

Intisari

MMORPG adalah salah satu jenis permainan komputer dimana para pemainnya dapat bermain peran di dalamnya dan dapat menampung jumlah pemain yang sangat besar dan mereka dapat berinteraksi satu sama lain dalam dunia maya. Bagi *gamers* yang kecanduan permainan MMORPG, akan terus bermain setiap hari dalam satu periode waktu yaitu lebih dari 4 jam. Jam bermain yang lama ini memberikan beberapa dampak negatif bagi *gamers*, salah satunya adalah ketidakpedulian *gamers* dengan hal-hal lain yang disekitarnya khususnya dalam hal menjalin relasi.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran mengenai *self esteem* dan kebutuhan berelasi pada remaja pecandu MMORPG. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Pengambilan data dilakukan secara *snowball sampling* pada remaja yang bermain MMORPG dengan menggunakan skala kecanduan MMORPG, skala *self esteem*, dan tes *inventory Edward Personal Preference Schedule (EPPS)*. Data yang didapat dianalisis dengan menggunakan validitas dan reliabilitas skala kecanduan MMORPG dan *self esteem*, distribusi frekuensi angket terbuka, serta menggunakan tabulasi silang antar variabel penelitian untuk memberikan gambaran secara sistematis dan akurat mengenai karakteristik *self esteem* dan kebutuhan berelasi pada pecandu MMORPG dengan menggunakan program SPSS 10.00.

Hasil penelitian ini adalah sebagian besar subjek penelitian termasuk ke dalam kategori kecanduan MMORPG, dimana sebagian besar subjek kecanduan menjual karakter, *equip*, maupun mata uang dalam *game* MMORPG yang mereka mainkan demi mendapatkan uang. Selain itu hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar subjek penelitian memiliki tingkat *self esteem* yang tinggi dimana individu dengan tingkat *self esteem* yang tinggi memiliki hubungan interpersonal yang baik dan seimbang dengan orang lain. Hal ini sesuai dengan kebutuhan yang tinggi dalam menjalin relasi yang dimiliki oleh sebagian besar subjek penelitian, akan tetapi dalam menjalin relasi mereka tidak melibatkan emosi sehingga relasi mereka hanya sebatas obrolan biasa dan tidak sampai menjalin relasi yang mendalam.

Kata Kunci: MMORPG, *Self Esteem*, dan Kebutuhan Berelasi.