

HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN BERMAIN PC GAME ON-LINE DENGAN KONSEP DIRI PADA REMAJA

Paulus Narendra Utama

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara Kecanduan Bermain PC game on-line dengan Konsep diri pada remaja. Asumsinya adalah jika seorang remaja mengalami kecanduan bermain PC game on-line maka konsep dirinya rendah. Hipotesis yang diajukan adalah Ada hubungan negatif antara antara Kecanduan Bermain PC game on-line dengan Konsep diri pada remaja. Semakin tinggi tingkat kecanduan permainan pc game on-line makin rendah konsep diri. Variabel dalam penelitian ini adalah Kecanduan Bermain PC game on-line sebagai variabel bebas dan Konsep diri sebagai variabel tergantung. Jumlah subyek dalam penelitian ini adalah 50 orang dengan kriteria subyek Remaja, baik laki-laki maupun perempuan berusia antara 13-18 tahun dan merupakan seorang pengguna permainan PC Game on-line di game center. Pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran skala Kecanduan bermain PC game on-line dan skala konsep diri. Dari 24 item skala kecanduan bermain PCgame on-line, terdapat 2 item gugur dan 22 item valid, dari 40 item konsep diri, terdapat 3 item gugur dan 37 item valid pada skala konsep diri. Reliabilitas yang dihasilkan dari uji coba skala adalah sebesar 0,958 pada skala konsep diri dan reliabilitas sebesar 0,916 pada skala kecanduan bermain PC game on-line. Hasil analisis data menyatakan bahwa sebaran data normal dan linear. Data penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment* dari *Pearson* dengan bantuan SPSS for Windows versi 13.00. Hasil perhitungan yang diperoleh menunjukkan bahwa koefisien korelasi (r) yang didapatkan sebesar -0,714 ($p < 0.05$). Hal ini berarti bahwa hipotesis dalam penelitian menyatakan diterima.

Kata kunci: kecanduan bermain PC game on-line, konsep diri, remaja.

RELATIONSHIP BETWEEN ADDICTED TO PLAYING PC GAMES ON-LINE AND SELF-CONCEPT IN ADOLESCENT

Paulus Narendra Utama

ABSTRACT

The research aimed to know the relationship between addicted to playing pc games on-line and self concept in adolescent. The assumption is if the addicted to playing pc games on-line is higher so self concept is lower. The existence of the negative relation between addicted to playing pc games on-line with self concept propose as the hypothesis of this research. The research variable was addicted to playing pc games on-line as the independent variable and self concept as the dependent variable. The subject of the research were 50 people, adolescent both men and women aged between 13-18 years and represents a user's PC games Game on-line in the game center. The data collection was done through scattered addicted to playing pc games on-line scale and self concept scale. From the 24 items scale PCgame addicted to playing on-line there are 2 items fall and 22 valid items and, from the 40 items scale self-concept there are 3 items are failed and 37 valid items on the scale of self-concept. The tried out of two scales resulted reliability 0,958 for addicted to playing pc games on-line and 0,916 for emotional intelligence. The result of the data analysis revealed that the distribution of the data is normal and linier. The data research were analyzed using correlation technique of Product Moment from Pearson helped by SPSS for Windows version 13.00. The result showed that the coefficient correlation was -0,714 ($p < 0.05$). It means that the hypothesis of this research is accepted.

Key Words: addicted to playing pc games on-line, self concept, adolescent.