

**DUA SISI KEHIDUPAN PEMAIN *GAME RAGNAROK
ONLINE* (RO) DALAM PEMBENTUKAN CITRA DIRI
DAN RELASI INTERPERSONAL
DI DUNIA MAYA DAN DUNIA RIIL.**

SKRIPSI



| | |
|-----------------|--------------------|
| No. INDUK | 2022/06 |
| TGL TERIMA | 29-07-2006 |
| ES/1 | PT |
| BADILAH | |
| No. BUKU | FPsi Cha d-1 |
| KUMPULAN | 1 (SATU) |

OLEH:

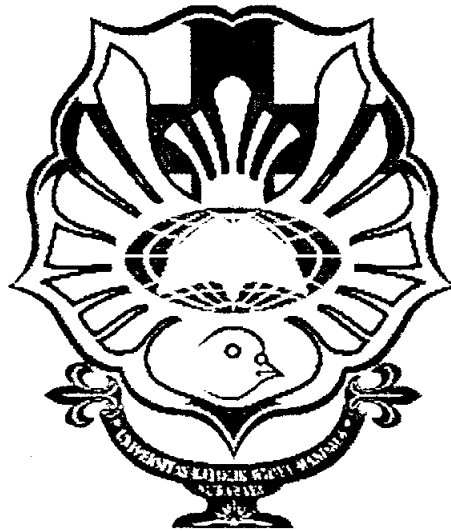
Diana Chandra
NRP: 7103002006

**Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala
Surabaya
2006**

DUA SISI KEHIDUPAN PEMAIN *GAME RAGNAROK
ONLINE* (RO) DALAM PEMBENTUKAN CITRA DIRI
DAN RELASI INTERPERSONAL
DI DUNIA MAYA DAN DUNIA RIIL

SKRIPSI

Diajukan kepada
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Psikologi



OLEH :
Diana Chandra
NRP: 7103002006

Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala
Surabaya
2006

SURAT PERNYATAAN

Bersama ini, saya

Nama : Diana Chandra

NRP : 7103002006

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa hasil skripsi saya yang berjudul:


**DUA SISI KEHIDUPAN PEMAIN *GAME RAGNAROK ONLINE* (RO)
DALAM PEMBENTUKAN CITRA DIRI DAN RELASI
INTERPERSONAL DI DUNIA MAYA DAN DUNIA RIIL**

Benar-benar merupakan hasil karya sendiri. Apabila di kemudian hari ditemukan bukti bahwa skripsi saya tersebut ternyata merupakan hasil plagiat dan/atau hasil manipulasi data, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan dan/atau pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh, serta menyampaikan permohonan maaf pada pihak-pihak terkait.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran.

Surabaya, 09 Juni 2006

Yang membuat pernyataan,


Diana Chandra

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

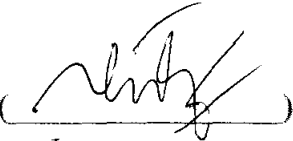
**DUA SISI KEHIDUPAN PEMAIN *GAME RAGNAROK ONLINE* (RO)
DALAM PEMBENTUKAN CITRA DIRI
DAN RELASI INTERPERSONAL
DI DUNIA MAYA DAN DUNIA RIIL**

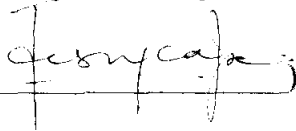
Oleh :

Diana Chandra

NRP 7103002006

Telah dibaca dan diterima untuk diajukan ke tim penguji skripsi

Pembimbing utama : Ermida L. Simanjuntak, M.Sc ()

Pembimbing pendamping : Yessyca Diana Gabrielle, Psi ()


Surabaya, 09 Juni 2006

HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
dan diterima untuk memenuhi sebagian dari persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Psikologi

pada tanggal 23 Juni 2006

Mengesahkan,
Fakultas Psikologi,
Dekan,



(Y. Yettie Wandansari, M.Si)

Dewan Penguji :

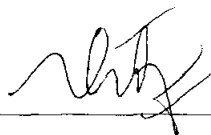
1. Ketua : Agnes Maria Sumargi, M.Psych


(_____)

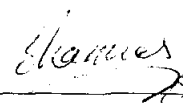
2. Sekretaris : G. Edwi Nugrohadi, SS


(_____)

3. Anggota : Ermida L. Simanjuntak, M.Sc


(_____)

4. Anggota : J. Dicky Susilo, S.Psi


(_____)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan terutama kepada

Tuhan Yesus Kristus

Keluarga tercinta: Mama dan adik

BV dan AY

HALAMAN MOTTO

*“Happines and self-confidence come naturally
when you feel yourself moving and progessing toward
becoming the very best person you can possibly be”*

(Brian Tracy)

UNGKAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Bapa di Surga atas terselesainya skripsi yang berjudul **DUA SISI KEHIDUPAN PEMAIN *GAME RAGNAROK ONLINE* (RO) DALAM PEMBENTUKAN CITRA DIRI DAN RELASI INTERPERSONAL DI DUNIA MAYA DAN DUNIA RIIL.**

Fenomena *online game* merupakan hal yang tidak asing lagi bagi masyarakat, namun tidak banyak yang mengetahui sesungguhnya kehidupan seperti apa yang ada dalam dunia maya tersebut dan seperti apa pemain *game* yang memainkannya dalam kehidupan riil. Atas dasar itu peneliti merasa tertarik untuk mengangkat penelitian tentang pemain *game*, khususnya pemain *game* Ragnarok Online. Peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan gambaran kenyataan kehidupan pemain *game* dalam dunia maya dan dunia riil.

Peneliti juga menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada:

1. **Ibu Y. Yettie Wandansari, M.Si** selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.
2. **Ibu Dessi Christanti, M.Si** selaku sekretaris dekan Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala.
3. **Ibu Ermida Simanjuntak, M.Sc** sebagai dosen pembimbing utama. Atas bimbingan dan dukungannya peneliti mendapatkan berbagai masukan yang berharga untuk dapat mengungkap fenomena penelitian ini dengan lebih baik.

4. **Ibu Yessyca Diana Gabrielle, S.Psi** sebagai dosen pembimbing pendamping. Atas bimbingan, kesabaran, dan dukungannya peneliti dapat selalu termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. **Tim Dosen Fakultas Psikologi**. Terima kasih atas pengetahuan dan pengalaman yang telah diberikan kepada peneliti dan sangat membantu dalam penelitian ini.
6. **Staff Tata Usaha Fakultas Psikologi** yang dengan sabar membantu peneliti dalam hal administrasi skripsi.
7. **Mama dan adikku Liana** yang selalu memberikan dukungan, perhatian, dan cinta pada peneliti di saat-saat susah dalam pengerjaan skripsi ini.
8. **BV dan AY**, terima kasih telah membagikan pengalaman berharga kalian. Skripsi ini tidak akan selesai tanpa kalian.
9. **Arnold**, yang telah memberikan dukungan dan cinta kepada peneliti selama ini.
10. **Fandy, Ary, Steffano, Ferdi, Lucky, Alia, Debby, Cindy, Vero, dan Selvy**, terima kasih atas dukungan dan persahabatan yang telah kalian berikan selama ini. Terima kasih karena telah menjadi teman yang baik bagi peneliti..
11. **Ayu dan Greg**, terima kasih atas bantuannya dalam penelitian ini.
12. **Semua pihak dan teman** yang tidak dapat disebutkan di sini. Terima kasih atas bantuan dan dukungannya dalam pengerjaan skripsi ini.

Peneliti

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|---------|
| Halaman Judul | i |
| Surat Pernyataan | ii |
| Halaman Persetujuan | iii |
| Halaman Pengesahan | iv |
| Halaman Persembahan | v |
| Halaman Motto | vi |
| Ungkapan Terima Kasih | vii |
| Daftar Isi | ix |
| Daftar Tabel | xiii |
| Daftar Gambar | xiv |
| Daftar Lampiran | xv |
| Abstraksi | xvi |
| | |
| BAB I. PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2. Fokus Penelitian | 17 |
| 1.2.1. Batasan fenomena khusus | 17 |
| 1.2.2. Pertanyaan seputar fenomena khusus | 24 |
| 1.3. Batasan Istilah | 24 |
| 1.4. Tujuan Penelitian | 25 |
| 1.5. Manfaat Penelitian | 26 |
| | |
| BAB II. TINJAUAN PUSTAKA | 28 |
| 2.1. Relasi Interpersonal | 28 |
| 2.1.1. Definisi relasi interpersonal | 28 |
| 2.1.2. Aspek-aspek relasi interpersonal | 29 |
| 2.1.3. Faktor-faktor yang mempengaruhi relasi interpersonal | 33 |
| 2.1.4. Jenis-jenis relasi interpersonal | 37 |
| 2.1.5. Tujuan relasi interpersonal | 39 |

| | | |
|----------------------------------|---|-----|
| 2.1.6. | Tahap-tahap pembentukan relasi interpersonal | 40 |
| 2.1.7. | Penelitian tentang relasi interpersonal | 42 |
| 2.2. | <i>Ragnarok Online</i> (RO) | 49 |
| 2.2.1. | Pengenalan terhadap RO | 49 |
| 2.2.2. | Sistem permainan RO | 57 |
| 2.2.3. | Profesi dalam RO | 65 |
| 2.2.4. | <i>Patch</i> RO | 70 |
| 2.2.5. | <i>Event</i> RO | 72 |
| 2.2.6. | Faktor yang mempengaruhi ketertarikan pemain <i>game</i> pada RO | 73 |
| 2.2.7. | Penelitian tentang RO | 74 |
| 2.3. | Dewasa Awal | 77 |
| 2.4. | Pembentukan Citra Diri dan Relasi Interpersonal Pemain <i>game</i> RO | 78 |
| 2.5. | Pertanyaan Penelitian | 87 |
| BAB III. METODE PENELITIAN | | 89 |
| 3.1. | Desain Penelitian | 89 |
| 3.1.1. | Jenis penelitian | 89 |
| 3.1.2. | Tipe penelitian | 90 |
| 3.2. | Informan Penelitian dan <i>Significant Other</i> | 92 |
| 3.3. | Metode Pengumpulan Data | 95 |
| 3.4. | Teknik Analisa Data | 99 |
| 3.5. | Validitas dan Reliabilitas | 100 |
| 3.6. | Etika Penelitian | 100 |
| 3.7. | Jadwal Kerja | 102 |
| BAB IV. HASIL PENELITIAN | | 103 |
| 4.1. | Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian | 103 |
| 4.1.1. | Persiapan penelitian | 103 |
| 4.1.2. | Pelaksanaan penelitian | 105 |
| 4.2. | Deskripsi Penemuan | 108 |
| 4.2.1. | Kasus I | 108 |

| | |
|--|-----|
| 4.2.2. Kasus 2 | 137 |
| 4.3. Kategorisasi | 160 |
| 4.4. Validitas dan Reliabilitas Penelitian | 172 |
| | |
| BAB V. PENUTUP | 174 |
| 5.1. Pembahasan | 174 |
| 5.1.1. Citra diri informan | 174 |
| 5.1.1.1. Kelebihan informan | 174 |
| 5.1.1.2. Kekurangan informan | 174 |
| 5.1.1.3. Kesesuaian citra diri riil dan maya | 175 |
| 5.1.1.4. Peran penampilan diri informan | 177 |
| 5.1.1.5. Peran kekuatan informan di dunia maya..... | 178 |
| 5.1.2. Relasi interpersonal informan | 179 |
| 5.1.2.1. Keterkaitan pandangan informan tentang citra dirinya dengan relasi interpersonal | 179 |
| 5.1.2.2. Bentuk relasi interpersonal yang sedang dijalani informan | 181 |
| 5.1.2.3. Proses pembentukan relasi interpersonal..... | 186 |
| 5.1.2.4. Aspek-aspek relasi interpersonal | 188 |
| 5.1.2.5. Faktor-faktor yang mendorong terbentuknya relasi interpersonal | 191 |
| 5.1.2.6. Alasan dan tujuan pembentukan relasi interpersonal .. | 199 |
| 5.1.2.7. Pengaruh pembentukan citra diri dan relasi interpersonal di dunia maya terhadap dunia riil dan sebaliknya | 196 |
| 5.2. Kontras dan Tidaknya dengan Penelitian Terdahulu..... | 197 |
| 5.2. Analisis Kasus dan Analisis Antar Kasus | 199 |
| 5.2.1. Analisis kasus AY | 199 |
| 5.2.2. Analisis kasus BV | 201 |
| 5.2.3. Analisis antar kasus | 203 |
| 5.3. Kelemahan Penelitian | 207 |

| | |
|-----------------------|-----|
| 5.4. Kesimpulan | 207 |
| 5.5. Saran | 210 |
| DAFTAR PUSTAKA | 214 |
| LAMPIRAN | 219 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 2.1. Kota-kota dalam RO | 50 |
| Tabel 2.2. Jenis pelanggaran dan hukuman bagi pemain <i>game</i> RO | 55 |
| Tabel 2.3. Profesi <i>novice</i> dalam RO | 65 |
| Tabel 2.4. Profesi 1 dalam RO | 66 |
| Tabel 2.5. Profesi 2 dalam RO | 67 |
| Tabel 2.6. <i>Patch-patch</i> di RO | 70 |
| Tabel 3.1. Jadwal kerja | 102 |
| Tabel 4.1. Latar belakang AY | 115 |
| Tabel 4.2. RO (AY) | 118 |
| Tabel 4.3. Citra diri AY | 119 |
| Tabel 4.4. Relasi interpersonal AY | 122 |
| Tabel 4.5. Pengaruh pembentukan citra diri dan relasi interpersonal pemain <i>game</i> di dunia maya terhadap citra diri dan relasi interpersonal di dunia riil dan sebaliknya (AY)..... | 137 |
| Tabel 4.6. Latar belakang BV | 143 |
| Tabel 4.7. RO (BV) | 145 |
| Tabel 4.8. Citra diri BV | 146 |
| Tabel 4.9. Relasi interpersonal BV | 149 |
| Tabel 4.10. Pengaruh pembentukan citra diri dan relasi interpersonal pemain <i>game</i> di dunia maya terhadap citra diri dan relasi interpersonal di dunia riil dan sebaliknya (BV) | 160 |
| Tabel 4.11. Tema Umum: Citra diri informan | 160 |
| Table 4.12. Tema Umum: Relasi interpersonal informan | 162 |
| Tabel 4.13. Tema Umum: Pengaruh pembentukan citra diri dan relasi interpersonal pemain <i>game</i> di dunia maya terhadap citra diri dan relasi interpersonal di dunia riil dan sebaliknya (informan AY dan BV) | 172 |
| Tabel 5.1. Analisis antar kasus | 203 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 1.1. <i>TS Online</i> | 4 |
| Gambar 1.2. <i>Tantra Online</i> | 5 |
| Gambar 1.3. <i>Final Fantasy XI</i> | 5 |
| Gambar 1.4. RO..... | 7 |
| Gambar 2.1. <i>Base dan job level</i> | 53 |
| Gambar 2.2. <i>Kolom status dan skill</i> | 54 |
| Gambar 2.3. <i>Kolom equipment</i> | 54 |
| Gambar 2.4. <i>User log on</i> | 58 |
| Gambar 2.5. <i>Character slots</i> | 58 |
| Gambar 2.6. Pembuatan karakter | 58 |
| Gambar 2.7. <i>Gender</i> | 59 |
| Gambar 2.8. Transaksi | 60 |
| Gambar 2.9. Grup | 61 |
| Gambar 2.10. <i>Kolom guild</i> | 62 |
| Gambar 2.11. <i>Kolom pembicaraan</i> | 63 |
| Gambar 2.12. <i>Whisper</i> | 64 |
| Gambar 2.13. <i>Kolom chat</i> | 64 |
| Gambar 2.14. <i>High priest</i> | 69 |
| Gambar 2.15. <i>Event Hari Kemerdekaan</i> | 73 |
| Gambar 2.16. Pernikahan | 82 |
| Gambar 2.17. Alur pembentukan citra diri dan relasi interpersonal di dunia riil dan dunia maya | 87 |
| Gambar 5.1. Alur kasus AY | 199 |
| Gambar 5.2. Alur kasus BV | 201 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|---|---------|
| Lampiran A. Transkrip wawancara AY | 219 |
| Lampiran B. Transkrip wawancara BV..... | 300 |
| Lampiran C. Surat persetujuan informan AY | 365 |
| Lampiran D. Surat persetujuan informan AY | 366 |
| Lampiran E. Surat persetujuan informan BV | 367 |
| Lampiran F. Surat persetujuan informan BV | 368 |
| Lampiran G. <i>Screenshot</i> RO | 369 |

Diana Chandra (2006). “Dua Sisi Kehidupan Pemain *Game Ragnarok Online* (RO) dalam Pembentukan Citra Diri dan Relasi Interpersonal di Dunia Maya dan Dunia Riil”, **Skripsi Sarjana Strata I**, Fakultas Psikologi

ABSTRAKSI

Citra diri dan relasi interpersonal merupakan hal yang penting bagi individu dewasa awal, terutama dalam berinteraksi dengan orang lain. Individu dewasa awal membutuhkan kualitas relasi interpersonal didukung dengan citra diri yang baik untuk menyelesaikan tugas-tugas perkembangannya, apalagi masa dewasa awal merupakan masa keterasingan. Dengan adanya kemajuan teknologi, *online game* yang mengkombinasikan unsur *game* dan *chatting* menjadi salah satu sarana yang mendukung dalam melakukan relasi dengan orang lain, namun sepertinya kelebihan yang ditawarkan dalam dunia maya tidak selalu mengatasi atau membawa perubahan terhadap citra diri dan relasi interpersonal di dunia riil. Hal ini dipengaruhi oleh pengalaman unik masing-masing individu. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengalaman pembentukan citra diri dan relasi interpersonal di dunia maya dan dunia riil.

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif terhadap 1 orang informan laki-laki dan 1 orang informan perempuan yang adalah *pemain game* RO. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara.

Dari pembahasan terhadap hasil wawancara, didapatkan hasil bahwa *pemain game* RO belum tentu memiliki citra diri dan kualitas relasi interpersonal yang buruk di dunia riil. RO juga belum tentu memberikan perubahan pada citra diri individu karena hal ini sangat tergantung pada pandangan *pemain game* tentang citra diri dan pengalaman relasi interpersonalnya, namun *online game* ini biasanya membawa perubahan dalam hal kuantitas relasi interpersonal. Walaupun dalam RO lebih mudah mendapatkan teman, namun hal itu tidak selalu diikuti dengan kualitas relasi interpersonal yang baik, terutama dalam hal rasa percaya dan keterbukaan terhadap *pemain game* lain di dunia maya. Stigma yang melekat pada RO tetap sama dengan fasilitas dunia maya lain, yaitu dunia yang penuh kebohongan. Dalam hal ini citra diri dan relasi interpersonal di dunia riil tampaknya masih menjadi prioritas utama daripada di dunia maya, sehingga untuk dapat membangun relasi dalam jangka waktu lama *pemain game* harus membawa relasi dalam dunia maya ke dunia riil.

Kata kunci:

Citra diri, relasi interpersonal, *online game*, *pemain game*, dunia maya, dunia riil, RO.