

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KONSEP DIRI REMAJA

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh:
DEWA ADI BASKARA
NIM. 17006048/2017**

**JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN SKRIPSI

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE
DENGAN KONSEP DIRI REMAJA

Nama : Dewa Adi Baskara
NIM/BP : 17006048/2017
Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 24 Juni 2022


Disetujui Oleh

Ketua Jurusan/Prodi,



Prof. Dr. Firman, M.S., Kons.,
NIP. 196204051 988031 001

Pembimbing Akademik,



Prof. Dr. Mudjiran, MS., Kons.,
NIP. 19490609 197803 1 001


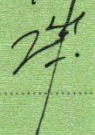
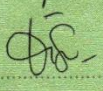
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Hubungan Kecanduan Game Online dengan
Konsep Diri Remaja
Nama : Dewa Adi Baskara
NIM : 17006048
Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 24 Juni 2022

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Prof. Dr. Mudjiran, MS., Kons.,	1. 
2. Anggota 1	: Dr. Zadrian Ardi, S. Pd., M. Pd., Kons.,	2. 
3. Anggota 2	: Dr. Dina Sukma, S. Psi., S.Pd.,M.Pd.,	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dewa Adi Baskara
NIM/BP : 17006048/2017
Jurusan/Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Hubungan antara Kecanduan Game Online
dengan Konsep Diri Remaja

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam paksaan.

Padang, 4 April 2022
Saya yang menyatakan,



Dewa Adi Basakara
NIM. 17006048

ABSTRAK

Baskara, Dewa. 2022. “Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Konsep Diri Remaja”. Skripsi Jurusan Bimbingan Dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Konsep diri adalah pandangan individu tentang dirinya sendiri yang berupa penilaian, pandangan dan persepsi yang juga dipengaruhi oleh orang lain saat ia berinteraksi di lingkungan sekitarnya. Salah satu faktor yang mempengaruhi konsep diri adalah lingkungan dan salah satu bentuk interaksi dengan lingkungan adalah bermain game online.. Pada saat ini game online sudah menjadi salah satu aktifitas yang tidak bisa dilepaskan dalam kehidupan sehari-hari, hampir semua kalangan memainkan game online, terutama pada kalangan remaja. Hal ini cukup mengawatirkan karena bisa membuat remaja mengalami kecanduan dan membuat konsep diri mereka menjadi negatif. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan: (1) kecanduan game online remaja, (2) konsep diri remaja, (3) menguji hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan konsep diri remaja.

Jenis penelitian yaitu kuantitatif dengan pendekatan deskriptif korelasional. Sampel diambil menggunakan *purposive sampling* dengan 50 responden remaja di Kelurahan Balai Gadang. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan *Pearson Product Moment*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kecanduan game online remaja di Kelurahan Balai Gadang berada pada kategori tinggi, (2) konsep diri remaja di Kelurahan Balai Gadang secara umum berada pada kategori rendah, (3) terdapat hubungan negatif dan signifikan di tingkat sedang pada kecanduan game online dengan konsep diri remaja di Kelurahan Balai Gadang dengan $r = -0.414$. Artinya, semakin tinggi kecanduan game online, maka konsep diri remaja di Kelurahan Balai Gadang akan semakin rendah. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah kecanduan game online, maka akan semakin tinggi konsep diri remaja di Kelurahan Balai Gadang.

Kata Kunci: Kecanduan game online, Konsep diri

ABSTRACT

Baskara, Dewa. 2022. "The Relationship between Online Game Addiction and Adolescent Self-Concept". Thesis of the Department of Guidance and Counseling, Faculty of Education, State University of Padang.

Self-concept is an individual's view of himself in the form of judgments, views and perceptions that are also influenced by others when he interacts in the surrounding environment. One of the factors that influence self-concept is the environment and one form of interaction with the environment is playing online games. At this time online games have become an activity that cannot be separated from everyday life, almost all people play online games, especially among teenagers. This is quite worrying because it can make teenagers experience addiction and make their self-concept become negative. This study was conducted to describe: (1) adolescent online game addiction, (2) adolescent self-concept, (3) examine the significant relationship between online game addiction and adolescent self-concept.

This type of research is quantitative with a descriptive correlational approach. The sample was taken using purposive sampling with 50 adolescent respondents in Balai Gadang Village. Data were analyzed using descriptive statistics and Pearson Product Moment.

The results showed that: (1) adolescent online game addiction in Balai Gadang Village was in the high category, (2) adolescent self-concept in Balai Gadang Village in general was in the low category, (3) there was a negative and significant relationship with those who were addicted to games. online with adolescent self-concept in Balai Gadang Village with $r = -0.414$. That is, the higher the addiction to online games, the lower the self-concept of adolescents in Balai Gadang Village. Vice versa, the lower the addiction to online games, the higher the self-concept of adolescents in Balai Gadang Village.

Keywords: Online game addiction, Self concept

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, atas karunia dan rahmat-Nya yang dilimpahkan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Konsep Diri Remaja”**. Sholawat serta salam semoga tersampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan nikmat iman dan islam kepada seluruh umat.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan arahan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mudjiran, MS., Kons., selaku Pembimbing Akademik yang telah membimbing, memberikan arahan, masukan, dan ilmu yang berarti baik selama perkuliahan sampai skripsi, sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik.
2. Bapak Dr. Zadrian Ardi, S. Pd., M. Pd., Kons., dan Ibu Dr. Dina Sukma, S. Psi., S.Pd.,M.Pd., selaku kontibutor dan tim penimbang instrument (*judgement*) yang telah memberikan saran, masukan, motivasi, ide, serta ilmu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Ibu Frischa Meivilona Yendi, S.Pd., M.Pd., Kons., selaku salah satu dosen penimbang instrumen (*jugement*) penelitian pada skripsi ini yang senantiasa memberikan masukan dan arahan serta ilmu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S., Kons., selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling, Bapak Dr. Afdal, M.Pd., Kons., selaku Sekretaris Jurusan Bimbingan dan Konseling FIP UNP dan Ibu Dr. Netrawati, M.Pd., Kons., selaku Ketua Labor Jurusan Bimbingan dan Konseling.
5. Segenap dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan ilmu, saran, motivasi, dan bantuan kepada penulis.
6. Bapak Ramadi, selaku staf tata usaha Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah banyak membantu dalam proses administrasi selama perkuliahan hingga skripsi.
7. Bapak Yufrizal Maas, SH., selaku Lurah Kelurahan Balai Gadang yang telah memberikan izin untuk turun ke lapangan dan membantu terlaksananya penelitian.
8. Para remaja di Kelurahan Balai Gadang selaku sampel penelitian dan responden untuk uji coba dan telah berkenaan mengikuti dan berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian.
9. Kedua orangtua Bapak Arman dan Ibu Surya Yelni., dan juga kakak Merry Agustin S.Pd., yang dengan tulus memberikan do'a yang tiada hentinya, semangat, serta bantuan secara moril dan materil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
10. Sahabat-sahabat yang sama-sama berjuang, memberikan motivasi, semangat dan solusi dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. Teman dari SMA yang selalu memberikan dorongan dan motivasi agar penulis dapat segera menyelesaikan skripsi ini (Team 7 Basketball SMAN 13 Padang).
12. Rekan-rekan mahasiswa Jurusan BK Angkatan 2017 FIP UNP, serta adik-adik Angkatan 2018-2019 beserta semua pihak yang telah memberikan masukan dan motivasi kepada penulis.

Sebagai penutup penulis ucapkan terima kasih, kedepannya penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan. Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik maupun saran membangun menyempurnakan kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga segala kebaikan dari semuanya mendapatkan berkah dari Allah SWT. Aamiin.

Padang, 04 April 2022

Dewa Adi Baskarsa
NIM. 17006048

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Asumsi Penelitian	8
F. Tujuan Penelitian	9
G. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	100
A. Konsep Diri.....	100
1. Pengertian Konsep Diri	100
2. Faktor Yang Mempengaruhi Konsep Diri.....	133
3. Aspek Konsep Diri	177
4. Konsep Diri Positif dan Konsep Diri Negatif	211
B. Kecanduan Game online	255
1. Pengertian Kecanduan Game online	255
2. Aspek-aspek kecanduan game online	27
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online	29
4. Efek Kecanduan Bermain Game online	311
5. Waktu Bermain Game Online	322
C. Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Konsep Diri	333
D. Remaja	377
E. Penelitian Relevan	39
F. Kerangka Konseptual.....	400
G. Hipotesis	411
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian	42
B. Populasi dan Sampel	42

1. Populasi Penelitian	42
2. Teknik Sampling	43
3. Sampel Penelitian	43
C. Pengembangan Instrument	45
1. Jenis Data	45
2. Sumber Data	45
D. Definisi Operasional	45
1. Kecanduan Game Online.....	45
2. Konsep Diri	46
E. Instrumen penelitian.....	46
F. Pengumpulan Data	48
G. Teknik Analisis Data	49
1. Analisis Deskriptif.....	49
2. Analisis Korelasional	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Deskripsi Hasil Penelitian	52
1. Kecanduan Game Online.....	13
2. Konsep Diri	57
3. Uji Normalitas Data Menggunakan Metode Kolmogrov Smirnov	62
4. Uji Linearitas data Variabel X dan Y	63
5. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Konsep Diri.....	64
B. Pembahasan.....	66
BAB V PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	72
Daftar Pustaka	74

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kategori Jawaban Responden Kecanduan Game Online Dan Konsep Diri.....	47
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Kecanduan Game Online.....	48
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Konsep Diri.....	48
Tabel 4. Kriteria pengolahan data korelasional hasil penelitian.....	51
Tabel 5. Deskripsi Data Kecanduan Game Online.....	52
Tabel 6. Deskripsi Data Kecanduan Game Online Aspek <i>Compulsion</i>	53
Tabel 7. Deskripsi Data Kecanduan Game Online Aspek <i>Tolerance</i>	54
Tabel 8. Deskripsi Data Kecanduan Game Online Aspek <i>Withdrawal</i>	55
Tabel 9. Deskripsi Data Kecanduan Game Online Aspek <i>Interpersonal And Health Related Problems</i>	56
Tabel 10. Deskripsi Data Kecanduan Game Online Aspek <i>Time Management</i>	57
Tabel 11. Deskripsi Data Konsep Diri Remaja.....	58
Tabel 12. Deskripsi Data Konsep Diri Remaja Aspek <i>Physical Self</i>	59
Tabel 13. Deskripsi Data Konsep Diri Remaja Aspek <i>Personal Self</i>	59
Tabel 14. Deskripsi Data Konsep Diri Remaja Aspek <i>Family Self</i>	60
Tabel 15. Deskripsi Data Konsep Diri Remaja Aspek <i>Self Moral Ethical Self</i>	61
Tabel 16. Deskripsi Data Konsep Diri Remaja Aspek <i>Social Self</i>	62
Tabel 17. Hasil Uji Normalitas Data.....	63
Tabel 18. Hasil Uji Linearitas Data.....	64
Tabel 19. Hasil Uji Korelasi Data.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Rekapitulasi Hasil Judge Angket.....	78
Lampiran 2.	Hasil Uji Valid	88
Lampiran 3.	Hasil Uji Reliabilitas.....	95
Lampiran 4.	Kisi-kisi Instrumen penelitian.....	96
Lampiran 5.	Instrumen penelitian.....	105
Lampiran 6.	Tabulasi Data Hasil Penelitian Kecanduan Game Online.....	117
Lampiran 7.	Tabulasi Data Hasil Penelitian Kecanduan Game Online Aspek <i>Compulsion/Kompulsif</i>	120
Lampiran 8.	Tabulasi Data Hasil Penelitian Kecanduan Game Online Aspek <i>Tolerance/Toleransi</i>	122
Lampiran 9	Tabulasi Data Hasil Penelitian Kecanduan Game Online Aspek <i>Withdrawal/Penarikan Diri</i>	124
Lampiran 10.	Tabulasi Data Hasil Penelitian Kecanduan Game Online Aspek Masalah Hubungan Personal Dan Kesehatan.....	126
Lampiran 11.	Tabulasi Data Hasil Penelitian Kecanduan Game Online Aspek Manajemen Waktu.....	128
Lampiran 12.	Tabulasi Data Hasil Penelitian Konsep Diri.....	131
Lampiran 13.	Tabulasi Data Hasil Penelitian Konsep Diri Aspek <i>Physical Self</i>	134
Lampiran 14.	Tabulasi Data Hasil Penelitian Konsep Diri Aspek <i>Personal Self</i>	136
Lampiran 15	Tabulasi Data Hasil Penelitian Konsep Diri Aspek <i>Family Self</i>	138
Lampiran 16	Tabulasi Data Hasil Penelitian Konsep Diri Aspek <i>Moral Ethical Self</i>	140
Lampiran 17.	Tabulasi Data Hasil Penelitian Konsep Diri Aspek <i>Social Self</i>	142
Lampiran 18.	Uji Normalitas Data.....	144
Lampiran 19.	Uji Linieritas Data	145
Lampiran 20 .	Uji Korelasi.....	146
Lampiran 21.	Surat Izin Penelitian.....	147

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada saat sekarang ini teknologi sudah menjadi salah satu hal terpenting yang dibutuhkan manusia. Perkembangannya yang pesat secara tidak langsung mampu mempengaruhi sikap dan perilaku masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan tersebut juga mempengaruhi perkembangan media massa, salah satunya yang memiliki pengaruh besar adalah media *audio visual* seperti game online. Game online adalah sebuah permainan yang di mainkan menggunakan jaringan internet dan dapat dimainkan secara bersamaan dengan pemain lainnya dari berbagai belahan dunia, bahkan mereka bisa saling berkomunikasi secara langsung (Adam & Rolings, 2010). Game online bisa dimainkan dimana saja jika kita memiliki jaringan internet dan *device* seperti XBOX, PC (*Personal Computer*), *Smartphone* dan lain-lain. Dan sekarang ini hampir setiap rumah memiliki *device* yang bisa digunakan untuk bermain game online, bahkan jumlahnya semakin banyak.

Liga Game Indonesia menyatakan (ligagames.com), Game online muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan munculnya *Nexia online*. Dan game online yang beredarpun memiliki genre yang berbeda-beda mulai dari *action*, *sport*, maupun RPG (*Role-Playing Game*). Pada saat itu tercatat 20 judul game online yang ada di Indonesia, yang menandakan antusias para *gamer* di indonsia dan besarnya pasar *game* di Indonesia. Semua

game ini bisa dimainkan secara bersama-sama dengan skala nasional hingga internasional.

Dalam setiap permainan biasanya setiap pemain memiliki satu karakter atau bisa lebih, yang bisa ditingkatkan *levelnya* seperti kekuatan, kecepatan, pertahanan dan lain-lain, dan bisa meningkatkan jumlah uang yang dimiliki untuk meningkat *level* karakter atau membeli suatu *item*.

Game online tidak terbatas pada usia maupun jenis kelamin, mulai dari anak-anak, remaja dan dewasa, baik itu laki-laki maupun perempuan, semua bisa memainkan game online. Menurut Mark Griffiths (dalam Ardianasari, 2013) dalam penelitiannya mengatakan bahwa anak usia belasan tahun hampir bermain game online setiap hari.

Banyak remaja yang bermain game online saat ini, Menurut data dari *Newzoo Global Game Market Report 2020* jumlah pendapatan dari *mobile gaming* secara *global* pada 2020 bertambah 13 persen dan untuk pemain game online sendiri melebihi 3 miliar pemain hingga 2023. Berdasarkan data dari statista ada 80,5 juta pengguna *mobile game* di 2020. Hal itu dikarenakan karena kebijakan *work from home* (WFH) dan belajar dirumah. Membuat pengguna dan unduhan aplikasi game online melonjak, bahkan diprediksi akan meningkat sebanyak 21,6 persen di 2025 (<https://www.inews.id/>). Banyak remaja yang menghabiskan waktunya bermain game online hanya untuk kesenangan tapi ada juga yang memainkan game online untuk mencari uang dengan menjual akun game online *atau item-item* dalam game online yang dimainkan.

Game online itu seperti koin yang memiliki dua sisi, ada sisi positif dan sisi negatifnya. Game online dapat memberikan dampak positif jika dimainkan dalam waktu yang wajar yaitu sebanyak sepuluh sampai dua belas jam dalam satu minggu (Loton dalam Tejeiro et al., 2012). Dengan bermain game online dengan wajar maka bisa meningkatkan kemampuan spasial penting dalam prestasi di bidang teknologi, mesin dan matematika. Menurut Granic, Lobel dan Engels (dalam Pande & Marhen, 2015) dikatakan juga remaja yang bermain game online dengan rutin secara wajar akan memiliki kemampuan pemusatan perhatian yang berlaku untuk bidang akademik.

Menurut Laton (dalam Tejeiro et al., 2012) bermain game online yang berlebihan akan memberikan dampak negatif. Game online dapat membuat kecanduan yang membuat para remaja ingin selalu memainkannya dan dapat merusak secara klinis. Game online dapat menyebabkan kecanduan, dan menurut Agarwal & Mallick (dalam Pamungkas et al., 2019) remaja yang kecanduan game online memiliki hubungan yang buruk dengan teman sebaya dan keluarganya karena hampir semua waktunya di gunakan untuk bermain game online dari pada berinteraksi di dunia nyata. Lalu Syahrani (2015) mengatakan bahwa kecanduan game online bisa membuat pemain memiliki sifat keras kepala, agresif, dan asosial dalam pergaulannya. Selain itu dampak lain dari kecanduan game online seperti lupa waktu, kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, bahkan bisa mempengaruhi pola pikir dan konsep diri.

Kecanduan terhadap game online bisa dilihat dari waktu yang digunakan seseorang untuk terpaku didepan komputer atau alat elektronik lainnya yang terhubung ke internet, yang mengakibatkan mereka tidak peduli dengan lingkungan sekitar, seperti nilai yang menurun disekolah atau kehilangan pekerjaan, bahkan samapai tidak mempedulikan orang-orang yang meraka sayangi. Menurut Mappaleo (dalam Pratama et al., 2019) seseorang dapat dikatakan kecanduan game online jika bermain game online tiga kali sehari dengan durasi lebih dari 30 menit perhari.

Menurut Yee (2003) ada dua simtom yang menjadi tolak ukur kecanduan yaitu *dependence* dan *withdrawal*. Seseorang yang mengalami dependence pada suatu hal tertentu maka dia akan selalu memerlukan hal tersebut dan tidak akan bisa melakukan aktifitas sehari-hari tanpa hal tersebut. Jika hal tersebut dihentikan maka dia akan mengalami withdrawl (penarikan diri) seperti marah, tersinggung, frustasi, dan cemas.

Timbulnya kecanduan game online pada remaja bisa membuat pandangan, pikiran dan perasaannya mengenai dirinya secara tidak langsung berubah. Remaja akan melakukan perubahan terhadap dirinya mulai dari persepsi, pandangan, dan penilaian yang juga dipengaruhi oleh orang lain ketika ia berinteraksi dengan lingkungannya. Evaluasi ini akan membuat individu membentuk konsep diri yang rendah atau negatif dan konsep diri yang tinggi atau positif. Hal ini yang disebut dengan konsep diri.

Menurut Mudjiran dalam (Dewanti & Ibrahim, 2019) konsep diri adalah pendapat atrau perasaan atau gambaran seseorang tentang dirinya sendiri,

yang menyangkut psikis, fisik dan moral. Konsep diri adalah perasaan, gambaran, atau pendapat seseorang tentang dirinya sendiri baik yang menyangkut fisik maupun psikis (emosi, moral, sosial, kognitif). Menurut Epstein (dalam Reski et al., 2017). Konsep diri terbentuk karena adanya interaksi dari orang lain. Konsep diri menurut Sunaryo (dalam Saragi et al., 2016) adalah cara individu melihat pribadinya secara utuh menyangkut psikis, fisik, emosi, intelektual, sosial dan spiritual yang ada pada dirinya dan juga tentang sifat dan potensi yang dimilikinya.

Seorang individu bisa membentuk konsep diri melalui proses belajar dengan melihat reaksi orang lain terhadap tindakannya dan membandingkan dirinya dengan orang lain, dan mencoba memenuhi ekspektasi orang lain terhadap dirinya dan melakukan identifikasi terhadap orang yang dikaguminya. Menurut Baldwin dan Holmes (dalam Monks dkk, 2014) konsep diri adalah hasil belajar melalui hubungan individu dengan orang lain.

Berdasarkan proses perkembangan konsep diri dapat dilihat bahwa konsep diri terbentuk dari hasil interaksi individu dengan orang lain atau lingkungannya. Dalam membentuk konsep diri melalui interaksi sosial, interpersonal merupakan hal terpenting yang akan mempengaruhi konsep diri yang domain yaitu hubungan dengan *significant other*. Menurut Calhoun & Acocella (dalam Kiling, 2015) konsep diri dibedakan menjadi dua yaitu konsep diri positif dan konsep diri negatif

Konsep diri positif merupakan bentuk dari penerimaan diri, orang yang memiliki konsep diri positif mengenal dirinya dengan sangat baik, menurut

Wicklund dan Frey (dalam Kiling, 2015). Orang yang memiliki konsep diri positif cenderung bersifat stabil dan bervariasi. Individu yang memiliki konsep diri positif akan yakin atas kemampuannya dan bisa mengatasi masalah yang dihadapinya, bisa menerima pujian orang lain tanpa rasa malu, dan sanggup mengungkapkan aspek kepribadian yang tidak sukainya dan berusaha mengubahnya. Sedangkan individu yang memiliki konsep diri negatif dia tidak akan tahan terhadap kritik, cenderung tidak disenangi oleh orang lain, bersikap pesimis, dan responsif terhadap pujian.

Berkaitan antara kecanduan game online dengan konsep diri, Young (dalam Kusumadewi, 2009) mengatakan kecanduan bermain game online memberikan dampak kerusakan pada tiga fungsi utama kepribadian, yakni fungsi akademis, fungsi pengendalian perasaan, dan fungsi relasi. Dengan kata lain, game online bisa melumpuhkan kepribadian individu, dan individu yang kecanduan game online akan bisa memberikan evaluasi diri yang negatif. Burn (1993) mengatakan bahwa individu yang memiliki konsep diri rendah dapat disamakan dengan evaluasi diri yang negatif. Bisa dilihat individu yang memiliki kecanduan game online merupakan gambaran dari bentuk konsep diri yang negatif.

Dari hal-hal mengenai hubungan kecanduan game online dengan konsep diri yang diuraikan diatas timbul pertanyaan apakah remaja yang kecanduan game online berpotensi melumpuhkan konsep diri yang ada dalam dirinya. Apakah para remaja ini mencoba melarikan diri dari masalah yang dihadapinya. Apakah para remaja yang kecanduan game online ini mencari

tempat bersosialisasi di dunia game karena mereka tidak bisa bersosialisasi di dunia nyata. Apakah remaja yang kecanduan game online berusaha mendapat pengakuan dari orang lain dari game tersebut karena mereka tidak bisa mendapatkannya di dunia nyata.

Sampai sekarang ini belum banyak penelitian yang dilakukan mengenai permasalahan ini, dan dengan banyaknya permasalahan yang timbul akibat kecanduan game online ini dan banyak timbul pertanyaan seperti yang diungkapkan diatas, Penulis pun tertarik untuk melihat apakah kecanduan bermain game online saling berkaitan dengan konsep diri, khususnya pada kalangan remaja.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi permasalahan antara lain:

1. Adanya remaja yang bermain game online berjam-jam
2. Adanya remaja yang tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya
3. Adanya remaja yang mencari pengakuan dengan bermain game online
4. Adanya remaja yang bermain game online untuk melarikan diri dari masalah
5. Adanya remaja yang bersikap dan bertindak untuk memenuhi ekspektasi orang lain.
6. Adanya remaja yang memilih menjadikan game online sebagai tempat bersosialisasi dari pada dunia nyata

7. Adanya remaja yang cenderung memiliki sifat negatif karena kecanduan game online.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dikemukakan, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Konsep diri remaja di Kota Padang
2. Kecanduan game online di Kota Padang
3. Hubungan antara kecanduan game online terhadap konsep diri pada remaja.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah ada hubungan antara kecanduan game onlineterhadap konsep diri pada remaja ?

E. Asumsi Penelitian

Penelitian ini dilandasi oleh asumsi sebagai berikut:

1. Konsep diri masing-masing individu berbeda.
2. Game online dapat memberikan dampak positif dan negatif bagi penggunanya.
3. Konsep diridipengaruhi oleh pandangan tentang diri sendiri dan interaksi dengan orang lain.

F. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan tingkat kecanduan game online pada remaja
2. Mendeskripsikan tingkat konsep diri pada remaja
3. Menguji apakah ada hubungan antara kecanduan game online dengan konsep diri pada remaja

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan khususnya tentang kecanduan game online dan konsep diri remaja.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pihak kampus dan perguruan tinggi lainnya, dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai salah satu rujukan dalam membuat kebijakan atau program yang berhubungan dengan kecanduan game online dengan konsep diri remaja.
- b. Bagi Jurusan Bimbingan dan Konseling, dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai rujukan dalam menangani hubungan kecanduan game online dengan konsep diri remaja.
- c. Bagi Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling, dapat menggunakan hasil dari penelitian ini sebagai salah satu rujukan dalam membuat

program atau mengembangkan kurikulum yang berhubungan dengan kecanduan game online dengan konsep diri remaja.

- d. Bagi Konselor di UPBK, dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai rujukan untuk memahami bagaimana hubungan kecanduan game online dengan konsep diri remaja.
- e. Bagi Peneliti sebagai calon konselor bermanfaat sebagai bahan rujukan untuk menangani permasalahan remaja kedepannya.