



**PERAN KONSEP DIRI TERHADAP KEPUASAN HIDUP  
PADA PEMAIN *GAME ONLINE MOBA***

**SKRIPSI**

**DISUSUN OLEH:  
DESTIYANA EVIYANTHI  
705150088**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS TARUMANAGARA  
JAKARTA  
2019**



**PERAN KONSEP DIRI TERHADAP KEPUASAN HIDUP  
PADA PEMAIN *GAME ONLINE MOBA***

**Skripsi ini diajukan sebagai syarat untuk menempuh ujian sarjana strata  
satu (S-1) Psikologi**

**DESTIYANA EVIYANTHI**

**705150088**

**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS TARUMANAGARA  
JAKARTA  
2019**

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

Yang bertandatangan di bawah ini:

**Nama : Destiyana**

**NIM : 705150088**

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

**Peran Konsep Diri terhadap Kepuasan Hidup pada Pemain Game Online MOBA**

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

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

Jakarta, 9 Juli 2019

Yang Memberikan Pernyataan



**Destiyana**



05 NOVEMBER 2010

**SURAT PERNYATAAN EDIT NASKAH**

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Destiyana

N I M : 705150088

Alamat : Jl. Walet I No. 18 Blok E26, Kuta Baru  
Tangerang 15560

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

**Peran Konsep Diri terhadap Kepuasan Hidup pada Pemain Game Online MOBA**

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

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

Jakarta, 9 Juli 2019

Yang Membuat Pernyataan

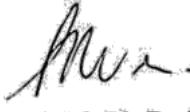
Destiyana

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**PERAN KONSEP DIRI TERHADAP KEPUASAN HIDUP  
PADA PEMAIN GAME ONLINE MOBA**

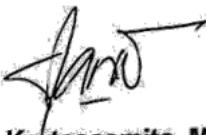
**Destiyana Eviyanti**

**705150088**



**(Sri Tiatri, Ph.D., Psi.)**

**Pembimbing I**



**(Sandy Kartasasmita, M.Psi., Psi.)**

**Pembimbing II**

**Jakarta, 8 Juli 2019**

**Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara**



**(Dr. Rostiana, M.Si., Psi.)**

**Dekan Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**PERAN KONSEP DIRI TERHADAP KEPUASAN HIDUP  
PADA PEMAIN *GAME ONLINE MOBA***

**Destiyana Eviyanthi**  
**705150088**

**PANITIA UJIAN**



(Dr. Francisca Iriani R. D., M.Si.)  
Penguji I



(Niken Widi Astuti, M.Si., Psi.)  
Penguji II



(Sri Tiatri, Ph.D., Psi.)  
Penguji III

## ABSTRAK

Destiyana Eviyanthi (705150088)

Peran Konsep Diri Terhadap Kepuasan Hidup Pada Pemain Game Online MOBA; (Sri Tiatri S.Psi., M.Psi., PhD., & Sandi Kartasasmita S.Psi., M.Psi.); Program Studi S-1 Psikologi, Universitas Tarumanagara. (i-ix; 61 halaman; P1-P4; L1-L50)

Permainan *game online* berjenis MOBA adalah salah satu jenis permainan yang merupakan permainan tim. Dalam permainan *game online* berjenis MOBA, para pemain akan mendapatkan teman baru dan membangun hubungan karena diharuskan membuat strategi tim agar dapat menyelesaikan misi dan memenangkan permainan. Memiliki banyak teman merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kepuasan hidup seseorang. Memiliki banyak teman juga tentunya berpengaruh pada hubungan interpersonal yang dimiliki para pemain. Hubungan interpersonal ini merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pembentukan konsep diri. Jadi, kehadiran *game online* berjenis MOBA sebagai sarana hiburan yang tidak berlebihan dapat menjadi salah satu sarana pembentukan konsep diri seseorang karena permainan ini membutuhkan kerja sama dan interaksi dengan orang lain, kerja sama dan interaksi tersebut akan meningkatkan hubungan interpersonal para pemain. Selanjutnya, konsep diri tersebut akan memberikan peran terhadap kepuasan hidup individu terebut. Penelitian ini bertujuan untuk menguji signifikansi peran konsep diri terhadap kepuasan hidup pemain *game online* MOBA. Sample penelitian ini berjumlah 146 subyek, menggunakan teknik *convinience sampling* dan diberikan instrumen alat ukur berupa kuesioner dengan skala likert untuk mengukur konsep diri dan kepuasan hidup. Analisis data penelitian ini menggunakan *Linear Regression Analysis* pada taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai  $R = 0,548$ ,  $R^2 = 0,30$ . Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat peran yang signifikan pada konsep diri terhadap kepuasan hidup. Hasil penelitian menunjukkan proporsi varians dari kepuasan hidup yang dijelaskan oleh konsep diri adalah sebesar 30%, sedangkan 70% lainnya diperani oleh variabel lain di luar penelitian.

Kata kunci: Konsep Diri, Kepuasan Hidup, *Game Online*, MOBA

## BAB I

### Pendahuluan

#### 1.1 Latar Belakang

Pada abad ke-20 ini, kehadiran teknologi merupakan hal yang umum. Kemajuan teknologi juga selalu berkembang setiap tahunnya. Salah satu teknologi yang terus berkembang adalah internet. Pengguna internet sendiri di Indonesia sudah mencapai ratusan juta. Dibuktikan dengan populasi penduduk Indonesia yang saat ini mencapai 262 juta orang, dan lebih dari 50 persennya atau sekitar 143 juta orang telah terhubung dengan jaringan internet sepanjang tahun 2017 dan sebanyak 49,52 persen adalah pengguna berusia 19 hingga 34 tahun (Bohang, 2018).

Salah satu kegiatan yang dilakukan di internet adalah bermain *game*. Jumlah pemain *game online* di Indonesia juga terus meningkat setiap tahunnya. Menurut Anjungroso (2014) bahwa jumlah pemain *game online* di Indonesia meningkat antara 5%-10% setiap tahunnya, hal ini terutama disebabkan oleh semakin pesatnya infrastruktur internet. Pada tahun 2014 ini juga terdapat 25 juta pemain *game online* di Indonesia. Menurut Kuncorojati (2018) penelitian terbaru dari Kaspersky Lab yang merupakan perusahaan perangkat lunak dan antivirus, lebih dari setengah (53 persen) responden mengaku bermain *game online* cukup sering. Angka ini meningkat 64 persen untuk usia 25-34 tahun dan 67 persen untuk yang berusia 16-24 tahun.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, ditemukan bahwa pengguna paling banyak peningkatannya adalah pada usia 16-24 tahun. Maka peneliti mengambil sampel untuk usia *emerging adulthood* atau biasa disebut sebagai usia peralihan. Menurut Arnett (2000) munculnya dewasa muda itu dari remaja akhir hingga usia dua puluhan, dengan fokus pada rentang usia 18-25 tahun.

Permainan *game online* sendiri memiliki banyak jenis, salah satunya adalah *Multiplayer Online Battle Arena* atau biasa disebut MOBA. MOBA adalah bagian aliran dari permainan strategi *real-time* yang terbagi menjadi dua tim, biasanya setiap tim terdiri dari lima orang, dan bersaing satu sama lain dengan masing-masing pemain mengendalikan satu karakter tertentu (Cantallops & Sicilia, 2018).

Permainan MOBA ini sangat digemari oleh para pemain *game online*, dibuktikan dengan banyaknya pemain pada *game online* jenis ini. Salah satu permainan MOBA adalah DOTA 2. DOTA 2 memiliki puncak 800.000 pemain *online* secara bersamaan setiap harinya (Fadila, 2017). Sedangkan pada web

resminya sendiri, tercatat bahwa terdapat 10.716.883 pemain unik selama satu bulan terakhir (Dota Team, 2018). Jika DOTA 2 adalah permainan jenis MOBA yang harus dimainkan melalui PC, maka AOV (*Arena of Valor*) adalah contoh jenis permainan MOBA yang dapat dimainkan melalui *smartphone*. Menurut Fitria (2018), permainan AOV ini pada bulan Juli 2017 dilaporkan memiliki lebih dari 80 juta pengguna aktif setiap harinya dan 100 juta pemain aktif yang telah memainkannya

Kehadiran internet dan *game online* sendiri sudah menjadi bagian dari kehidupan individu saat ini. Salah satu manfaat penggunaan *game online* adalah sebagai sarana hiburan. Hal itu dapat memengaruhi kepuasan hidup individu tersebut. Menurut penelitian Snodgrass, Lacy, Francois, Fagan, dan Most (2010), ditemukan hasil kuantitatif antara hubungan disosiasi, relaksasi dan kesehatan yang positif. Pada para pemain yang menggunakan permainan *World of Warcraft* (WoW) untuk membantu pemain bersantai dilaporkan bahwa permainan tersebut meningkatkan kebahagiaan dalam kehidupan pemain dan juga meningkatkan kepuasan hidup pada pemain.

Hasil penelitian di atas diperkuat dengan beberapa wawancara singkat (bersifat pribadi) yang peneliti lakukan dengan tiga orang pemain *game online* MOBA. Pemain pertama mengatakan bahwa alasan kepuasan dalam bermain *game* adalah untuk bersantai mengisi waktu luang, hobi, bermain dengan teman, dan kepuasan dalam memiliki *skin game* (D, *personal communication*, Juli 6, 2019). Sedangkan pemain kedua mengatakan bahwa alasan kepuasan dalam bermain adalah dapat menghilangkan *stress* dan bertemu dengan banyak teman (W, *personal communication*, Juli 5, 2019). Terakhir, pada pemain ketiga, alasan kepuasan dalam bermain *game* karena hobi dan kepuasan saat dapat membuat

tim memenangkan permainan dengan menjadi MVP (skor tertinggi) (*V, personal communication*, Juli 5, 2019). Berdasarkan *personal communication* dapat disimpulkan bahwa pemain mendapatkan kepuasan dari bermain *game online* karena; (a) hobi dan mengisi waktu luang; (b) pencapaian tujuan; (c) dan teman.

Kepuasan hidup itu adalah penilaian kognitif secara sadar dari kehidupan seseorang di mana kriteria untuk penilaiannya ditentukan oleh individu tersebut (Pavot & Diener, 1993). Kepuasan hidup memiliki beberapa aspek, termasuk keinginan untuk berubah dan kepuasan dengan pemenuhan aspirasi masa lalu, sekarang, dan masa depan. Kepuasan hidup juga memengaruhi rasa pribadi dari kualitas hidup seseorang baik secara positif maupun negatif (Diener, Suh, Lucas, & Smith, 1999).

Pada permainan-permainan dengan jenis MOBA, dibutuhkan lebih dari satu pemain, sehingga kordinasi dan kerja sama tim merupakan indikator utama dalam memprediksi hasil pertandingan. Maka penting bagi anggota tim untuk bekerja sama satu sama lain dan memastikan bahwa semua perilaku tetap selaras dengan tujuan taktis tim (Xia, Wang, & Zhou, 2017). Saat para anggota tim bekerja sama satu sama lain, maka para anggota tim tersebut secara tidak langsung akan membangun hubungan dengan pemain lainnya dan hal itu tentunya memengaruhi kepuasan hidup pemain tersebut. Menurut Diener dan Biswas-Diener (dalam Diener & Ryan, 2014) manfaat *subjective well being* salah satunya adalah seseorang yang memiliki banyak teman dan anggota keluarga cenderung memiliki *subjective well being* yang tinggi; jadi, individu yang memiliki kesejahteraan lebih tinggi cenderung memiliki hubungan sosial yang lebih dekat dan mendukung daripada seseorang dengan kepuasan hidup yang rendah. Hal

ini juga sesuai dengan hasil wawancara singkat (bersifat pribadi) yang peneliti lakukan bahwa alasan kepuasan dalam bermain *game* adalah karena teman.

Saat para anggota tim membangun hubungan dengan pemain lainnya, maka pemain tersebut berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, hal ini membuat para anggota tim memiliki keterlibatan secara sosial. Bassuk, Glass, dan Berkman (1999) mendefinisikan keterlibatan sosial dengan cara mempertahankan banyak koneksi sosial dan tingkat partisipasi yang tinggi dalam kegiatan sosial. Berdasarkan hasil penelitian bahwa pemain yang memiliki motivasi keterlibatan secara sosial dalam bermain *game online* cenderung memiliki konsep diri dan adaptasi kehidupan yang lebih sehat dibandingkan dengan pemain yang tidak memiliki motivasi keterlibatan secara sosial (Yang & Huang, 2013).

Beberapa penelitian lain (Huang, Yang, & Chen, 2015; Yang & Huang, 2013) juga menemukan hubungan antara konsep diri dengan bermain *game online*. Menurut penelitian Huang et al. (2015), semakin banyak remaja terlibat dalam memainkan permainan *Happy Farm*, semakin kuat pula konsep diri, harga diri, dan hubungan interpersonal remaja tersebut. Selain itu, menurut Yang dan Huang (2013) ditemukan bahwa secara signifikan para pemain *game* lebih cenderung memiliki konsep diri dan adaptasi hidup yang positif ketika para pemain termotivasi oleh tujuan untuk mempelajari informasi dan keterampilan baru, memperkaya komunikasi interpersonal dirinya, dan mengembangkan autonomi dirinya. Para pemain *game* yang memiliki motivasi bermain *game* ini, menggunakan *game online* sebagai media sosial dan lebih mementingkan kehidupan sosial yang kaya dan bermanfaat di mana pemain membangun jejaring sosial dan mempromosikan rasa prestasi dan otonomi yang dimiliki para pemain tersebut. Para pemain juga berusaha untuk bertemu orang lain yang

dapat digunakan untuk melakukan hubungan antarpribadi yang berarti dapat membantu membentuk konsep positif pemain tentang fisik, keluarga, dan diri sosialnya dan juga berkontribusi pada penyesuaian hidup para pemain (Yang & Huang, 2013).

Konsep diri itu sendiri adalah semua aspek dalam diri dan pengalaman yang dialami oleh seseorang serta dirasakannya dalam kesadaran meskipun tidak selalu akurat (Rogers dalam Feist & Feist, 2009). Konsepsi individu mengenai dirinya muncul dari interaksi sosial dan itu memengaruhi perilaku individu tersebut (John Kinch dalam Fitts et al., 1971).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian (Leung & Leung, 1992; Chang, Chang, Stewart, & Au, 2003; Ayub, 2010), ditemukan bahwa konsep diri berhubungan dengan kepuasan hidup. Hasil penelitian pertama adalah persepsi subjektif remaja tentang kepuasan hidup berhubungan positif dengan berbagai dimensi konsep diri dan hubungan yang dirasakan dengan orang tua dan dengan sekolah (Leung & Leung, 1992). Hasil yang kedua adalah anak-anak memiliki kepuasan hidup dan konsep diri yang lebih tinggi daripada remaja, dikarenakan masa remaja adalah masa penuh dengan tekanan emosional sedangkan anak-anak menyenangkan dengan persepsi diri yang positif (Chang et al., 2003). Hasil penelitian ketiga juga menunjukkan bahwa konsep diri telah memengaruhi kepuasan hidup (Ayub, 2010).

Pada hasil penelitian mengenai konsep diri dan kepuasan hidup yang diteliti secara bersamaan seperti di atas, hanya menunjukkan partisipan anak-anak atau remaja. Belum ditemukan penelitian mengenai konsep diri dan kepuasan hidup dengan partisipan pemain *game online*. Penelitian sebelumnya hanya meneliti antara konsep diri dengan *game online* seperti penelitian Huang et al.

(2015) dan Yang dan Huang (2013) dan kepuasan hidup dengan *game online* pada penelitian Snodgrass et al. (2010). Maka penulis ingin meneliti peran konsep diri terhadap kepuasan hidup pada pemain *game online* berjenis MOBA.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Masalah yang dibahas pada penelitian ini adalah: Apakah terdapat peran konsep diri terhadap kepuasan hidup pada pemain *game online* MOBA?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu ingin mengetahui peran konsep diri terhadap kepuasan hidup pada pemain *game online* MOBA?

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat memperkaya dan mengembangkan ilmu psikologi, khususnya psikologi klinis dan psikologi sosial. Kajian teoritis mengenai peran konsep diri terhadap kepuasan hidup pada pemain *game* berjenis MOBA diharapkan dapat memberikan informasi tambahan bagi para praktisi di bidang psikologi klinis dan sosial. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat menjadi langkah awal yang akan berguna bagi penelitian selanjutnya.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dari penelitian ini antara lain ingin mengetahui peran konsep diri terhadap kepuasan hidup pada pemain *game* berjenis MOBA. Tujuannya agar para dewasa awal yang bermain *game* berjenis MOBA serta para orang tua yang memiliki anak yang bermain *game* berjenis MOBA mengetahui dampak permainan pada konsep diri dan dapat memberikan peran terhadap kepuasan

hidup pemain. Dengan kata lain, memberikan pengetahuan dan informasi kepada masyarakat mengenai peran konsep diri terhadap kepuasan hidup pada pemain *game* berjenis MOBA. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat menjadi informasi tambahan serta memberikan saran yang berguna.

### **1.5 Sistematika Penelitian**

Penulisan ini terdiri dari 5 bab. Bab 1 adalah pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian yang dibagi lagi menjadi manfaat penelitian teoritis dan manfaat penelitian praktis, dan sistematika penelitian. Selanjutnya bab 2 merupakan kajian pustaka mengenai kepuasan hidup dan konsep diri. Kajian pustaka untuk kepuasan hidup dan konsep diri terdapat pengertian, komponen atau dimensi, dan faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan hidup dan konsep diri. Selanjutnya dalam bab 2 juga terdapat pengertian dan perkembangan *game online* khusunya MOBA, kerangka berpikir, dan juga hipotesis. Dalam bab 3 yang merupakan metode penelitian terdiri dari partisipan penelitian, jenis penelitian, *setting* dan peralatan penelitian, pengukuran penelitian, alat ukur penelitian, uji reliabilitas, uji validitas, prosedur penelitian, dan pengolahan dan teknik analisis data. Lalu, pada bab 4 terdapat hasil analisis uji data, yaitu uji asumsi data, uji data utama, dan beberapa uji data tambahan. Terakhir, pada bab 5 terdiri dari simpulan, diskusi, dan saran.

## BAB V

### Simpulan, Diskusi, Saran

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis data mengenai peran konsep diri terhadap kepuasan hidup pada pemain *game online*, dapat disimpulkan bahwa konsep diri memiliki peran terhadap kepuasan hidup secara signifikan. Maka, semakin tinggi konsep diri pemain, semakin tinggi pula kepuasan hidup pemain. Dengan demikian, hipotesis peneliti terbukti.

#### 5.2 Diskusi

Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat peran yang signifikan pada konsep diri terhadap kepuasan hidup pada pemain *game online* MOBA. Dari hasil pengolahan data, diketahui semakin tinggi konsep diri pemain maka semakin tinggi pula kepuasan hidup pemain tersebut. Berdasarkan hasil uji data

tambahan, diketahui bahwa diri tingkah laku, personal, dan keluarga memiliki peran yang signifikan terhadap kepuasan hidup jika dilihat secara parsial.

Pada permainan *game online* MOBA, hal yang memberikan peran pada konsep diri terhadap kepuasan hidup adalah pencapaian tujuan. Hal ini sesuai dengan penelitian Wang, Li, Sun, Cheng, dan Zhang (2017) bahwa pencapaian tujuan berhubungan secara positif dengan kepuasan hidup. Pada diri tingkah laku, jika mendapatkan konsekuensi yang baik maka tingkah laku akan dipertahankan. Pada permainan *game online* MOBA, mendapatkan *reward* seperti *skin game* dari permainan merupakan salah satu contoh tingkah laku yang menyenangkan sehingga perilaku bermain *game online* terus dipertahankan. Pada diri personal merupakan bagaimana individu menggambarkan nilai-nilai pribadinya. Saat para pemain dapat memenangkan permainan maka pemain akan merasakan kebanggaan dalam dirinya, menganggap dirinya sebagai orang yang hebat. Pada diri keluarga, bahwa keluarga memberikan peran terhadap kepuasan hidup sejalan dengan penelitian Chang et al. (2003) yang mengatakan bahwa kehangatan dalam keluarga memprediksi kepuasan hidup seseorang.

Hasil penelitian tambahan yang pertama adalah uji korelasi antara konsep diri dan kepuasan hidup. Pengujian korelasi menggunakan korelasi *Pearson*. Hasil menunjukkan bahwa konsep diri dan kepuasan hidup memiliki hubungan yang positif dan juga signifikan. Maka semakin tinggi konsep diri seseorang, maka semakin tinggi pula kepuasan hidup orang tersebut. Hasil ini sesuai dengan beberapa penelitian sebelumnya, yaitu penelitian Leung dan Leung (1992), Chang et al. (2003), dan Ayub (2010).

Hasil penelitian tambahan selanjutnya adalah menguji kritik diri para pemain *game online* untuk disesuaikan dengan konsep diri pemain. Seperti yang dijelaskan pada bab sebelumnya, bahwa konsep diri harus disesuaikan dengan kritik diri, karena kritik diri merupakan skala lain yang akan membandingkan apakah konsep diri pemain memang baik atau karena pemain memiliki tingkat defensif yang tinggi dalam menjawab kuesioner. Hasil analisis data secara keseluruhan menunjukkan bahwa memang kritik diri pemain *game online* dapat dikatakan baik, yang berarti para pemain memiliki keterbukaan atas dirinya dan kritik diri.

Hasil penelitian tambahan terakhir adalah hasil uji beda *mean* pada kepuasan hidup, dilihat dari usia, jenis kelamin, dan lama bermain *game online*. Pertama, uji beda *mean* jika dilihat dari usia, ditemukan bahwa tidak terdapat perbedaan antara usia 18 hingga 25 tahun. Hal ini sesuai dengan penelitian Sousa dan Lybormirsky (2001). Kepuasan hidup cenderung stabil. Kedua, hasil uji beda *mean* jika dilihat dari jenis kelamin. Ditemukan bahwa tidak terdapat perbedaan pada kepuasan hidup terhadap jenis kelamin. Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian Sousa dan Lybormirsky (2001), bahwa tidak ada perbedaan kepuasan hidup antara pria dan wanita. Selanjutnya, uji beda *mean* jika dilihat dari lama waktu bermain *game online*. Hasilnya menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan lama bermain per hari pada kepuasan hidup, tidak terdapat perbedaan lama bermain per jam pada kepuasan hidup, dan tidak terdapat peran interaksi antara lama waktu bermain *game* per hari dan per jam terhadap kepuasan hidup.

Hasil utama penelitian ini hanya berfokus pada peran konsep diri terhadap kepuasan hidup pada pemain *game online* MOBA. Kepuasan hidup pada pemain

*game online* dapat dipengaruhi juga oleh kepuasan yang didapat melalui aktivitas waktu luang seperti hobi (*leisure activities*). Menurut Newman, Tay, dan Diener (2013) waktu luang adalah domain utama dalam kehidupan dan dapat memengaruhi kesejahteraan subyektif secara positif. Kegiatan rekreasi dan kepuasan rekreasi bahkan terbukti menjadi prediktor yang lebih besar dari kepuasan hidup dan kualitas hidup daripada seks, pendidikan, religiusitas, status perkawinan, usia, kesehatan, status pekerjaan, dan pendapatan. Kepribadian juga memberikan peran terhadap kepuasan hidup pada pemain *game online*. Menurut Chen, Tu, dan Wang (2008), jenis atau karakteristik permainan tertentu dapat memberikan kepuasan hidup pada pemain *game online* jika disesuaikan dengan kepribadian pemainnya.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya dilakukan menggunakan *google form*. Kedua, karena merupakan penelitian awal, data kontrol yang digunakan hanya usia dan lama waktu bermain. Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambah data-data kontrol lainnya agar dapat menambah penjelasan mengenai kepuasan hidup pada pemain *game online* MOBA.

### **5.3 Saran**

#### **5.3.1 Saran yang Berkaitan dengan Manfaat Teoritis**

Saran yang berkaitan dengan manfaat teoritis adalah dengan perkembangan teknologi, telah dibuktikan pada beberapa penelitian bahwa bermain *game online* yang tidak berlebihan mampu memberikan dampak positif pada individu. Dengan tambahan ilmu ini, bidang psikologi klinis diharapkan dapat menggunakan media seperti *game online* untuk membantu perkembangan individu menjadi lebih baik.

Penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk bidang psikologi klinis dan sosial. Saran peneliti untuk bidang psikologi klinis maupun sosial adalah dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat, bidang psikologis klinis dan sosial dapat memberikan pengetahuan mengenai ilmu-ilmu yang dapat mendampingi individu dalam mencapai kesejahteraan psikologisnya.

### **5.3.2 Saran yang Berkaitan dengan Manfaat Praktis**

Saran yang berkaitan dengan manfaat praktis adalah setiap individu sebaiknya menggunakan media *game online* sebagai sarana yang dapat membantu individu untuk mengembangkan kemampuan interpersonalnya dengan baik. Penggunaan *game online* yang tidak berlebihan ternyata juga memberikan dampak yang baik bagi individu, jadi sebaiknya para pemain *game online* lebih memperhatikan penggunaan dan keterikatannya dengan *game online* itu sendiri agar dapat bermanfaat untuk diri sendiri.

### **5.3.3 Saran untuk Penelitian Selanjutnya**

Saran untuk penelitian selanjutnya yang perlu dicermati adalah jumlah partisipan. Meskipun jumlah partisipan pada penelitian ini sudah dianggap sampel besar (146), namun alangkah baiknya menambah jumlah partisipan karena mengingat jumlah pemain *game* sendiri sangat banyak, sehingga data yang dihasilkan dapat lebih digeneralisasikan.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah kontrol data. Pada penelitian ini, kontrol data hanya menggunakan usia dan lama waktu bermain. Pada penelitian selanjutnya mungkin dapat ditambahkan budaya dan data demografis lainnya.

## **ABSTRACT**

**Destiyana Eviyanti (705150088)**

**The Role of Self Concept on Life Satisfaction on MOBA Online Game Players; (Sri Tiatri S.Psi., M.Psi., PhD., & Sandi Kartasasmita S.Psi., M.Psi.); Undergraduate Program of Psychology, Universitas Tarumanagara. (i-ix; 61 pages; R1-R4; Appdx 1-53)**

Technological advances are always growing every year. One of the technologies that continues to grow is the internet. Playing online games is one of the activities that can be done on the internet. MOBA or Multiplayer Online Battle Arena is one type of game that is very popular. There is research on positive self-concept in online game players. Previously, there had also been research on the relationship between self-concept and life satisfaction. However, no research has been found on the role of self-concept towards life satisfaction in online game players especially MOBA. The aims of this research is to examine the significance of the role of self-concept towards the life satisfaction of MOBA online game players. The sample of this research is 146 subjects, using a convenience sampling technique and given a measuring instrument such as questionnaires using Likert scale to measure self-concept and life satisfaction. Data analysis of this research using the Linear Regression Analysis at a significance level of 0.05. The results of this research concluded that there is a significant role in the self-concept towards life satisfaction with  $R$  score = 0.548 and  $R^2$  = 0.30. The results showed that the proportion of variance in life satisfaction explained by self-concept is equal to 30%, while the other 70% is influenced by other variables outside of research.

Keywords: self concept, life satisfaction, online games, Online Multiplayer Battle Arena

## DAFTAR PUSTAKA

- Anjungroso, F. (2014, Januari, 31). Ada 25 orang Indonesia doyan main game online. Tribunnews. <http://www.tribunnews.com/iptek/2014/01/31/ada-25-juta-orang-indonesia-doyan-main-game-online>
- Apperley, T. H. (2006). Genre and games studies: toward a critical approach to video game genres. *Simulation and Gaming*, 37(1), 6-23. doi: 10.1177/1046878105282278
- Arnett, J. J. (2000). A theory of development from the late teens through the twenties. *American Psychological Association*, 55(5), 469-480. doi: 10.1037/0003-066X.55.5.469
- Ayub, N. (2010). The relationship between self concept and satisfaction with life among adolescents. *International Journal of Interdisciplinary Social Sciences*. doi: 10.18848/1833-1882/CGP/v05i04/51663
- Bassuk, S.S., Glass, T. A., & Berkman, L. F. (1999). Social disengagement and incident cognitive decline in community-dwelling elderly persons. *Annals of Internal Medicine*, 131(3), 165-173. doi:10.7326/0003-4819-131-3-199908030-00002
- Burns, R. B. (1979). *The self concept: In theory, measurement, development, and behavior*. NY: Longman Inc.
- Bohang, Fatimah. (2018, Februari, 22). Berapa pengguna internet di Indonesia. Teknokompas.  
<https://tekno.kompas.com/read/2018/02/22/16453177/berapa-jumlah-pengguna-internet-indonesia>
- Cantaloops, M. M., & Sicilia, M. A. (2018). MOBA games: a literature review. *Entertainment Computing*, 26, 128-138.  
doi: 10.1016/j.entcom.2018.02.005
- Chang, L., Chang, C., Stewart, S. M., & Au, E. (2003). Life satisfaction, self concept, and family relations in Chinese adolescents and children. *International Journal of Behavioral Development*, 27(2), 182-189. doi: 10.1080/01650250244000182
- Chang, Y., Tsai, C., & Chiu, W. (2015). The influence of life satisfaction and well being on attitude toward the internet, motivation for internet usage, and internet usage behavior. *Journal of Interdisciplinary Mathematics*, 18(6), 927-946. doi: 10.1080/09720502.2015.1108111
- Chen, L. S.-L., Tu, H. H.-J., dan Wang, E. S.-T. (2008). Personality traits and life satisfaction among online game players. *CyberPsychology and Behavior*, 11(2), 145-149. doi: 10.1089/cpb.2007.002

- Diener, E., Emmons, R. A., Larsen, R. J., & Griffin, S. (1985). The satisfaction with life scale. *Journal of Personality Assessment*, 49, 71-75. doi: 10.1207/s15327752jpa4901\_13
- Diener, E., & Ryan, K. (2014). Subjective well-being: a general overview. *Psychological Society of South Africa*, 39(4), 391-406. doi: 10.1177/008124630903900402
- Diener, E., Suh, E. M., Lucas, R. E., & Smith, H. L. (1999). Subjective well-being: three decades of progress. *American Psychological Association*, 125(2), 276-302. doi: 10.1037/0033-2909.125.2.276
- Epstein, S. (1973). The self-concept revisited: or a theory of a theory. *American Psychologist*, 404-416. doi: 10.1037/h0034679
- Fadila, Yogie. (2017, Maret 24). 4 tim dota 2 pro paling berprestasi di Indonesia. Idntimes. <https://www.idntimes.com/tech/games/laughing-coffin/4-profesional-team-dota-2-di-indonesia-c1c2/full>
- Fajri, C. (2012). Tantangan industri kreatif-game online indonesia. *Jurnal Komunikasi*, 1(5),443-454. Diunduh dari [jurnalaspikom.org/index.php/aspikom/article/view/47](http://jurnalaspikom.org/index.php/aspikom/article/view/47)
- Feist, J., & Feist, G. J. (2009). *Theories of personality* (7th ed.). NY: McGraw-Hill.
- Fitria, H. (2018). Inilah deretan 5 game smartphone yang paling laris dan banyak diunduh, sudahkah kamu mencobanya?  
<http://jogja.tribunnews.com/2018/08/07/inilah-deretan-5-game-smartphone-paling-laris-dan-banyak-diunduh-sudahkah-kamu-mencobanya?page=4>
- Fitts, W. H., et al. (1971). *The self concept and self actualization*. Nashville: Counselor Recordings and Tests.
- Huang, C-L., Yang, S. C., & Chen-A-S. (2015). Motivation and gratification in online game: relationship among players' self esteem, self concept, and, interpersonal relationship. *Social Behavior and Personality*, 43(2), 193-204. doi: 10.2224/sbp.2015.43.2.193
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, E. D., dan Suteja, M. S. (2013). The development of Indonesian online game addiction questionnaire. *Plos ONE*, 8(4). doi: 10.1371/journal.pone.0061098
- Kiling, B. N., & Kiling, I. Y. (2015). Tinjauan konsep diri dan dimensinya pada anak dalam masa kanak-kanak terakhir. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(2), 116-124. Diunduh dari <http://ojs.unm.ac.id/JPPK/oai>
- Kumar, R. (2011). *Research methodology: a step by step guide for beginners* (3d ed.). London: SAGE Publication.
- Kuncorojati, Cahyandaru. (2018, Januari, 28). Pemain game online jadi target baru penjahat siber. Teknologi Metrotv News.

<http://teknologi.metrotvnews.com/news-teknologi/5b25LxaN-pemain-game-online-jadi-target-baru-penjahat-siber>

Kurniawan, D. E. (2017). Peran intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas pgri yogyakarta. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 3(1), 97-103. Diunduh dari

<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/view/1120/1071>

Leung, J., & Leung, K. (1992). Life satisfaction, self concept, and relationship with parents in adolescence. *Journal of Youth and Adolescence*, 21(6). doi: 10.1007/BF01538737

Martono, K. T. (2015). Pengembangan game dengan menggunakan game engine game maker. *Jurnal Sistem Komputer*, 5(1), 23-30. Diunduh dari [jsiskom.undip.ac.id/index.php/jsk/article/download/80/54](http://jsiskom.undip.ac.id/index.php/jsk/article/download/80/54)

Nalah, A. B. (2014). Self concept and students' academic performances in collage of education, Akwanga, Nasara State, Nigeria. *World J Young Researchers*, 3(2). doi: 10.1037/rnSAP0000005

Newman, D. B., Tay. L., dan Diener, E. (2013). Leisure and subjective well-being: A model psychological mechanisms as mediating factors. *Journal of Happiness Studies*, 15(3), 555-578. doi: 10.1007/s10902-013-9435-x

Nuyens, F., Deleuze, J., Maurage, P., Griffiths, M. D., Kuss, D. J., dan Billieux, J. (2016). Impulsivity in multiplyer online battle arena gamers: preliminary results on experimental and self report measures. *Journal of Behavioral Addiction*, 5(2), 351-356. doi: 10.1556/2006.5.2016.028

Pallant, J. (2007). *SPSS survival manual: a step by step guide to data analysis using spss for windows* (3rd ed.). NY: McGraw-Hill.

Papalia, D. E ., & Martotel, G. (2014). *Exprise human development* (13th ed.). NY: McGraw-Hill.

Pavot, W., & Diener, E. (1993). Review of the satisfaction with life scale. *American Psychological Association*, 5(2), 164-172. doi: /10.1037/1040-3590.5.2.164

Rahmaningsih, N. D., & Martani, W. (2014). Dinamika konsep diri pada remaja perempuan pembaca teenlit. *Jurnal Psikologi*, 41(2), 179-189. Diunduh dari <https://jurnal.ugm.ac.id/jpsi/article/download/6948/5409>

Rakhmat, J. (1998). *Psikologi komunikasi* (11th ed.). Bandung: Remaja Rosdakarya.

Shin, D. C., & Johnson, D. M. (1978). Avowed happiness as overall assessment of the quality of life. *Social Indicator Research*, 5, 475-492. doi: 10.1007/BF00352944

Sirgy, M. J. (2012). *The psychology of quality of life: hedonic well-being, life satisfaction, and eudaimonia* (2nd ed.). NY: Springer

- Snodgrass, J. G., Lacy, M. G., Francois Dengah II, H. J. F., Fagan, J., Most, D. E. (2011). Magical flight and monstrous stress: technologies of absorption and mental wellness in azeroth. *Cult Med Psychiatry*, 35, 26-62. doi: 10.1007/s11013-010-9197-4.
- Sousa, L., & Lyubomirsky, S. (2001). Life satisfaction. In J. Worell (Ed.). *Encyclopedia of women and gender: Sex similarities and differences and the impact of society on gender*, Vol. 2, pp. 667-676. San Diego, CA: Academic Press.
- Vacchiano, R. B., dan Strauss, P. S. (1968). The construct validity of the tennessee self concept scale. *Journal of Clinical Psychology*, 24(3), 323-326.  
doi:10.1002/1097-4679(196807)24:3<323::AID-JCLP2270240313>3.0.CO;2-F
- Veenhoven, R. (1996). The study of life satisfaction. In Saris, W.E., Veenhoven, R., Scherpenzeel, A.C. & Bunting B. (Eds.). *A comparative study of satisfaction with life in Europe* (pp. 11-48). Budapest: Eotvos University Press.
- Wang, W., Li, J., Sun, G., Cheng Z., dan Zhang, X. (2017). Achievement goals and life satisfaction: The mediating role of perception of successful agency and the moderating role of emotion reappraisal. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 30(1). doi: 10.1186/s41155-017-0078-4
- Xia, B., Wang, H., & Zhou, R. (2017). What a contributes to success in MOBA games? An empirical study of defense of the ancients 2. *Games and Culture*, 1-27. doi: 10.1177/1555412017710599
- Yang, S. C., & Huang, C. L. (2013). Using structural equation modeling to validate online game players' motivations relative to self concept and life adaptations. *Educational Computing Research*, 49(4), 527-542 doi: 10.2190/EC.49.4.f