	4	2	3	3	2	2	3	4	2	4	4	2	3	3	5	5	3	1	1	3	2	1	1	3	2	2	2	11 3 13	
15	4	3	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	3	3	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	2	2	3	4	2	3	3	4	9 15		
16	4	4	3	5	1	4	2	4	3	1	2	2	4	4	3	4	1	4	4	2	1	2	4	4	2	1	4	3	4	3	1	4	2	1	4	5	1	3	3	4	5 11		
17	3	2	2	5	2	3	2	4	3	2	4	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4	2	2	2	3	1	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	4	2	3	3	4	7 12
18	4	5	2	4	4	2	3	3	4	2	2	4	2	5	1	4	4	4	5	4	4	3	2	4	2	4	4	5	5	2	1	2	1	2	4	4	1	4	5	5	1 13		
19	4	4	3	4	3	4	2	4	3	2	3	3	2	3	2	2	4	4	3	3	1	4	4	4	3	2	4	3	4	3	1	2	2	2	2	4	2	3	3	4	1 11		
20	3	4	3	4	2	4	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	2	2	4	4	3	2	3	3	3	3	2	4	3	2	3	4	3	3	3	4	8		

# HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS KECANDUAN GAME ONLINE

## COMPULSION (Y1)

PUTARAN PERTAMA

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded(a)	0	,0
	Total	20	100,0

a Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,790	10

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	27,3000	28,958	,442	,781
VAR00002	28,8000	32,695	,555	,766
VAR00003	26,8500	33,503	,435	,776
VAR00004	27,7500	27,776	,726	,734
VAR00005	28,4000	34,884	,173	,805
VAR00006	27,5500	31,629	,680	,754
VAR00007	27,6000	29,305	,644	,748
VAR00008	27,5000	29,211	,516	,765
VAR00009	27,5000	35,316	,143	,807
VAR00010	27,5000	32,474	,505	,769

PUTARAN KE-2

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,817	8

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	21,7000	22,221	,492	,813
VAR00002	23,2000	26,063	,587	,794
VAR00003	21,2500	26,934	,444	,808

VAR00004	22,1500	21,924	,721	,766
VAR00006	21,9500	25,524	,654	,787
VAR00007	22,0000	23,053	,664	,777
VAR00008	21,9000	23,989	,436	,815
VAR00010	21,9000	26,305	,476	,804

## Withdrawal (Y2)

### Putaran pertama

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded( a)	0	,0
	Total	20	100,0

a Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,753	10

#### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	28,0000	28,211	,594	,702
VAR00002	27,8500	28,345	,792	,679
VAR00003	28,4500	30,050	,481	,722
VAR00004	27,8500	32,029	,406	,734
VAR00005	28,9000	38,095	-,077	,796
VAR00006	28,8500	34,661	,121	,781
VAR00007	28,7000	31,168	,571	,714
VAR00008	28,0000	30,000	,712	,696
VAR00009	28,6000	33,200	,359	,740
VAR00010	27,8500	32,661	,406	,734

### Putaran ke-3

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,821	8

#### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	22,8500	23,397	,647	,784
VAR00002	22,7000	24,011	,807	,763
VAR00003	23,3000	26,116	,443	,817
VAR00004	22,7000	26,958	,459	,812
VAR00007	23,5500	27,524	,485	,808
VAR00008	22,8500	25,924	,682	,784
VAR00009	23,4500	28,471	,373	,821
VAR00010	22,7000	27,274	,492	,807

### Tolerance (Y3)

#### Putaran pertama

##### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded(a)	0	,0
	Total	20	100,0

a Listwise deletion based on all variables in the procedure.

##### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,711	10

##### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	25,3000	25,905	,273	,706
VAR00002	23,9000	23,779	,571	,655
VAR00003	24,3000	21,063	,634	,632
VAR00004	24,2000	28,800	,074	,729
VAR00005	25,1500	25,082	,456	,675
VAR00006	25,2000	23,326	,459	,671
VAR00007	25,4500	26,155	,351	,692
VAR00008	25,1500	25,292	,342	,693
VAR00009	24,0000	25,474	,348	,692
VAR00010	25,3000	28,116	,158	,717

#### Putaran ke-4

##### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,746	6

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00002	13,9500	13,839	,625	,676
VAR00003	14,3500	11,608	,696	,640
VAR00005	15,2000	14,589	,548	,697
VAR00006	15,2500	15,039	,302	,765
VAR00008	15,2000	15,537	,310	,756
VAR00009	14,0500	14,366	,495	,708

## Interpersonal & Health problem Y4

### Putaran pertama

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded(a)	0	,0
	Total	20	100,0

a Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,515	10

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	24,4500	24,576	-,636	,682
VAR00002	24,6500	16,345	,343	,456
VAR00003	24,2500	14,618	,564	,385
VAR00004	23,2500	12,724	,547	,349
VAR00005	24,6500	18,134	,213	,496
VAR00006	22,7500	14,934	,392	,428
VAR00007	23,4500	16,682	,226	,486
VAR00008	23,1500	17,397	,102	,527
VAR00009	23,3000	12,642	,597	,332
VAR00010	24,1500	19,503	-,073	,555

### Putaran ke-5

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items

,787	5
------	---

#### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00002	12,2500	13,461	,433	,785
VAR00003	11,8500	12,134	,613	,737
VAR00004	10,8500	9,713	,685	,704
VAR00006	10,3500	11,397	,582	,741
VAR00009	10,9000	10,937	,543	,757

## HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS SELF ESTEEM

### Power (X1)

#### Putaran pertama

##### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	19	95,0
	Excluded(a)	1	5,0
	Total	20	100,0

a Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,595	10

#### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	28,1053	18,877	,089	,603
VAR00002	28,1579	17,807	,193	,586
VAR00003	28,6316	16,690	,243	,577
VAR00004	27,8947	16,544	,388	,544
VAR00005	28,3158	18,339	,143	,595
VAR00006	29,0526	13,830	,584	,474
VAR00007	29,5263	16,263	,212	,591
VAR00008	28,5263	16,152	,390	,541
VAR00009	28,0000	19,222	-,048	,649
VAR00010	29,4211	14,480	,575	,486

## Putaran ke-4

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,733	5

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00004	10,4211	9,257	,553	,673
VAR00006	11,5789	7,591	,645	,621
VAR00007	12,0526	8,608	,367	,749
VAR00008	11,0526	9,608	,406	,717
VAR00010	11,9474	8,497	,557	,663

## Significance (X2)

### Putaran pertama

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded(a)	0	,0
	Total	20	100,0

a Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,385	10

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	29,7500	13,355	-,169	,459
VAR00002	31,0000	11,368	,013	,435
VAR00003	30,2000	11,642	,217	,344
VAR00004	31,2000	9,432	,403	,236
VAR00005	31,1000	11,568	,049	,404
VAR00006	30,2500	9,566	,409	,239
VAR00007	30,8000	10,484	,308	,296
VAR00008	30,6500	12,450	,025	,397
VAR00009	30,6500	10,345	,269	,306
VAR00010	29,9500	12,261	,000	,413

## Putaran ke-7

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,667	3

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00003	5,6000	2,989	,524	,581
VAR00004	6,6000	2,147	,458	,613
VAR00005	6,5000	1,947	,526	,514

## Virtue (X3)

### Putaran pertama

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded(a)	0	,0
	Total	20	100,0

a Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,102	10

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	26,4000	11,621	-,017	,120
VAR00002	26,8500	9,818	,308	-,068(a)
VAR00003	26,0500	13,313	-,273	,288
VAR00004	26,8500	8,976	,391	-,154(a)
VAR00005	27,0500	10,997	-,021	,133
VAR00006	26,7000	12,432	-,147	,191
VAR00007	26,3500	12,450	-,173	,227
VAR00008	26,2500	12,724	-,211	,258
VAR00009	27,0500	8,471	,386	-,191(a)
VAR00010	27,3000	9,168	,408	-,144(a)

a The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings.



## Putaran ke-4

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,639	5

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00002	11,0500	7,629	,558	,517
VAR00004	11,0500	8,155	,352	,604
VAR00005	11,2500	7,461	,329	,626
VAR00007	10,5500	7,839	,328	,619
VAR00010	11,5000	7,947	,450	,562

## Competence (X4)

### Putaran pertama

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded(a)	0	,0
	Total	20	100,0

a Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,293	10

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	29,2000	11,116	,292	,214
VAR00002	30,2000	11,011	,088	,281
VAR00003	29,3500	11,503	,186	,248
VAR00004	30,4500	10,682	,053	,309
VAR00005	30,1000	9,989	,197	,217
VAR00006	29,8000	11,221	,088	,280
VAR00007	30,5000	11,421	,029	,312
VAR00008	29,8500	11,082	,196	,236
VAR00009	29,5500	12,471	-,026	,316
VAR00010	29,8000	11,326	,054	,298

## Putaran ke-4

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,520	3

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	6,4500	2,471	,413	,366
VAR00005	7,3500	1,397	,355	,452
VAR00008	7,1000	2,305	,311	,457



## KUESIONER

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir (skripsi), kami mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang melakukan penelitian tentang *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Malang*. Kami meminta kesediaan anda untuk berpartisipasi dan mendukung penelitian ini dengan cara memberi sedikit waktu anda untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam angket ini. Jawaban anda akan kami jamin kerahasiaannya dan akan dipakai hanya untuk kepentingan akademis semata. Terakhir, kami ucapkan terimakasih atas partisipasi anda.

Malang, 5 Pebruari 2011

(Ragil Nur Azis)

### A. IDENTITAS

1. Nama : \_\_\_\_\_ (Boleh tidak diisi)
2. Usia\* : \_\_\_\_\_
3. Jenis Kelamin\* : L / P (Lingkari salah satu)
4. Pendidikan \* : \_\_\_\_\_ (Lingkari salah satu)  
a. SD      b. SMP      c. SMA      d. Mahasiswa (D1/D3/S1/S2)
5. Game yang dimainkan : \_\_\_\_\_

### B. KUESIONER

#### PETUNJUK

Bacalah pernyataan pada masing-masing bagian dengan seksama kemudian berilah tanda silang (x) pada kolom jawaban yang menyatakan pada sikap anda terhadap pernyataan tertulis. Anda hanya diperkenankan untuk memberikan satu pilihan jawaban untuk setiap pernyataan. **Seluruh respon anda akan kami jamin kerahasiaannya**, selamat mengerjakan.

#### Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Antara Setuju dan Tidak

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

### Self Esteem

No.	PERNYATAAN	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya mampu memenuhi tugas yang diberikan orang lain dengan baik					
2.	Saya adalah orang yang taat beribadah					
3.	Orang disekitar menerima saya apa adanya					
4.	Saya merasa kurang nyaman bila ada orang yang memperhatikanku					
5.	Saya tidak begitu yakin dengan hasil pekerjaan yang aku lakukan sendiri					
6.	Saya kurang peka dalam memahami keinginan orang lain					
7.	Saya merasa senang hidup dengan orang-orang disekitarku					
8.	Saya akan berusaha menutupi kesalahan yang kubuat agar orang lain tidak mengetahui					
9.	Terkadang saya secara tidak sadar mengeluarkan kata-kata kotor					
10.	Teman-teman selalu mendoakan keberhasilanku					
11.	Saya hanya berteman dengan orang-orang yang saya sukai					
12.	Saya hanya akan menjalankan peraturan bila ada yang mengawasi					
13.	Terkadang waktu yang kugunakan terbuang sia-sia hanya untuk bersenang-senang					
14.	Saya tidak begitu suka aturan yang bersifat mengikat					
15.	Saya merasa kurang dihormati oleh orang disekitar					
16.	Saya kurang bisa bergaul dengan orang yang baru saya kenal					

### Kecanduan Game Online

No.	PERNYATAAN	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya telah mencoba untuk berhenti bermain game online tetapi saya gagal					
2.	Saya merasa tidak nyaman bila saya tidak bisa bermain game online					
3.	Saya tidak dapat menolak ajakan teman untuk bermain game online					
4.	Bagi saya game online merupakan hiburan saja					
5.	Ketika melihat orang lain bermain game online, keinginan untuk bermain game online langsung muncul					
6.	Setiap bangun pagi hal yang pertama kali terpikirkan adalah bermain game online					
7.	Saya tetap mempunyai hubungan baik dengan teman yang tidak bermain game, walaupun saya menghabiskan banyak waktu untuk bermain game online					
8.	Hubungan dengan keluarga berkurang karena bermain game online					
9.	Saya menghabiskan lebih banyak waktu bermain game online daripada bersama teman beraktivitas diluar					
10.	Saya akan menambah billing untuk bermain ketika saya merasa belum puas dalam bermain sedangkan billing telah habis					
11.	Saya mampu mengorbankan waktu untuk belajar dan sekolah untuk					

	bermain game					
12.	Saya akan log In lagi walaupun saya baru saja log Off dari game					
13.	Saya berhenti bermain ketika ada orang lain yang menyuruh berhenti.					
14.	Terkadang saya tidak tidur di malam hari untuk bermain game online					
15.	Saya tidak kecewa apabila ditengah permainan saya harus berhenti untuk bermain karena suatu hal					
16.	Saya merasa ada sesuatu yang kurang bila dalam periode tertentu saya tidak bermain game online					
17.	Jumlah waktu yang saya gunakan untuk bermain game online terus meningkat					
18.	Saya tidak akan mengorbankan waktu untuk sekolah/belajar hanya untuk bermain game					
19.	Hidupku akan terasa hampa bila tanpa game online					
20.	saya tetap merasa nyaman walaupun saya jauh dari game online					
21.	Saya bermain game online hanya pada saat waktu tertentu saja					
22.	Waktu yang saya gunakan untuk bermain game online ternyata lebih lama dari waktu yang telah saya rencanakan sebelumnya					
23.	Bagi saya berteman didalam game lebih menyenangkan daripada berteman di kehidupan nyata					
24.	Saya lebih memilih bermain game online bila saya diberi pilihan dua kegiatan antara game online dan kegiatan yang lain					
25.	Saya tidak akan bermain lagi ketika saya log Off dari suatu permainan					
26.	Saya dapat menolak ajakan teman untuk bermain game online					
27.	Saya merasa bersemangat kembali ketika bermain game online secapek apapun saya					

### skor jawaban kecanduan game online

subyek	nomor item																											skor y
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	
1	5	5	3	1	5	3	1	4	4	4	5	5	3	5	1	5	5	3	5	3	3	5	3	3	3	3	3	98
2	3	1	3	1	3	1	1	1	1	1	1	2	3	3	2	2	2	4	2	2	2	3	1	2	3	3	3	56
3	2	1	1	1	2	2	2	1	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	3	4	2	2	53
4	3	3	2	2	2	2	2	2	4	4	2	2	4	4	2	4	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	4	72
5	4	5	4	1	3	4	1	4	5	3	5	3	1	5	1	5	3	3	3	2	3	5	1	3	3	2	2	84
6	5	5	3	1	3	1	1	1	3	3	3	1	5	1	3	3	1	1	1	1	1	3	1	1	3	3	5	63
7	2	2	2	1	3	1	1	1	1	4	3	4	2	2	2	4	2	2	4	2	2	4	1	4	3	2	2	63
8	4	3	2	2	2	1	2	1	3	2	2	2	3	5	1	4	2	1	4	2	2	3	4	3	3	2	5	70
9	4	4	4	2	5	4	1	2	5	5	3	5	3	5	1	3	5	3	4	3	2	4	3	4	3	3	4	94
10	4	4	4	2	4	3	2	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	2	4	3	2	4	3	4	2	2	3	88
11	2	4	4	2	4	2	2	4	4	4	4	2	2	4	2	4	2	2	4	4	2	4	4	2	3	4	4	85
12	5	5	4	1	5	1	1	1	4	4	4	3	2	4	1	4	4	1	4	3	1	5	1	3	3	3	3	80
13	5	1	5	1	5	5	1	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	1	5	5	1	5	5	5	5	5	5	111
14	5	3	4	1	2	2	2	1	3	4	1	1	1	1	1	2	2	1	3	1	1	5	2	4	1	2	3	59
15	2	3	2	2	3	4	2	2	2	1	2	3	2	2	2	3	2	4	2	2	2	2	2	2	3	3	4	65
16	3	3	3	2	4	3	4	4	2	4	4	4	4	5	1	3	2	3	3	2	2	4	2	3	2	2	3	81
17	3	3	3	1	5	3	1	1	3	5	4	3	2	3	1	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	4	78
18	5	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	5	1	2	5	1	1	1	1	5	2	2	3	1	2	52
19	2	5	4	2	4	4	2	2	2	3	1	3	3	4	1	4	4	1	4	3	3	3	4	2	3	3	2	78
20	5	5	5	1	5	3	3	4	5	3	4	2	2	5	4	2	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	4	93
21	2	3	3	1	4	3	2	3	4	3	2	4	3	4	2	4	4	1	3	3	3	4	4	3	4	3	4	83
22	3	3	3	1	4	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	4	4	2	2	3	3	2	3	2	3	72
23	3	2	3	1	4	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2	2	2	2	58
24	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	3	4	3	3	1	1	1	1	1	3	3	3	3	1	3	48
25	1	3	3	4	3	4	2	4	4	3	3	4	3	5	3	3	4	3	3	3	2	4	3	4	4	3	4	89

26	3	4	3	2	4	2	1	1	3	3	2	2	3	3	1	3	1	2	2	2	2	4	2	3	3	3	2	66
27	2	2	2	1	3	1	1	1	3	1	1	2	3	1	3	3	2	5	3	3	2	4	3	3	4	3	3	65
28	2	2	2	4	2	2	1	2	2	5	2	2	4	2	4	2	2	4	2	4	2	2	2	4	2	2	68	
29	5	2	3	2	5	2	1	2	4	4	4	3	4	4	4	5	2	3	4	2	3	5	2	3	2	2	5	87
30	5	2	2	1	3	1	2	1	2	2	1	1	3	2	3	3	2	2	4	3	1	3	2	2	3	2	2	60
31	2	2	2	2	4	2	2	2	2	4	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	70
32	4	4	3	1	3	3	1	1	2	3	1	2	1	4	1	4	1	1	4	2	1	2	3	3	4	2	5	66
33	5	4	2	2	2	4	2	4	4	4	2	4	4	2	2	4	2	2	4	2	4	4	2	5	4	4	5	89
34	3	3	3	2	4	2	2	3	3	3	2	2	3	2	4	4	3	4	3	3	2	4	1	3	3	2	5	78
35	3	4	3	2	4	3	1	4	4	3	3	3	3	2	4	4	3	2	4	4	4	5	3	3	3	3	3	87
36	3	3	3	1	3	2	1	3	3	2	2	3	3	1	1	2	2	1	2	1	1	3	2	2	3	2	2	57
37	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	3	1	5	2	1	1	1	1	2	2	3	3	2	2	3	64
38	2	5	2	2	2	2	1	3	4	4	2	4	3	4	2	4	4	2	2	3	4	4	4	4	3	2	4	82
39	4	4	4	3	4	5	2	2	4	2	3	4	4	4	2	4	2	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	97
40	2	2	2	2	3	1	2	1	1	1	1	1	5	1	2	1	1	4	3	2	2	4	2	2	3	3	4	58
41	3	3	3	4	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	4	2	3	2	2	3	3	3	69
42	3	3	4	1	4	1	4	2	2	4	2	2	4	3	2	4	2	2	4	2	2	2	2	4	3	2	3	73
43	5	5	5	3	5	1	1	4	4	3	4	2	2	4	1	4	3	4	4	3	4	4	1	3	2	4	2	87
44	3	4	4	2	4	2	1	2	2	3	2	2	3	4	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	4	72
45	4	3	2	2	3	1	2	2	3	4	2	3	2	4	4	3	4	3	2	2	3	3	4	4	1	4	4	78
46	4	5	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	5	5	2	3	4	3	4	4	4	4	5	4	4	1	4	99
47	4	4	4	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	4	2	4	3	1	5	3	2	4	2	2	2	2	4	74
48	3	3	3	2	3	2	2	3	2	4	3	2	3	4	3	2	2	2	2	2	3	3	3	4	3	2	4	74
49	5	3	2	5	4	2	1	4	5	5	4	4	4	2	2	3	2	1	4	2	2	5	5	5	1	2	5	89
50	4	4	5	2	4	2	2	3	4	3	2	2	4	4	5	4	3	4	2	4	3	4	2	4	2	3	4	89

3771

75,42

### skor jawaban self esteem

subyek	nomor item																skor x
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	3	3	3	3	4	3	5	3	1	3	4	4	4	3	3	3	52
2	4	4	4	4	3	3	4	3	2	4	3	4	3	3	4	4	56
3	4	4	5	4	2	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	59
4	4	4	4	3	4	3	4	4	2	4	4	4	2	3	4	4	57
5	3	3	4	1	1	1	4	2	1	4	4	3	1	1	1	1	35
6	4	3	5	2	2	3	5	2	1	3	2	2	3	3	1	2	43
7	5	5	4	2	2	2	5	1	2	4	3	2	2	1	4	5	49
8	4	4	3	2	2	5	3	2	2	3	2	2	2	4	2	2	44
9	3	4	5	2	2	4	4	3	3	3	1	3	2	1	3	3	46
10	3	4	4	1	3	2	4	2	4	4	2	4	2	2	2	3	46
11	3	1	4	2	4	2	4	2	2	4	4	3	2	2	3	2	44
12	4	5	5	4	3	3	5	5	1	4	5	3	4	1	4	1	57
13	4	1	4	1	2	4	3	1	1	5	1	1	1	1	4	1	35
14	5	2	5	3	1	1	5	3	4	5	3	4	2	4	2	2	51
15	3	3	4	4	4	4	4	3	2	4	5	3	2	4	4	3	56
16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
17	5	5	5	5	5	3	5	3	3	5	3	3	3	1	5	5	64
18	4	3	5	4	4	3	5	4	1	5	5	5	3	2	3	2	58
19	4	3	4	1	5	3	5	4	5	5	3	5	3	3	5	4	62
20	3	3	3	3	2	2	3	2	4	2	4	1	1	3	3	3	42
21	4	4	4	2	2	3	3	3	2	5	3	2	3	2	4	2	48
22	4	4	4	3	2	3	4	4	2	4	4	4	2	2	3	3	52
23	4	5	3	2	3	3	4	3	3	5	4	4	4	3	3	3	56
24	5	4	5	3	5	5	3	1	1	3	5	1	1	1	1	1	45
25	3	3	3	2	2	2	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	44



26	4	4	4	3	3	4	5	3	2	4	5	4	2	2	4	5	58
27	4	3	5	3	4	4	4	5	5	4	3	4	3	3	4	3	61
28	5	4	5	2	4	4	3	2	2	4	2	4	4	2	4	4	55
29	5	4	4	1	4	4	3	1	2	4	1	5	2	5	4	1	50
30	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	5	5	2	2	4	2	52
31	3	3	4	4	3	2	4	2	2	4	3	4	2	2	4	3	49
32	4	5	4	3	4	5	5	4	5	5	5	4	2	3	4	3	65
33	5	5	4	4	4	4	5	4	2	4	4	4	2	2	4	2	59
34	4	4	3	1	2	4	5	3	2	4	3	3	3	4	2	3	50
35	3	4	4	4	4	4	5	3	2	3	3	3	1	3	3	2	51
36	4	3	4	3	3	3	5	3	2	5	4	3	3	2	2	3	52
37	3	2	1	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	1	2	3	45
38	4	3	4	4	5	5	5	2	2	5	1	2	2	1	4	2	51
39	2	2	2	2	2	2	3	2	5	3	2	2	2	2	2	1	36
40	4	4	3	3	4	5	3	3	2	3	2	3	2	1	3	3	48
41	4	3	3	3	3	3	4	3	2	4	4	4	2	2	4	3	51
42	4	4	2	4	4	4	5	4	2	4	4	4	4	2	5	5	61
43	3	3	3	1	2	4	4	4	2	4	4	4	1	2	3	2	46
44	4	2	5	3	5	4	5	4	1	4	4	3	2	2	4	4	56
45	3	2	4	1	4	3	4	4	2	2	4	4	3	2	1	2	45
46	4	3	2	4	2	3	5	2	2	4	1	2	1	2	5	5	47
47	4	4	4	1	4	4	3	4	4	4	2	4	2	2	4	4	54
48	4	4	4	2	2	2	3	4	4	4	4	4	3	2	2	2	50
49	4	4	4	2	2	5	2	4	2	4	4	4	2	2	4	4	53
50	4	3	4	2	2	2	4	3	1	4	2	2	2	2	2	2	41

## BUKTI KONSULTASI

Nama : Ragil Nur Azis  
Nim : 06410044  
Jurusan : Psikologi  
Dosen pembimbing : Zainal Habib, M.Hum  
Judul skripsi : Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Self Esteem Remaja Gamers Di Malang

No.	Tanggal	Hal Yang di Konsultasikan	Tanda Tangan
1.	24 Maret 2010	Konsultasi proposal skripsi (BAB I, II, III)	
2.	1 April 2010	Konsultasi revisi proposal skripsi	
3.	10 April 2010	Seminar Proposal Skripsi	
4.	8 Juli 2010	Konsultasi BAB I	
5.	13 Oktober 2010	Konsultasi BAB I,II,III	
6.	22 Desember 2010	ACC BAB I,II,III	
7.	14 Maret 2011	Konsultasi BAB IV,V	
8.	16 Maret 2011	ACC BAB IV,V	
9.	21 Maret 2011	ACC keseluruhan	

Malang 24 Maret 2011

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi

Dosen Pembimbing

Dr. H. Mulyadi, M.Pdi  
NIP.195507171 98203 1 005

Zainal Habib, M.Hum  
NIP. 19760917 200604 1 002