

## ABSTRAK

### STUDI DESKRIPTIF *SELF-ESTEEM* PADA PECANDU PC *GAME ONLINE*

Melianthy Tanduk Allo Biyang  
(999114163)

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai *self-esteem* pada para pecandu PC *game online*. *Self-esteem* merupakan hasil penilaian individu terhadap diri sendiri yang menunjukkan tingkat kepercayaan individu bahwa dirinya berarti, berharga, berhasil dan mampu menghadapi tuntutan hidup. *Self-esteem* memiliki empat aspek yaitu: *Significance*, *Power*, *Competence* dan *Virtue*.

Variabel dalam penelitian ini adalah *self-esteem* dan subjek penelitian adalah para pecandu PC *game online* yang berjumlah 60 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Alat tes yang dipakai adalah skala *self-esteem* yang disusun sendiri oleh peneliti.

Analisis data dengan menggunakan metode statistik deskriptif yang meliputi penyajian data melalui tabel, penghitungan nilai maksimum, nilai minimum, mean teoritis, mean empiris dan standar deviasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa para pecandu PC *game online* memiliki *self-esteem* yang tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan mean empirik yang lebih besar daripada mean teoritik ( $128,23 > 105$ ). Uji-t sampel tunggal yang dilakukan untuk melihat perbedaan mean memperoleh hasil t-hitung (15,016) lebih besar dari t-tabel (2,001) yang membuktikan bahwa perbedaan mean teoritik dan empirik cukup signifikan. Dari hasil kategorisasi dengan menggunakan metode kategori jenjang didapatkan sebanyak 33 subjek tergolong dalam kategori tinggi, 27 subjek tergolong dalam kategori sedang dan tidak seorangpun termasuk dalam kategori rendah.

Uji *z-score* menunjukkan bahwa aspek *Significance* (162,768) lebih tinggi dibanding aspek *Competence* (157,845), *Power* (151,837) dan *Virtue* (126,722).

## **ABSTRACT**

### **SELF-ESTEEM'S DESCRIPTIVE STUDY FOR PC ONLINE GAME ADDICTS**

Melianthy Tanduk Allo Biyang  
(999114163)

The aim of this research was described about self-esteem at PC online game addicts. Self-esteem has a meaning as one's belief that they are valuable, worthy, successful and they can handle life's demands. This belief's was made by one's own evaluation. Self esteem consists of four aspects: Significance, Power, Competence and Virtue.

Variable in this research was self esteem and the subject was PC online game addicts in Yogyakarta; used 60 subjects. The data collected by using purposive sampling methods and used self-esteem's scale that was made by researcher. Researcher analyzed the data used descriptive statistic by table, maximum and minimum score, theoretic mean empiric mean and standard deviation.

The result of this research shown that PC online game addicts had high self-esteem; it's proved by empiric mean result higher than theoretic mean (128, 23 >105). Under level of significance 0.05, one sample t-test found that the differences of the two mean are significant. Comparison of one sample t-test score (15,016) and t-table score (2,001) showed that the distinction between theoretic and empiric mean was significant. (jenjang) categorized method showed that 33 subjects was in high level, 27 subject was in average level and non of the subjects was in low category.

Z-test score showed that Significance aspect (162,768) more dominant than Competence aspect (157,845), Power aspect (151,837) and Virtue aspect (126,722).