

Hubungan dukungan sosial dengan *self-esteem* pada remaja pengguna *game online*

Nafishah Dwi Lestari, Nawang Warsih Wulandari, Agustin Rahmawati

Fakultas Psikologi Universitas Merdeka Malang
Jl. Terusan Dieng No.62-64, Malang, 65146, Indonesia

ARTICLE INFO:

Received: 2020-12-16
Revised: 2021-01-22
Accepted: 2021-03-25

Keywords:

Social support,
Self-esteem,
Adolescent, Online
games.

Kata Kunci:

Dukungan sosial,
Self-esteem, Remaja,
Game Online.

ABSTRACT

In this modern era everything can be accessed by the internet. One of them is internet based game. This development is very appealing to the attention of the community, one of is adolescent consumers. Many adolescent are looking for fun and appreciation from online games. Adolescents at the age of 13-22 years are vulnerable to seeking social support because of the transition period. Loneliness and low attention from the environment resulting on low self-esteem in adolescents. Quantitative research was conducted to study the relationship of social support and self-esteem in adolescents. This study uses an infinite population, which is an online adolescent user game in Malang. The sampling technique used was accidental sampling on total 100 adolescent. Measuring instruments in the form of a scale of social support and self-esteem. Significance test results of 0,000 and hypothesis test results of 0.760. It means that there is positive correlation between social support and self-esteem. Positive correlation means that higher social support, resulting on higher self-esteem, vice versa the lower the social support resulting on the lower self-esteem.

ABSTRAK

Di era modern ini semua bisa diakses dengan internet. Salah satunya adalah game berbasis internet. Perkembangan ini sangat menarik perhatian masyarakat, salah satunya konsumen remaja. Banyak remaja yang mencari kesenangan dan apresiasi dari game online. Remaja pada usia 13-22 tahun rentan untuk mencari dukungan sosial karena masa transisi. Kesepian dan rendahnya perhatian dari lingkungan mengakibatkan rendahnya *self-esteem* pada remaja. Penelitian kuantitatif dilakukan untuk mempelajari hubungan dukungan sosial dengan *self-esteem* pada remaja. Penelitian ini menggunakan populasi tak terhingga yaitu pengguna game online remaja di Malang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah accidental sampling dengan jumlah 100 remaja. Alat ukur berupa skala dukungan sosial dan *self-esteem*. Hasil uji signifikansi 0,000 dan hasil uji hipotesis 0,760. Artinya ada hubungan positif antara dukungan sosial dengan *self-esteem*. Korelasi positif artinya semakin tinggi dukungan sosial maka semakin tinggi *self-esteem*, sebaliknya semakin rendah dukungan sosial maka semakin rendah *self-esteem*.

©2021 Jurnal Psikologi Tabularasa
This is an open access article distributed under the CC BY-SA 4.0 license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

How to cite : How to cite: Lestari, N., Wulandari, N., Rahmawati, A. (2021). Hubungan dukungan sosial dengan self-esteem pada pengguna game online. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 16(1), 26-31.
doi:<https://doi.org/10.26905/jpt.v16i17685>

1. PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan ilmu pengetahuan semakin maju dan pesat, khususnya dalam bidang informasi, teknologi dan komunikasi. Perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin pesat saat ini membuat seseorang dapat menggunakan berbagai perangkat sebagai alat untuk melaksanakan berbagai macam kegiatan sebagai sarana penunjang produktivitas. Teknologi yang terus berkembang, terus juga membawa perubahan bagi kehidupan sosial. Salah satu perkembangan teknologi yang paling diminati saat ini adalah *game online* yang berbasis internet. *Game online* saat ini banyak diminati anak-anak remaja. Masa remaja adalah masa perubahan dari anak-anak ke dewasa. Era sekarang, remaja akan disuguhkan dengan berbagai macam kecanggihan teknologi untuk memudahkan memperoleh apapun yang dibutuhkan. Salah satunya yaitu remaja dengan mudah mengakses situs *game online* untuk bersenang-senang serta untuk mendapatkan penghargaan diri (Oblinger, 2005).

Fenomena penggunaan *game online* secara berlebihan telah dilaksanakan di berbagai negara, salah satunya di Indonesia. Hasil penelitian Jap, dkk. (2013) menyatakan bahwa 10.5 % atau sejumlah 150 orang dari total 1.477 subjek siswa SMP dan SMA yang aktif bermain *game online* terdapat di beberapa kota, seperti Kota Manado, Kota Medan, Kota Pontianak serta Kota Yogyakarta dinyatakan mengalami adiksi *game online*. Sedangkan hasil riset Funk di *National Taiwan University's BBS*, 36% dari beberapa anak laki-laki telah menghabiskan waktu selama 1-2 jam per minggu untuk

bermain *game* ketika berada di rumah. Hasil yang sebanding pula untuk anak perempuan sekitar 42% menghabiskan waktu selama 1-2 jam (Funk, 1993). Hal ini juga menjadi prosentase yang signifikan dari remaja yang antusias menghabiskan lebih banyak waktu bermain *game* di internet kafe dari pada kegiatan yang berhubungan dengan sekolah (Lo, Wang & Fang, 2005).

Keyakinan terhadap kemampuan individu dalam menghadapi tuntutan hidup serta hal yang penting dalam kehidupan merupakan pengertian dari *Self-esteem* yang mana penghargaan diri tersebut adalah kebutuhan yang mendasar bagi setiap individu yang memberikan kontribusi penting dalam proses kehidupan (Branden, 2005).

Self-esteem dapat berpengaruh terhadap beberapa aspek yang ada dalam kehidupan manusia. Menurut Coopersmith (dalam Sumedi, 2004) "*bahwa seseorang yang memiliki self-esteem tinggi dapat menilai dirinya dengan positif, mampu menerima dirinya dengan segala keterbatasannya, menerima kegagalan dan keberhasilan secara wajar dan realistis, mencoba menghadapi situasi yang kompetitif, percaya diri dan lebih mampu bekerjasama dengan orang lain dan memiliki keyakinan untuk sukses*". Rendahnya *self-esteem* membuat individu dapat merendahkan kemampuannya sendiri, merasa bahwa orang lain tidak menghargai dirinya, menghindari dalam situasi dan kondisi yang menimbulkan kecemasan, *defensive* serta mudah frustrasi.

Para pengguna *game online* akan berusaha mencari dukungan sosial dari teman-teman atau komunitas virtualnya. Untuk pengguna yang terisolasi dari lingkungan sosialnya, bermain *game online* dapat memenuhi kebu-

tuhannya akan dukungan sosial. Pandangan umum yang terjadi di masyarakat terkait *game* serta para pemainnya akan selalu bersifat pesimis dan negatif. Ada satu titik dimana pandangan yang muncul kemudian menimbulkan sebuah ironi di masyarakat sebab hingga sekarang belum ada bukti-bukti yang secara komperhensif yang mampu menjelaskan kegelisahan masyarakat terhadap konsekuensi sosial negatif tersebut. Dalam sejumlah kasus, kontroversi ini menjadi ironis, karena para orang tua justru tidak pernah bermain *game online*, serta tidak pernah mengamati anaknya bermain.

Selain itu, para pemain *game online* membangun dukungan sosial dengan masyarakat sekitar seperti dengan keluarga, teman, serta dalam suatu komunitas yang diikuti sehingga menjelaskan bagaimana luasnya jaringan sosial yang mereka lakukan. Sesuai dengan uraian di latar belakang tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan dukungan sosial dan *self-esteem* pada remaja pengguna *game online* di kota Malang.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode skala Likert dalam mengumpulkan data, serta analisis datanya menggunakan korelasi product moment Pearson, yang sebelumnya dilaksanakan uji persyaratan berupa uji normalitas dan uji linearitas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bedasarkan hasil analisis *descriptive statistic* yang telah dilakukan dapat diketahui

perhitungan pada skala dukungan sosial didapatkan nilai minimum 108 dan nilai maksimum 122. Hasil nilai mean 115, dan standar deviasi 3,99 pada keadaan hipotetik. Hasil perhitungan pada skala *self-esteem* didapatkan nilai minimum 130 dan nilai maksimum 144. Hasil nilai mean 137 dan standar deviasi 3,44. Skor tersebut dapat menghasilkan kategori dari *self-esteem* dan dukungan sosial sebagai berikut:

Kategori skala *self-esteem*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada skala *self-esteem* terdapat 2 responden mendapatkan skor tinggi, 4 responden mendapatkan skor sedang dan 94 responden mendapatkan skor rendah.

Kategori skala Dukungan sosial

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada skala dukungan sosial terdapat 50 responden mendapatkan skor tinggi, 19 responden mendapatkan skor sedang dan 31 responden mendapatkan skor rendah.

Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini kemudian di uji kembali menggunakan uji normalitas, untuk mengetahui apakah variabel tersebut memiliki kenormalan dalam setiap item atau tidak. Uji normalitas dilakukan guna mengetahui tingkat signifikansi pada setiap variabel, yaitu variabel dukungan sosial dan *self-esteem*

Tabel 1
Hasil Uji Normalitas

Variabel	Sig/p	Ket
Dukungan sosial	.200	Sig > 0,05
<i>Self-esteem</i>	.200	Sig > 0,05

Hubungan dukungan sosial dengan *self-esteem* pada remaja pengguna *game online*

Nafishah Dwi Lestari, Nawang Warsi Wulandari, Agustin Rahmawati

Uji normalitas dengan *kolmogorov-smirnov* test (KST) pada skala *self-esteem* dan dukungan sosial dengan tingkat signifikansi .200 ($p > 0.05$) dikatakan normal.

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua variabel memiliki hubungan yang linear atau tidak. Pengujian menggunakan *Test for Linearity* pada program SPSS 16.0. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear jika signifikansi *deviation from linearity* > dari 0,05. Berdasarkan uji linieritas variabel *self-esteem* dan dukungan sosial menunjukkan nilai signifikansi 0.105 > 0,05. Nilai tersebut menunjukkan adanya hubungan linear antara variabel *self-esteem* dan dukungan sosial.

Berdasarkan dari hasil analisis data diketahui hubungan antara dukungan sosial dengan *self-esteem* sebesar 0,760 dengan nilai signifikansi sebesar 0,00. Hasil perhitungan ini menunjukkan adanya hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan antar dukungan sosial dengan *self-esteem* pada pengguna *game online*. Dukungan sosial dapat berhubungan dengan *self-esteem* karena dukungan sosial menjadi faktor *self-esteem* tinggi (Desrina & Sartika, 2015). Data penelitian menunjukkan bahwa antara dukungan sosial dengan *self-esteem* pengguna *game online* menunjukkan arah positif. Hal ini berarti semakin tinggi dukungan sosial yang diterima pengguna *game online* maka semakin tinggi pula *self-esteem* nya.

Nilai kategori data dukungan sosial ditemukan 50% responden memiliki dukungan tinggi, sedangkan 94% data *self-esteem*

dalam kategori rendah. *Self-esteem* tidak hanya dipengaruhi oleh dukungan sosial saja, melainkan bisa dipengaruhi faktor lain seperti jenis kelamin, intelegensi, kelas sosial, lingkungan pergaulan, dan lingkungan rumah (Ermanza, 2008). Faktor-faktor pembentuk *self-esteem* ini bila terpenuhi maka peluang pengguna *game online* untuk menjadi individu yang memiliki *self-esteem* tinggi akan besar (Mayers, 2011).

Dari 100 responden didapatkan remaja dengan jenis kelamin laki-laki lebih banyak yaitu 59 orang sedangkan perempuan sebanyak 41 orang. Hasil penelitian ini menemukan bahwa tidak ada perbedaan antara laki-laki maupun perempuan tentang keinginan untuk menerima dukungan sosial.

Perkembangan teknologi informasi dalam hal ini internet memiliki dampak yang besar dalam hubungan antar manusia. Pada zaman sekarang pertemanan dapat dilakukan secara *online*. Dalam *game online* penggunaannya dapat sekaligus berkomunikasi dan bermain menggunakan fitur yang tersedia dalam *game online*.

Remaja laki-laki lebih banyak menggunakan *game online* dikarenakan tingkat variasi dalam permainan bermacam. Kesulitan dan tipe permainan bervariasi yang memiliki unsur kekuatan dan kekerasan. Game kekerasan saat bermain dapat mengakibatkan peningkatan pikiran dan tindakan agresif (Bailey, West, & Anderson, 2009). Dampak lain menyebabkan perilaku anti sosial dan penurunan interaksi sosial dikarenakan waktu bermain yang menyita banyak perhatian penggunaannya.

Menurut Sutton-Smith (dalam Setiadi, 2001), "dengan bermain individu dapat menemukan dirinya berada di depan permasalahan yang dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari yang disederhanakan dalam bentuk ruang dan waktu". Dapat disimpulkan berdasarkan hasil penelitian dalam game online remaja diajarkan untuk menghadapi masalah. Proses ini juga dapat meningkatkan *self-esteem* pada remaja dikarenakan ciri *self-esteem* tinggi yaitu mampu menghadapi permasalahan dan menyelesaikannya.

4. SIMPULAN

Setelah melakukan penelitian dan analisis data penelitian yang sudah dilakukan, serta diperkuat dengan dasar teori yang telah dijabarkan, maka diketahui terdapat hubungan antara dukungan sosial dengan *self-esteem*. Arah hubungan yang di dapat yaitu hubungan yang positif sehingga menunjukkan bahwa semakin tinggi dukungan sosial, maka semakin tinggi *self-esteem*. Sebaliknya, semakin rendah dukungan sosial, semakin rendah juga *self-esteem*.

DAFTAR PUSTAKA

- Baron, R.A., & Byrne (2000). *Social Psychology: Understanding Human Interaction*. USA: Ally & Bacon.
- Bailye, K., West, R., & Anderson C. A (2009). *The influence of video games on sosial, cognitive and affective*. Oxford: Draft of chapter to appear in handbook of sosial. Oxford University Press
- Bee, B., & Denise, B. (2007). *The developing child*. Boston: Pearson Education BKKBN. (2018) *Cerita Remaja Indonesia*, <http://hqweb01.bkkbn.go.id/hqweb/ceria/ss9bab1.html>, (diakses pada 7 September 2018)
- Branden, N. (2005). *Kekuatan Harga Diri*. Batam: Interaksara
- Dayakisini, & Hudaniah. (2009). *Psikologi Sosial*. Malang : UMM Press
- Desrina, S., & Sartika, D. (2015). Hubungan antara Self-esteem dan Citra tubuh. *Prosiding Psikologi*, 4.
- Efendi, A. N. (2014). Faktor Penyebab Bermain Game Online dan Dampak Negatifnya. *Skripsi: Fakultas Keguruan Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Ermanza, G. H. (2008). Hubungan social support dengan self-esteem pada tunanetra di panti sosial. *Prosiding Psikologi*. Vol. 2
- Funk, J. B (1993). Reevaluting the impact of video games. *Clinical pediatric*, 32.
- Hadi, S. (2004). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Andi Pustaka Offset
- Handayani, (2015). Hubungan antara self-esteem dengan body image. *Jurnal Psikologi Klinis dan Kesehatan mental*, 4(1).

Hubungan dukungan sosial dengan *self-esteem* pada remaja pengguna *game online*

Nafishah Dwi Lestari, Nawang Warsi Wulandari, Agustin Rahmawati

- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The development of Indonesian online game addiction questionnaire. *PloS one*, 8(4), e61098.
- Lo, S. K., Wang, C. C., & Fang, W. (2005). Physical interpersonal relationship anxiety among online game player. *Cyberpsychology & behavior*.
- Mayers, D. G. (2011). *Psikologi sosial*. Jakarta: Salemba Humanika
- Oblinger, D. (2005). *Educating the Net Generation*. Retrieved from EDUCAUSE Resource Center website.<http://www.educause.edu/ir/library/pdf/pub&101.pdf> (diakses pada 14 April 2015)
- Sarafino, E. P. (2011). *Health Psychology: biopsychosocial interactionth*. (4 ed). New York
- Santrock, J. W. (2012). *Adolescence (perkembangan Remaja)* Terjemahan oleh Soedjarwo. Jakarta: PT. Erlangga.
- Setiadi, A.V.A (2001) Hubungan kecerdasan emosional dengan keberhasilan bermain game. *Psychological Journal. Anima Indonesia*, 17.
- Sumedi. (2004). Hubungan antara harga diri dengan motif berprestasi pada remaja. *Skripsi*. Universitas Gajah Mada: Yogyakarta.
- Wan, C. & Chiou, W. (2006). *Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan*. *Cyber psychology & behavior*
-