

Analisis Hubungan Interaksi Sosial dan Konsep Diri pada Gamers Mobile Legend di Kota Malang

Nadiya Andromeda^{*1}, Esy Suraeni Yuniwati²

^{1,2}Fakultas Psikologi Universitas Wisnuwardhana Malang, Indonesia
Email: ¹diyasaja@gmail.com, ²esysuraenyuniwati@gmail.com

Abstrak

Keberadaan komunitas *game online* telah menjadi wadah untuk bertemunya orang-orang yang memiliki minat kesamaan dalam bermain *game online*, komunitas tersebut menjadi sarana untuk para *gamers* saling berkomunikasi hingga menjalin interaksi satu sama lain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara konsep diri terhadap interaksi sosial remaja komunitas Mobile Legends Kota Malang. Konsep diri merupakan pandangan dan perasaan tentang diri sendiri. Sedangkan interaksi sosial adalah suatu hubungan antara individu atau lebih, yang menjalin berbagai jenis relasi sosial secara dinamis. Populasi penelitian sejumlah 218 orang dengan rentan usia 13-21 tahun yang telah bergabung dengan komunitas Mobile Legends Kota Malang, dengan menggunakan sampel penelitian sejumlah 139 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis data *product moment*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,840 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti sangat signifikan. Maka dapat dikatakan bahwa hipotesis diterima, artinya terdapat hubungan antara konsep diri dengan interaksi sosial pada remaja komunitas Mobile Legends Kota Malang.

Kata kunci: *Game Online, Interaksi Sosial, Konsep Diri*

Abstract

Online gaming community has become a communication forum and social interactive communities for people who have similarities passion. The purpose of this study was to determine the relationship between self-concept and social interaction among teenagers in the Mobile Legends communities in Malang City. Self-concept is the feeling and valuing about oneself. While social interaction is a dynamic relationship between individuals. Population this research is 218 people aged 13-21 years who have joined the Mobile Legends community in Malang City, using a research sample of 139 people. The sampling technique used purposive sampling technique. The technic is using product moment data analysis techniques. Based on the research results showing the correlation coefficient value is 0.840 and the significance value is 0.000, which means it is very significant. So it can be said that the hypothesis is accepted. There is a relationship between self-concept and social interaction in the youth of the Mobile Legends community, Malang City.

Keywords: *Online Gaming, Self Concept, Social Interaction*

1. PENDAHULUAN

Interaksi sosial lebih bersifat dinamis dimana dua individu atau lebih yang saling berjumpa akan melakukan interaksi sosial. Melalui proses interaksi sosial yang terjadi seseorang bisa saja saling mempengaruhi dan belajar menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial tersebut menjadikan seseorang mengetahui tentang dirinya sendiri baik kekurangan dan kelebihan. Pemahaman terhadap diri sendiri juga penting di dalam penilaian sosial dan perilaku sosial. Bagaimana kita memahami diri kita sendiri berpengaruh pada bagaimana kita memahami dan memperlakukan orang lain. Usaha dalam memahami diri sendiri menghasilkan konsep mengenai diri atau yang disebut dengan konsep diri (Agus Abdul Rahman, 2013). Interaksi sosial dalam penelitian ini adalah relasi sosial yang berfungsi menjalin berbagai jenis relasi sosial yang dinamis, baik relasi itu berbentuk antar individu, kelompok dengan kelompok, atau individu dengan kelompok. Interaksi sosial dalam penelitian ini mengacu ada pendapat (Partowisastro, 2003) Aspek-aspek interaksi

sosial dalam penelitian ini ada tiga antara lain kontak sosial yaitu menunjukkan sifat keterbukaan terhadap kelompoknya, aktifitas bersama dalam kerjasama antar individu dan frekuensi hubungan dalam komunikasi dan betatap muka.

Konsep diri merupakan suatu pandangan dan sikap individu terhadap diri sendiri. Konsep diri seseorang sebagian besar terbentuk melalui pengalaman-pengalaman yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungan. Berinteraksi dengan lingkungan menjadikan individu lebih mengenali tentang siapa dirinya dan bagaimana orang lain melihat dirinya. Sehingga konsep diri memiliki peranan penting dalam menentukan perilaku seseorang, cara memandang dirinya akan tercermin dari keseluruhan perilakunya. Artinya, perilaku individu akan selaras dengan cara individu memandang dirinya sendiri. Menurut Calhoun & Acocella (dalam Zulkarnain.dkk, 2020) dalam perkembangannya konsep diri terbagi dua, yaitu konsep diri positif dan konsep diri negatif: Konsep diri yang positif ciri-cirinya adalah yakin terhadap kemampuan dirinya sendiri dalam mengatasi masalah dan sadar bahwa tiap orang mempunyai keragaman perasaan, hasrat, dan perilaku yang tidak disetujui oleh masyarakat serta Konsep diri negative ciri-cirinya adalah peka terhadap kritik, responsif terhadap pujian, punya sikap hiperkritis, cenderung merasa tidak disukai orang lain, dan pesimistis terhadap kompetisi.

Individu akan bereaksi terhadap lingkungannya sesuai dengan konsep diri yang dimiliki. Menurut Desmita (2014) apabila konsep diri seseorang positif maka peluang untuk mencapai suatu keberhasilan lebih besar. Sebab, dengan konsep diri yang positif seseorang akan bersikap berani mencoba hal-hal baru, optimisme, percaya diri, tidak takut akan kegagalan, antusias, merasa jika dirinya berharga, bersikap dan berpikir positif, serta menetapkan tujuan hidup. Ghufroon & Risnawita (2016) menyebutkan konsep diri positif memiliki gambaran seseorang yang yakin terhadap kemampuan dirinya dalam mengatasi masalah, merasa sejajar dengan orang lain, menerima pujian tanpa rasa malu, dan sadar bahwa setiap orang mempunyai keragaman. Sedangkan konsep diri negatif merupakan kebalikan dari konsep diri positif, yang memiliki gambaran kurang percaya diri, pesimis, merasa *inferior*, cenderung merasa tidak disukai orang lain, dsb.

Perkembangan konsep diri pada masa remaja merupakan sebuah periode penting yang akan menjadi dasar bagi masa dewasa. Hal ini dikarenakan remaja telah mengalami perubahan baik secara psikologis maupun biologis. Perubahan psikologis meliputi emosi, rasa ingin tahu yang tinggi dan cenderung membuat keputusan tanpa berpikir panjang. Sedangkan perubahan biologis ditandai dengan perubahan fisik seperti proporsi tubuh, berat dan tinggi badan. Perubahan yang dialami terkadang membuat remaja tidak yakin akan dirinya sendiri dan kemampuan yang dimiliki, mereka berusaha berinteraksi dengan lingkungannya untuk lebih mengenal konsep dirinya.

Tugas perkembangan psikologis masa remaja salah satu diantaranya ialah melakukan hubungan interaksi yang lebih matang dengan teman sebaya. Namun perlu di ketahui, masa remaja dapat dikatakan sebagai masa yang sulit dan rawan dalam tugas perkembangan karna masa remaja ialah masa transisi dari masa kanak-kanak menuju ke masa dewasa. Gunarsa (2006) menyatakan bahwa remaja yang sulit berinteraksi dalam lingkungan sosial cenderung sulit bergaul, memiliki sedikit teman dan merasa rendah diri.

Terdapat berbagai faktor yang menyebabkan remaja sulit berinteraksi dalam lingkungan sosialnya. Salah satu diantaranya ialah dampak isolasi diri dari bermain *game online*. Hasil penelitian Mustikasari (2020) membuktikan bahwa dampak dari bermain *game online* dapat mengakibatkan remaja menghabiskan waktu selama berjam-jam untuk menuntaskan permainan yang sedang dimainkan. Selain itu, pemain *game online* menjadi lebih tertutup dengan lingkungan luar dan keterampilan sosial yang dimiliki menurun menjadikan sulit untuk berkomunikasi dengan orang lain. Sejalan dengan penelitian Mustikasari, Pradipta et al (2019) menyatakan remaja merasa jauh dari teman-temannya ketika bermain *game online*, kemampuan komunikasi mereka menjadi tidak lebih baik, tidak mendapat banyak teman, dan sibuk terhadap diri sendiri ketika sedang berinteraksi dengan teman. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa bermain *game online* memberikan pengaruh negatif terhadap interaksi sosial.

Dampak dari bermain game tidak hanya mempengaruhi kemampuan seseorang dalam berinteraksi sosial. Melainkan juga berpengaruh terhadap konsep diri seseorang, hal ini terbukti dari hasil penelitian yang dilakukan Pamungkas et al, (2019) menunjukkan bahwa adanya hubungan negatif yang signifikan antara konsep diri dengan kecanduan *game online* mengartikan bahwa semakin tinggi kecanduan game

online maka semakin negatif konsep diri. Namun, secara nyata sebenarnya kegiatan yang seringkali dilakukan dalam komunitas tersebut diantaranya mengajak anggota lain untuk mabar (main bareng), mengajak untuk masuk ke dalam *team squad* permainan, saling bertukar informasi tentang *gameplay* permainan ataupun *event* perlombaan, hingga jual beli akun Mobile Legends dan tentunya semua hal ini merupakan bentuk interaksi sosial yang dinamis. Fenomena komunitas Mobile Legends Malang ini menjadi sebuah fenomena yang menarik untuk dikaji.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif. Korelasional. Menurut Azwar (2017) penelitian kuantitatif adalah sebuah penelitian yang menekankan analisis data *numerical* (angka) diolah dengan menggunakan metode statistik untuk memperoleh signifikansi hubungan antar variabel yang diteliti. Prosedur pengambilan data dilakukan secara *online* melalui *google form* yang ditujukan kepada remaja komunitas Mobile Legends Kota Malang.

2.1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini menggunakan 2 Skala yaitu:

- a. Skala interaksi sosial Skala interaksi sosial dibuat berdasarkan penjelasan aspek-aspek interaksi sosial menurut Partowisastro (2003), yaitu: kontak sosial, aktifitas bersama, dan frekuensi hubungan.

Tabel 1. Blueprint Skala Interaksi Sosial

No	Aspek	Indikator	Favorable	Unfavorable	Jumlah
1	Kontak Sosial	1) Menjalin hubungan akrab	1,2	3,4	20
		2) Memperoleh penerimaan dari teman	5,6	7,8	
		3) Memperoleh dukungan dari teman	9,10	11,12	
		4) Keterbukaan dalam kelompok	13,14	15,16	
		5) Individu menunjukkan sifat keterbukaan terhadap kelompoknya	17,18	19,20	
2	Aktifitas Bersama	1) Individu bekerja sama dalam kelompok	21,22	23,24	12
		2) Terlibat dalam kegiatan kelompok	25,26	27,28	
		3) Menyumbangkan ide bagi kemajuan kelompok	29,30	31,32	
3	Frekuensi Hubungan	1) Lebih banyak menggunakan waktu untuk bertemu kelompoknya	33,34	35,36	12
		2) Senang berbicara dengan teman	37,38	39,40	
		3) Seringkali mengunjungi teman	41,42	43,44	
Total					44

- b. Skala konsep diri Berdasarkan penjelasan Calhoun & Acocella konsep diri memiliki tiga dimensi yaitu pengetahuan diri, pengharapan tentang diri, dan penilaian tentang diri sendiri. Kemudian teori

konsep diri dikembangkan oleh Desmita (2014) menyatakan bahwa konsep diri terdiri beberapa aspek, yaitu: pengetahuan, harapan, dan penilaian

Tabel 2. Blueprint Skala Konsep Diri

No	Aspek	Indikator	Favorable	Unfavorable	Jumlah
1	Pengetahuan	1) Apa yang diketahui oleh diri	1,2	3,4	8
		2) Segala sesuatu yang kita pikirkan tentang diri kita sebagai pribadi	5,6	7,8	
2	Harapan	1) Ketika kita mempunyai sejumlah pandangan tentang siapa kita sebenarnya	9,10	11,12	24
		2) Kita juga memiliki pandangan lain tentang kemungkinan menjadi apa	13,14	15,16	
		3) Bagaimana dambaan	17,18	19,20	
		4) Harapan	21,22	23,24	
		5) Keinginan diri	25,26	27,28	
		6) Menjadi manusia yang seperti apa	29,30	31,32	
3	Penilaian	1) Pandangan kita tentang harga	33,34	35,36	12
		2) Kewajaran kita sebagai pribadi	37,38	39,40	
		3) Penilaian tersebut membentuk harga diri	41,42	43,44	
Total					44

Pada penelitian ini metode yang digunakan untuk Azwar (2007) mengungkapkan reliabilitas merupakan kehandalan alat ukur, dimana alat ukur tersebut menunjukkan hasil pengukuran yang relative konstan walaupun diberikan pada waktu dan tempat yang berbeda. Pada penelitian ini menggunakan metode *Cronbach's Alpha* untuk mencari reliabilitas. Hasil dari pengukuran reliabilitasnya adalah Pada hasil uji reliabilitas skala konsep diri putaran pertama penelitian ini adalah sebesar 0,827 sedangkan hasil uji reliabilitas skala interaksi sosial putaran pertama penelitian ini adalah sebesar 0,791. Kemudian pada putaran kedua, didapati hasil uji reliabilitas pada skala konsep diri dan interaksi sosial yaitu sebesar 0,891 dan 0,915 untuk skala konsep diri. Diketahui bahwa hasil uji pertama maupun kedua nilainya > 0,60 maka kedua skala ini dinyatakan realibel pada penelitian ini.

2.2. Analisis Data

Analisis data yang diperoleh untuk mencari hubungan atau korelasi merupakan data yang bersifat kuantitatif, berupa angka-angka sehingga metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah teknik korelasi. Dalam menganalisis data yang bersifat kuantitatif peneliti menggunakan program computer SPSS (*statistical product and service solution*)

Analisis data dilakukan untuk mengetahui hubungan konsep diri terhadap interaksi sosial pada remaja komunitas Mobile Legends Kota Malang, sesuai dengan hipotesis yang diajukan. Beberapa langkah analisis data yang akan dilakukan meliputi uji persyaratan analisis berupa **uji normalitas dan uji linearitas, kemudian dilakukan uji hipotesis korelasional**. Pengujian ini untuk mengetahui apakah nilai residual terdistribusi secara normal atau tidak. Model korelasi yang baik adalah yang memiliki nilai residual yang terdistribusi secara normal. Uji normalitas yang digunakan mengacu pada

model uji *One Sample Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan SPSS 26. Kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal

2.3. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel terikat dengan variabel bebas, yaitu interaksi sosial dan konsep diri. Kaidah untuk uji linearitas ialah, apabila *Deviation From Linearity* pada *Sig.* nilainya lebih besar dari 0,05 maka kedua variabel mempunyai hubungan yang linear. Begitu juga sebaliknya, apabila *Deviation From Linearity* pada *Sig* nilainya lebih kecil dari 0,05 maka kedua variabel mempunyai hubungan yang tidak linear.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

3.1.1. Uji Normalitas

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas varibael konsep diri dengan interaksi sosial
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		139
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.97122600
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.114
	Positive	.103
	Negative	-.114
Test Statistic		.841
Asymp. Sig. (2-tailed)		.068 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sebaran normalitas jika dilihat dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa perhitungan yang dilakukan ternyata memiliki harga p atau Asymp. Sig. (2-tailed) ialah 0,068 lebih dari 0,05 maka data penelitian terdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas di atas dapat disimpulkan bahwa skala konsep diri dan skala interaksi sosial terdistribusi normal.

3.1.2. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua variabel dalam penelitian ini memiliki hubungan yang linier atau tidak. Hasil perhitungan SPSS 26 untuk hasil uji linearitas ialah sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas konsep diri dengan interaksi sosial

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Interaksi Sosial * Konsep Diri	Between Groups	(Combined)	5998,705	29	206,852	4,909	0,000
		Linearity	4263,482	1	4263,482	101,182	0,000
		Deviation from Linearity	1735,223	28	61,972	1,471	0,082
	Within Groups		4592,907	109	42,137		
Total			10591,612	138			

Berdasarkan dari hasil uji linearitas diketahui bahwa *Deviation From Linearity* pada *Sig* ialah 0,082. Hasil tersebut dapat dilihat bahwa signifikansi lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel konsep diri dengan variabel interaksi sosial terdapat hubungan yang linear.

3.1.3. Uji Hipotesis

Penelitian kuantitatif yang dilakukan pada penelitian ini adalah untuk menguji hipotesis terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesis pada penelitian ini adalah ada hubungan antara konsep diri dengan interaksi sosial pada remaja komunitas Mobile Legends Kota Malang. Teknik analisis yang digunakan ialah korelasi Karl Pearson *Product Moment* dilakukan dengan menggunakan bantuan program komputer SPSS 26. Hasil analisis data korelasi Karl Pearson *Product Moment* dalam penelitian dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Uji Korelasi Konsep diri dengan interaksi social

Correlations		Konsep Diri	Interaksi Sosial
Konsep Diri	Pearson Correlation	1	.840**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	139	139
Interaksi Sosial	Pearson Correlation	.840**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	139	139

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil analisis uji data korelasi pada tabel 10 terhadap 139 responden menunjukkan hasilnya adalah sangat signifikan. Hal ini dibuktikan dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,840 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang menunjukkan ada hubungan antara konsep diri dengan interaksi sosial remaja komunitas Mobile Legends Kota Malang. Dengan hipotesis yaitu ada hubungan antara konsep diri dengan interaksi sosial remaja komunitas Mobile Legends Kota Malang yang diajukan pada penelitian ini dan hipotesis tersebut dapat diterima.

3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis di atas dapat diketahui bahwa ada hubungan yang positif antara konsep diri dengan interaksi sosial remaja komunitas Mobile Legends Kota Malang, hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang berbanding lurus antara kedua variabel penelitian. Semakin positif konsep diri maka

akan semakin tinggi tingkat interaksi sosial remaja komunitas Mobile Legends Kota Malang, begitu juga sebaliknya semakin negatif konsep diri maka akan semakin rendah tingkat interaksi sosial pada remaja komunitas Mobile Legends Kota Malang.

Penelitian ini menunjukkan bahwa variabel konsep diri mempunyai peran penting dalam menentukan perilaku seseorang dalam berinteraksi sosial, terutama pada anggota komunitas Mobile Legends di Kota Malang. Konsep diri anggota komunitas terbentuk melalui pengalaman-pengalaman yang diperoleh dari lingkungannya. Berinteraksi dengan lingkungannya menjadikan individu lebih mengenali tentang siapa dirinya dan bagaimana orang lain melihat dirinya. Selain itu penelitian ini membuktikan bahwa remaja yang berada di komunitas Mobile Legends Kota Malang sudah mulai mengenal tentang dirinya sendiri, beberapa dari mereka menyadari akan potensi dalam diri, kemampuan dan keahlian yang dimiliki hingga kelebihan ataupun kekurangan pada dirinya.

Keberadaan komunitas ini telah menjadi wadah bagi bertemunya orang-orang yang memiliki kesamaan dalam bermain game Mobile Legends, mereka di dalam komunitas saling berkomunikasi menjalin interaksi sesama anggota satu sama lain. Aktivitas anggota komunitas yang seringkali dilakukan ialah seperti bermain bersama, saling bertukar informasi tentang *gameplay* permainan ataupun *event* perlombaan, hingga transaksi jual beli akun permainan. Interaksi sosial yang mereka lakukan akan membentuk konsep diri, hal ini di dukung pendapat Elizabeth B. Hurlock (2006) yang menyatakan bahwa interaksi sosial dalam lingkungan akan membentuk konsep diri individu, pengalaman hasil interaksi sosial individu akan memberikan pandangan baru terhadap diri individu yang dapat mempengaruhi konsep dirinya. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa terdapat hubungan antara konsep diri dengan interaksi sosial. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan terkait hubungan konsep diri terhadap interaksi sosial (Khosim, 2018; Pasaribu, 2016; Masela 2019; Dwinanda, 2019).

Interaksi sosial yang supportif akhirnya dapat membentuk konsep diri positif pada seorang remaja. Konsep diri positif selanjutnya memberikan penilaian akan diri sendiri dan kemampuan yang dimiliki melalui peningkatan keyakinan diri dan memberikan makna eksistensi dari keberadaan mereka dari sebuah komunitas yang digemari. Jika dilihat dari proses terbentuknya konsep diri, maka gambaran akan konsep diri seorang remaja dapat mempengaruhi intersitas sosial yang tampak dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Hasil dari penelitian ini berlawanan dengan penelitian tentang game online dan dampaknya terhadap interaksi sosial yang sebelumnya. Game online dapat memiliki dampak positif jika dilakukan sewajarnya. Adapun game online akan menimbulkan dampak negatif jika pemaintelaketagihan hingga sulit mengendalikan diri setiap bermain game online. Hal positif yang diperoleh yaitu jika permainan seperti, kasus, ingatan, dan strategi dapat memberikan pengaruh positif pada kecerdasan dan ketelitian anak-anak dan remaja. Otak akan terpacu untuk menyelesaikan sesuatu sehingga reaksi yang timbul merupakan bentuk semangat. Mendapatkan pengalaman rekreatif dan menghibur diri karena beberapa permainan dapat menjadi salah satu cara untuk memainkan peran yang diminati. Selain mereka dapat meluaskan interaksi sosial mereka melalui komunitas yang diminati bersama. Namun, kembali pada pengkajian yang sebelumnya bahwa perilaku manusia yang berlebihan sampai berujung pada kecanduan game tentu saja akan menghasilkan dampak yang negatif baik dari tinjauan interaksi sosial maupun aspek kepribadian yang lain dari pemainnya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara konsep diri dengan interaksi sosial remaja komunitas Mobile Legends Kota Malang yang berarti bahwa semakin positif konsep diri maka semakin tinggi tingkat interaksi sosial. Terdapat tiga aspek penting yang harus dipenuhi seseorang untuk membentuk konsep diri, yaitu pengetahuan, harapan, dan penilaian. Pada aspek pengetahuan meliputi tentang segala hal yang diketahui oleh diri yang mencakup segala sesuatu yang kita pikirkan tentang diri kita sebagai pribadi. Kemudian pada aspek harapan kita mempunyai sejumlah pandangan tentang siapa kita sebenarnya, pada saat yang sama kita juga memiliki pandangan lain tentang kemungkinan menjadi apa diri kita di masa depan. Sedangkan aspek penilaian merupakan pandangan kita tentang kewajiban kita sebagai pribadi

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Agus Rahman. (2013). *Psikologi Sosial*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Desmita. (2014). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dwinanda, Azlia Febrina, Muswardi Rosra & Shinta Mayasari. (2019). Hubungan Konsep Diri Dengan Interaksi Sosial Siswa. *FKIP Universitas Lampung*.
- Ghufron, N. M., & Risnawita, R. (2016). *Teori-teori psikologi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gunarsa, S. D. 2006. *Psikologi Remaja*. Jakarta: BPK, Gunung Mulia.
- Hurlock, E. B. (2006). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi kelima. Alih bahasa Istiwidayanti dan Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- Khosim, Mokhammad dan Nura Hidayati. (2018). Hubungan Konsep Diri Dengan Interaksi Sosial Remaja Panti Asuhan Putra Muhammadiyah Labruk Lor Lumajang. *Institut Agama Islam Syarifuddin Lumajang*. Vol. 04. No.1. Hal. 41-68.
- Mustikasari, Bety, Deka Setiawan & Ika Ari Pratiwi. (2020). Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD di Desa Prawoto. *Jurnal DIDIKA*. Vol. 6. No. 2. Hal. 181-190.
- Pamungkas, Pandu Dwi, Sayang Ajeng Mardhiyah & Maya Puspasari. (2019). Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Kecanduan Game Online Pada Pemain Game Mmorpg. *Jurnal Insight*. Vol. 15. No. 1. Hal. 60-70. <https://doi.org/10.32528/ins.v15i1.1643>
- Partowisastro, R. (2003). *Perbandingan konsep diri dan Interaksi Sosial anak-anak remaja WNI asli dengan keturunan Tionghoa*. Laporan Penelitian Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM.
- Pradipta, Aloysius Bagas, et al. (2019). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial. *Jurnal MEANS*. Vol. 4. No. 1. Hal. 71-80.
- Zulkarnain, Iskandar. (2020). *Pembentukan Konsep diri Melalui Budaya T tutur*. Medan: Puspantara Publishing