



# Jurnal Diversita

Available online <https://ojs.uma.ac.id/index.php/diversita>

## Pembentukan Identitas Diri Remaja Pemain Game Online di Dunia Virtual Pada Masa Pandemi COVID-19

### *Self-Identity Formation of Adolescent Online Game Players In A Virtual World During The COVID-19 Pandemic*

Taufik Akbar Rizqi Yunanto<sup>(1\*)</sup> & Steven Harichandra<sup>(2)</sup>

Universitas Surabaya, Indonesia

Disubmit: 20 Februari 2023; Diproses: 21 Juli 2023; Diaccept: 23 November 2023; Dipublish: 25 Desember 2023

\*Corresponding author: taufik\_yunanto@staff.ubaya.ac.id

#### Abstrak

Remaja merupakan masa seseorang akan mencari dan membentuk identitas dirinya. Dalam membentuk identitas diri remaja perlu beradaptasi di lingkungan sosial yang ada di kehidupan remaja. Kemunculan pandemi COVID-19 membuat remaja memiliki keterbatasan untuk mencari identitas melalui lingkungan sosial akibat pembatasan kegiatan secara tatap muka. Akibat tersebut membuat remaja memiliki lingkungan sosial yang terbatas untuk mengeksplorasi diri sehingga melakukan pelarian bermain game online. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi dinamika pembentukan identitas diri yang terjadi pada remaja pemain game online di dunia virtual pada masa pandemi COVID-19. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan paradigma fenomenologi. Penelitian ini menggunakan wawancara semi terstruktur. Kriteria partisipan yang digunakan yaitu remaja dengan usia 18-22 tahun yang bermain game online lebih dari 3 jam perhari pada masa pandemi COVID-19. Penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembentukan diri seorang remaja melalui proses eksplorasi dan komitmen yang dipengaruhi pengalaman dan relasi yang terjadi di dunia virtual. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa remaja mengalami kesulitan membentuk identitas diri di dunia virtual akibat ketidakpastian dan perbedaan cara menghadapi masalah di dunia nyata dan virtual.

**Kata Kunci:** COVID-19; Game Online; Remaja; Identitas Diri.

#### Abstract

*Adolescence is when a person seeks and forms his own identity. In developing self-identity, adolescents need to adapt to the social environment that exists in adolescent life. The emergence of the COVID-19 pandemic has made teenagers have limitations in finding identity through the social atmosphere due to restrictions on face-to-face activities. As a result, teenagers have a limited social environment to explore themselves, so they run away to play online games. This research examines the dynamics of self-identity formation in adolescent online game players in the virtual world during the COVID-19 pandemic. This study uses qualitative methods with a phenomenological paradigm and uses semi-structured interviews. The participant criteria used were adolescents aged 18-22 who played online games for more than 3 hours per day during the COVID-19 pandemic. This research shows that the process of forming a teenager's self through a process of exploration and commitment is influenced by experiences and relationships that occur in the virtual world. The findings of this study indicate that adolescents have difficulty forming self-identities in the virtual world due to uncertainty and differences in how to deal with problems in the real and virtual worlds.*

**Keywords:** Adolescent; COVID-19; Online Game; Self-Identity.

**How to Cite:** Yunanto, T. A. R. & Harischandra, S. (2023), Pembentukan Identitas Diri Remaja Pemain Game Online di Dunia Virtual Pada Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Diversita*, 9 (2): 176-186.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini berkembang semakin cepat. *Game online* menjadi sebuah bukti adanya perkembangan teknologi dibidang hiburan. Di Indonesia populasi pemain *game online* mencapai 60 juta pemain (Pramudia & Wardani, 2018). *Game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan pemain lain dalam permainan yang sama yang membutuhkan jaringan internet (Pramudia & Wardani, 2018).

Kurniawan et al. (2021) menjelaskan melalui hasil penelitian observasinya bahwa sebagian besar remaja dalam bermain *game online* memiliki kecenderungan untuk bermain berkelompok atau diistilahkan dengan “*main bareng*” (*mabar*). Adanya *mabar* tersebut membuat pemain *game online* menumbuhkan relasi antar sesama pemain dan mengubah persepsi negatif bahwa pemain *game online* adalah orang yang terkucilkan di lingkungan sosial (Pelawi et al., 2021). Meskipun terlihat menguntungkan, *game online* juga dapat merugikan bagi pemainnya (Goh et al., 2019).

Goh et al. (2019) menyatakan bahwa salah satu dampak kerugian yang umum terlihat akibat bermain *game online* adalah merenggangnya hubungan dengan lingkungan sosial di dunia nyatanya yang dapat mengurangi interaksi seseorang di dunia nyatanya dan meningkatnya interaksi seseorang di dunia virtual. Berkurangnya interaksi seseorang di dunia nyata tersebut disebabkan pemain *game online* yang menemukan dunianya sendiri serta rasa nyaman ketika berinteraksi di dalam *game online* (Goh et al., 2019).

Relasi dengan orang lain dapat membantu remaja dalam melakukan

eksplorasi identitas diri kearah yang baik ataupun tidak maupun keberhasilan remaja dalam membentuk identitas dirinya Santrock et al., (2014). Meskipun menurut pandangan Erik Erikson dalam Santrock et al., (2014) menjelaskan bahwa remaja membentuk identitas dirinya cenderung diperoleh dari usaha remaja itu sendiri tetapi relasi dengan orang lain di lingkungan sosial juga dapat membantu dalam membentuk suatu identitas remaja.

Keterbatasan relasi dengan orang lain dapat menjadikan seorang remaja kesulitan untuk melakukan eksplorasi dalam membentuk identitas dirinya. Hal tersebut terjadi ketika munculnya pandemi COVID-19 pada tahun 2020. Pandemi COVID-19 yang terjadi membuat seseorang lebih sering berada di rumah dan memiliki keterbatasan aktivitas di lingkungan sosial.

Pada kasus remaja pemain *game online*, kebutuhan yang dibutuhkan masa remaja adalah relasi dengan lingkungan sosialnya serta membentuk identitas dirinya. Adanya pandemi membuat lingkungan remaja dalam melakukan eksplorasi terhadap identitas dirinya di dunia nyatanya terbatas yang pada akhirnya remaja akan mencari lingkungan baru yang dapat memenuhi kebutuhannya salah satunya adalah *game online*.

Dengan adanya *game online*, remaja tentunya akan membentuk identitas dirinya melalui dunia *virtual* salah satunya adalah *game online* ketika pandemi ini melanda. Dalam membentuk identitas tentunya remaja pemain *game online* akan mencoba berbagai identitas yang memungkinkan terjadinya kesalahan dalam membentuk identitas diri.

Penelitian ini akan melakukan eksplorasi dinamika pembentukan identitas diri yang terjadi pada remaja pemain *game online* di dunia *virtual* pada masa pandemi COVID-19. Peneliti ingin mengkaji relasi dan proses pembentukan identitas diri remaja pemain *game online* di dunia *virtual* pada masa pandemi COVID-19

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. (Creswell, W. John & Creswell, 2018) menjelaskan penelitian kualitatif sebagai pendekatan yang memiliki tujuan untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala utama.

Penelitian ini menggunakan paradigma fenomenologis, ialah metode yang berkaitan dengan bagaimana individu secara subjektif mengalami pengalaman dan memberikan makna dari fenomena yang terjadi (Howitt, 2019). Pemilihan desain kualitatif dan paradigma fenomenologi berdasarkan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengeksplorasi dinamika pembentukan identitas diri remaja pemain *game online* di dunia *virtual*. Peneliti akan menggunakan teknik pengambilan data dengan wawancara semi terstruktur yang dilakukan secara online.

Pelaksanaan wawancara partisipan 1 dilaksanakan pada 5 April 2022 dan 24 Mei 2022. Pada partisipan 2 dilaksanakan pada 6 April 2022 dan 22 Mei 2022. Pelaksanaan wawancara dilaksanakan menggunakan Zoom Meeting.

Partisipan yang dipilih untuk melakukan wawancara memiliki kriteria yakni: (1) Remaja dengan usia 17-22 tahun. (2) Aktif berkomunikasi di dalam *game online*. (3) Memiliki jam bermain *game online* lebih dari 3 jam.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti mencoba untuk mengkaji penelitian berupa dinamika pembentukan identitas berdasarkan aspek dari pembentukan identitas diri. Pembentukan identitas diri dilihat melalui 2 elemen yaitu usaha mencari informasi dan pemahaman yang mendalam (*exploration*) dan upaya untuk melaksanakan pilihan alternatif yang telah dibuat (*commitment*) (Marcia, J. E., Waterman, A. S., Matteson, D. R., Archer, S. L., Orlofsky, J. L., & Marcia, 1993).

Pada hasil dan pembahasan penelitian ini, peneliti akan memparkan menjadi 2 tema besar dinamika pembentukan identitas diri yaitu dari aspek eksplorasi dan aspek komitmen.

Pada aspek eksplorasi, peneliti menemukan hasil wawancara partisipan telah ditemukan bahwa partisipan memiliki kecenderungan untuk mengeksplorasi identitas melalui 2 hal sebagai berikut:

Pembentukan identitas partisipan di dalam *game online* di awali dengan relasi di dunia *virtual*. Sebelum membentuk relasi kedua partisipan melakukan interaksi dengan menggunakan fitur yang ada di dalam *game online*. Kedua partisipan menggunakan fitur yang berbeda seperti *discord* dan *voice chat*. Penggunaan fitur yang dilakukan oleh partisipan berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wadley et al. (2015) yang menjelaskan bahwa penggunaan interaksi melalui *voice chat* lebih efisien dan efektif ketika bermain *game online*.

“...biasanya itu pakai platform yang namanya discord gitu itu kan platform yang cocok untuk voice chatting terus untuk main game gitu, mungkin perfect media gitu...” (G, 1, 20)

"kalau bersosialisasi sih aku make discord sama temenku sendiri tapi kalau sama orang-orang random ini gak pernah aku, jarang biasanya via chat ingame." (G, 2, 43)

Interaksi yang dapat dipahami oleh orang lain akan dapat menumbuhkan sebuah rasa keterlibatan antar pemain *game online* dapat berupa relasi pertemanan, sahabat, bahkan pacar dalam dunia *virtual* (Haddad et al., 2014).

Pemahaman dan keinginan untuk berkomunikasi ketika dalam lingkungan *virtual* dapat dikaitkan dengan bentuk penguasaan pengetahuan dari partisipan dalam proses eksplorasi untuk membentuk identitas dirinya (Marcia, J. E., Waterman, A. S., Matteson, D. R., Archer, S. L., Orlofsky, J. L., & Marcia, 1993). Penguasaan pengetahuan berupa pemahaman fitur komunikasi dan keinginan untuk berinteraksi ini yang menjadi awal partisipan untuk mendapatkan pengalaman membentuk identitas diri di dunia *virtual*.

"Awalnya main bareng kayak tiba-tiba ketemu di satu game lobby. kalau jamannya Lost Saga gitu ada sistem yang namanya plaza jadi kayak banyak orang kumpul dalam satu ruangan gitu, aku ngelakukan aktivitasku sendiri muter-muter atau gak mancing lah ditinggal hidup PC nya terus kayak ketemu, terus kadang ada orang sebelahan gitu kebetulan. Kadang dia initiate ngomong kadang aku juga initiate ngomong kadang orang berbeda ini ya. Jadi kayak dulu sosialisasi aja dulu." (G, 2, 56)

Dari interaksi tersebut terbentuklah relasi *virtual* dan pertemanan di dunia *virtual*. Dalam menjalin relasi pertemanan, partisipan menunjukkan kesamaan dalam memperkenalkan diri yaitu menggunakan *nickname* di *game online* daripada nama di dunia nyata. Memperkenalkan diri dengan *nickname* dalam *game online* daripada

nama asli di dunia nyata merupakan salah satu bentuk dari anonimitas. Anonimitas ini adalah penyembunyian identitas dunia nyata yang dilakukan oleh individu dapat berupa nama, gender, dan foto (Barak, 2008).

Jika dikaitkan dengan penelitian terdahulu terkait pembentukan identitas diri pada dunia online dari Sakti & Yulianto (2018), perilaku ini termasuk dalam proses eksplorasi pada aspek mempertimbangkan alternatif identitas yang ada. Mempertimbangkan alternatif identitas yang dimaksud pada partisipan adalah nama. Partisipan dalam dunia *virtual* dapat menggunakan nama asli di dunia nyatanya tetapi kedua partisipan sama-sama lebih memilih untuk menggunakan nama samaran.

Temuan unik ditunjukkan pada partisipan 2 yang mengalami konflik selama menjalin relasi di *game online* dan berakhir dengan putusnya hubungan pertemanan. Partisipan 2 cenderung memiliki nilai diri yang tinggi terhadap lingkungan pertemanan yang Gilang harapkan sehingga jika temannya tidak sesuai dengan yang diharapkan maka akan menimbulkan konflik dan dapat berakhir dengan perpisahan atau pemutusan hubungan pertemanan. Jika dikaitkan dengan Robbins, Judge, Edwards, Sandiford, Fitzgerald, Hunt (2019) terkait dengan alasan terjadinya konflik, terjadinya konflik partisipan 2 ini terkait dengan variabel pribadi yaitu nilai diri.

Pengalaman eksplorasi pembentukan identitas diri partisipan dalam *game online* ini dijelaskan partisipan 1 ketika mengikuti turnamen. Dari pengalaman itu partisipan 1 mendapatkan banyak hal selain memenangkan turnamen. Setelah

mengikuti turnamen partisipan 1 mengetahui cara berkomunikasi dan memimpin tim untuk mengikuti turnamen dari usahanya yang tertarik untuk selalu bertanya pada timnya pada saat turnamen. Tidak hanya memimpin di dunia nyata Partisipan 1 juga menjelaskan bahwa dirinya juga dapat membuat strategi dalam timnya untuk memenangkan suatu pertandingan.

"Waktu itu turnamen pada saat awal aku SMA dari situ aku ngikutin, bagaimana event-eventnya terus oh dari sini ternyata bisa daftar individu untuk turnamennya dari situ aku main kebetulan juara satu aku." (K, 1, 22)

Dari penjelasan partisipan 1, aktivitas yang dilakukan partisipan untuk menggali dan mencari informasi dalam membentuk identitas diri yaitu melalui bertanya kepada timnya yang mengikuti turnamen sehingga Partisipan 1 dapat membentuk diri menjadi seorang yang tertarik dengan bermain *game online* dan membentuknya menjadi seorang pemimpin di kemudian hari.

Hasil lain terkait tentang pengalaman bermain *game online* ditunjukkan partisipan 2. Partisipan 2 mengalami pengalaman berbagi cerita dalam mengeksplorasi pembentukan identitas dirinya. Partisipan 2 bercerita bahwa dirinya paling sering bercerita mengenai masalah pribadi masing-masing orang sebelum bermain *game online*. Partisipan 2 berpendapat bahwa dirinya sering meminta pendapat dan bertanya terkait dengan perilakunya ketika menghadapi pemain *game online* yang masih asing.

Dari pengalaman partisipan 2 dapat dikaitkan dengan aspek eksplorasi dalam Marcia, J. E., Waterman, A. S., Matteson, D. R., Archer, S. L., Orlofsky, J. L., & Marcia

(1993) bahwa kegiatan diskusi yang dilakukannya terdapat kegiatan seperti bertanya dan saling berbagi pengalaman. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa seseorang sedang mencari dan membentuk identitas dirinya sebagai seorang remaja dengan bercerita pengalaman dan meminta pendapat terkait perilaku yang telah dilakukan.

Selain itu, kedua partisipan juga mengalami pengalaman dalam mengambil keputusan dalam *game online*. Partisipan menjelaskan bahwa *game online* perlu membutuhkan pemilihan keputusan yang cepat dan dapat beresiko. Temuan peneliti menunjukkan perbedaan antar partisipan dalam mengalami pengambilan keputusan.

Partisipan 1 menunjukkan keberhasilan dalam mengambil keputusan di dalam *game online* yang dapat berpengaruh dalam kehidupan partisipan ketika dihadapkan dalam suatu pilihan untuk memprioritaskan sesuatu seperti tugas yang perlu dikerjakan serta membagi kegiatan yang perlu diprioritaskan.

Partisipan 2 menunjukkan kegagalan dalam mengambil keputusan di dalam *game online* sehingga membuat partisipan cenderung memaksakan keputusannya. Dalam Myers & Twenge, (2019) kegagalan tersebut dapat diartikan sebagai *groupthink*. *Groupthink* adalah kecenderungan untuk menjadi dominan dalam berpikir dalam suatu grup dalam mengambil keputusan (Myers & Twenge, 2019).

Pada aspek komitmen, peneliti menemukan hasil wawancara partisipan telah ditemukan bahwa partisipan membentuk identitas diri dengan membentuk komitmen sebagai berikut

Usaha mengembangkan diri. Membentuk identitas diri tidak hanya

mengalami satu pengalaman yang terjadi di dunia *virtual* saja, tetapi partisipan telah mengalami beberapa pengalaman yang sama. Dari pengalaman yang sama tersebut membuat partisipan berkembang dan berusaha untuk menjadi seorang yang dianggapnya baik dan sesuai dengan lingkungannya yaitu dunia *virtual*. Partisipan perlu memiliki pilihan yang tepat supaya dapat membentuk identitas yang jelas.

Temuan dari partisipan menunjukkan bahwa kedua partisipan memiliki usaha untuk mempertahankan relasi *virtual* dengan memperbanyak relasi pertemanan dengan mengikuti komunitas *virtual* ataupun memiliki kelompok untuk bermain *game online*.

Dalam Marcia, J. E., Waterman, A. S., Matteson, D. R., Archer, S. L., Orlofsky, J. L., & Marcia (1993) kegiatan yang dilakukan partisipan merupakan bentuk proses komitmen berupa kegiatan yang diarahkan untuk melaksanakan elemen identitas yang dipilih dalam proses komitmen pada pembentukan identitas diri. Kegiatan tersebut dapat dilihat dari aktif berinteraksi dan mengikuti komunitas *game online* dan memiliki kelompok bermain *game online*. Kegiatan ini merupakan bentuk komitmen dari proses eksplorasi dari relasi *virtual* yang dialami partisipan.

Dalam proses eksplorasi yang dialami partisipan terdapat pengalaman mengambil keputusan. Dari pengalaman itu, partisipan 1 menunjukkan usaha mengembangkan diri dengan menciptakan ide-ide baru dari kegiatan bermain *game online* dan mengambil keputusan. Hal itu dijelaskan partisipan karena dalam *game online* tidak monoton dan penuh dengan

perubahan dari setiap permainannya sehingga para pemain perlu melakukan adaptasi dari setiap permainan yang dilakukan oleh *gamers* yang memainkan *game online* tersebut.

“Kayak lebih ke penekanan sih kita lihat gak kayak satu sisi dilogika kayak terus minta pendapat dari tim kita gimana kan harusnya gini-gini misalnya. Sebenarnya pengambilan keputusan itu lebih menyeluruh sih kita ngambil keputusan itu lihat teman juga sih, terus menentukan keputusan yang baru.” (K, 2, 92)

Pemahaman yang dialami partisipan bahwa *game online* dapat menciptakan ide-ide baru dalam bermain *game online* merupakan bentuk dari proses komitmen dari aspek penguasaan pengetahuan. Hal ini menandakan bahwa Partisipan 1 memahami kelebihan dan kekurangan dirinya untuk mengembangkan diri kearah yang lebih baik. Partisipan 1 dapat menyebutkan lebih dari satu kegiatan yang dapat membuatnya menciptakan ide-ide baru di dunia *virtual* dan kegiatan tersebut terjadi terus selama di dunia *virtual*. Pendapat tersebut dapat menjelaskan bahwa Partisipan 1 menguasai penguasaan pengetahuan terkait dengan usahanya dalam mengembangkan diri di dunia *virtual*.

Usaha mengembangkan diri ditunjukkan oleh kedua partisipan dengan adanya keinginan untuk belajar dari pengalaman yang pernah partisipan alami di tahap aspek eksplorasi yang sudah partisipan lalui. Belajar dari pengalaman dapat peneliti kaitkan dengan teori pembentukan identitas pada aspek komitmen yaitu penguasaan pengetahuan dan kegiatan yang diarahkan untuk melaksanakan elemen identitas yang dipilih (Marcia, J. E., Waterman, A. S.,

Matteson, D. R., Archer, S. L., Orlofsky, J. L., & Marcia, 1993). Ditunjukkan dengan partisipan 1 yang sering mengalami pengalaman gagal sehingga mengetahui dan memahami serta tidak ingin mengulangi pengalaman buruk yang sama. Partisipan 2 juga mengalami hal yang sama dengan pengalaman yang berbeda. Partisipan 2 mengalami pengalaman buruk terhadap relasi sehingga lebih berhati-hati dalam membentuk relasi pertemanan.

Komitmen diartikan sebagai suatu proses adanya pembuatan keputusan yang relatif tetap mengenai aspek identitas diri serta keterlibatan dalam aktivitas yang mengarah pada pilihan yang sudah diambil (Marcia, J. E., Waterman, A. S., Matteson, D. R., Archer, S. L., Orlofsky, J. L., & Marcia, 1993). Komitmen pada penelitian ini partisipan tunjukkan dengan pengalaman yang sudah dilalui pada aspek eksplorasi seperti pengalaman konflik, menghadapi masalah dan pengambilan keputusan.

Dalam menghadapi konflik, kedua partisipan memiliki cara yang berbeda dalam menghadapi konflik. Partisipan 1 menghadapi konflik dalam dunia virtual tidak meminta maaf terlebih dahulu karena akan selesai pada waktunya. Partisipan 2 akan langsung memilih memutuskan hubungan pertemanan ketika mengalami konflik. Kedua hal tersebut merupakan bentuk komitmen yang dimiliki kedua partisipan dari pengalaman yang telah dilaluinya.

"Em kalau konflik itu sih bukan lebih ke gak berteman lagi sih mungkin udah gak aku lebih milih kayak aku gak bisa main sama dia lagi di dalam game online gitu tapi kalau di realnya masih bisa." (K, 2, 60)

"Mungkin lebih ke gak muncul kata maaf sih kayak aku yang aku alamin itu kayak tiba-tiba kayak kemarin lagi kayak gak ada masalah gitu jadi lupain lah masalah itu." (K, 2, 63)

Perbedaan lain yang ditunjukkan partisipan dalam menghadapi konflik adalah bentuk konflik. Partisipan 1 mengalami *task conflict*. Robbin & Judge (2018) menjelaskan *task conflict* sebagai konflik yang terjadi terkait dengan proses dan tujuan dalam bekerja di suatu tim. Konflik tersebut dapat dibuktikan dengan adanya ketidaksesuaian keinginan yang dimiliki dan cara bermain yang dimiliki oleh timnya. Sedangkan partisipan 2 mengalami konflik antar teman/konflik relasi. Dari sini dapat terlihat bahwa kedua partisipan memiliki komitmen untuk menyelesaikan konflik.

Komitmen partisipan ditunjukkan juga melalui masalah yang dialami di dunia *virtual*. Berdasarkan hasil temuan data, kedua partisipan dapat dikatakan memiliki daya tahan terhadap tekanan yang baik. Mereka lebih memilih untuk meminta maaf dan menerima serta mengatasi masalah pelan-pelan daripada menyerah dalam menghadapi masalah yang dialami. Sesuai dengan penjelasan (Marcia, J. E., Waterman, A. S., Matteson, D. R., Archer, S. L., Orlofsky, J. L., & Marcia, 1993) bahwa seseorang yang memiliki daya tahan yang baik terhadap tekanan dapat membentuk komitmen yang baik dan dapat membentuk identitas diri yang baik juga.

"Ya gpp aku jalanin aja dulu aku tipe orang yang keep moving forward sih ya kayak apa ya kalau udah apa apa ya mau gimana lagi ya emang ya mungkin kayak pusing mikirin ya wes kalau kamu mikirin bisa apa? Tambah pusing masalahnya gak selesai ya udah mending jalani aja..." (G, 1, 73)

Komitmen lain yang ditunjukkan partisipan terkait dengan pengambilan keputusan di dalam *game online*. Pengambilan keputusan yang sering dilakukan partisipan 1 cenderung mengambil keputusan yang menguntungkan timnya dan dapat berubah sewaktu-waktu karena ketika bermain *game online* membutuhkan kecepatan dalam menentukan pilihan. Jika sudah terjadi dan gagal atau tidak sesuai dengan ekspektasi yang diharapkan, Partisipan 1 cenderung membiarkan hal itu berlalu dan menjadikan pelajaran. Partisipan 1 juga lebih cenderung diam dan mengikuti saja jika terdapat *gamers* yang keras kepala memberi keputusan dalam bermain *game online*.

Partisipan 2 memiliki perbedaan lebih cenderung cuek dengan pengambilan keputusan. Partisipan 2 lebih memilih mengambil keputusan asal dapat menyelesaikan masalahnya. Jika tidak terjadi permasalahan yang merugikannya maka tidak perlu memikirkan pengambilan keputusan yang dirinya pilih. Partisipan 2 berpendapat bahwa dirinya tidak akan mengubah pilihannya jika sudah menentukan pilihan yang dia pilih.

Bentuk perilaku yang ditunjukkan oleh kedua partisipan seperti kecenderungan untuk membiarkan pengalaman berlalu dan cuek dengan pengambilan keputusan merupakan bentuk konsistensi atas pengambilan keputusan yang dilakukan oleh kedua partisipan. Konsistensi tersebut dapat terbentuk karena partisipan telah mengalami pengalaman dan memiliki *self-concept* yang kuat akan pengambilan keputusan tersebut (Myers & Twenge, 2019).

“Lebih ke diem sih kayak oh gimana lagi udah terjadi kan gimana gak bisa apa-apa kalau misalnya mistakenya aku yang salah

banget aku bakal bilang sorry kalau emang masih ada kemungkinan menang kan gak mungkin kan kita try hard juga.” (K, 2, 56)

“Karena kalau kita saling keras jadi kayak egois gitu gak bakalan selesai selesai jadi lebih milih diam aja.” (K, 2, 61)

Perbedaan dalam proses menentukan pilihan terlihat dari kedua partisipan. Proses pengambilan keputusan menurut Danisi et al. (2021) terdiri dari identifikasi masalah, menghasilkan pilihan, mengevaluasi pilihan, memilih pilihan, mengimplementasikan keputusan dan mengevaluasi keputusan. Partisipan 1 mengalami proses menghasilkan pilihan, memilih pilihan, mengimplementasikan keputusan dan mengevaluasi keputusan. Sedangkan partisipan 2 mengalami proses memilih pilihan dan mengevaluasi.

Pada hasil temuan ini, peneliti mengaitkan aspek komitmen dengan gambaran diri partisipan, sosok inspirasi partisipan dan gambaran diri partisipan di masa depan. Pada gambaran diri partisipan di dunia *virtual*, kedua partisipan dapat menggambarkan diri dengan baik serta memahami tujuan partisipan dalam bermain *game online*. Gambaran diri yang dijelaskan partisipan di dunia *virtual* berbeda dengan gambaran diri di dunia nyata. Meskipun begitu kedua partisipan memahami batasan dari perilaku gambaran diri yang membuat kedua partisipan dapat mengendalikan perilaku di dunia *virtual*.

“...banyak orang kalau yang sebelumnya belum ketemu di aku tapi ketemu di virtual kemungkinan hanya bilang aku itu orangnya toxic terus dibilang jago terus apa tergantung pandangan orang sih ketika aku di dunia virtual untuk pertama kali.” (K, 1, 52)

“...kebanyakan orang bilang yang sama seperti itu jadi kayak misalnya aku toxic aku dibilang toxic emang aku toxic sebenarnya orang-orang udah tau kalau aku mainnya toxic tapi toxicnya itu hanya sekedar have fun gitu gak sampai menyakiti atau apa.” (K, 1, 53)

Dalam membentuk identitas diri, salah satu unsur pembentuk aspek komitmen berupa identifikasi orang yang dianggap tepat. Pada kasus partisipan yaitu sosok inspirasi yang partisipan anggap tepat. Partisipan 2 dalam hasil temuan tidak memiliki sosok inspirasi atau orang yang dianggap tepat untuk membentuk identitas dirinya karena partisipan 2 menganggap bahwa dirinya yang menentukan perilakunya.

Pada partisipan 1 terinspirasi dengan salah satu sosok pemain profesional *game online* yang telah menjuarai kali turnamen nasional *game online* yaitu *Dota 2* dengan *nickname* di *game online* yaitu *Faker*. Partisipan 1 tertarik dengan cara *Faker* bermain yang menunjukkan dirinya layaknya pahlawan dalam timnya dan berkomunikasi dengan baik dengan teman-temannya.

“Itu pemain korea yang dikenal sampai sekarang udah menjuarai apa tuh turnamen internasional 3 kali berturut-turut itu namanya *Faker* untuk nicknamenya untuk nama aslinya tidak tau.” (K, 2, 89)

Sosok *Faker* ini membuat partisipan 1 berusaha untuk menjadi sosok inspirasinya. Dari mulai bermain *game online* dengan ambisi untuk menang, aktif untuk memiliki komunitas dan berelasi dengan *gamers* lain di *game online* yang sama, hingga menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game online* untuk mendedikasikan dirinya supaya sama dengan sosok inspirasinya. Bahkan dengan sosok inspirasi tersebut membuat parti-

sipan 1 memiliki cita-cita untuk menjadi seorang profesional dalam *game online*.

Sebagai seorang remaja yang berada periode peralihan antara masa dewasa dan anak-anak tentunya akan kebingungan dalam menentukan perilaku pada masa mana yang akan dia tunjukkan (Santrock, 2019). Pada kedua partisipan menunjukkan kesamaan yaitu memiliki pandangan akan masa depannya yang ingin dicapai. Kedua partisipan tidak melihat masa lalunya pada masa anak-anak ataupun memiliki keinginan untuk bersenang-senang seperti pada masa anak-anak.

“Karena tujuan yang ingin kucapai aja belum tercapai sampai sekarang misalnya masalah aja masih ada tuntutan yang masih belum terselesaikan kemungkinan kan kedepannya kita kan gak tau kedepannya kek gimana ya proses apa yang kita dapet.” (K, 1, 64)

Dalam membentuk identitas diri partisipan pada aspek komitmen, gambaran diri mengenai masa depan dapat membantu membentuk identitas diri menjadi jelas.

Hasil temuan penelitian yang ditemukan menunjukkan bahwa kedua partisipan masih terlihat kesulitan dan masih berandai-andai menggambarkan masa depan terkait dengan *game online* ini.

“Happy lah at least menggambarkan nya at least happy gak harus kayak kok aku bisa menggambarkannya bagus kalau gak kaya aja gpp...”(G, 1, 76)

“Mmm masa depanku masih penting sih soalnya aku mau streaming dan youtubean sih ya menurutku tapi meskipun gak berdampak ke karier maksudnya gak berprospek ke karir gitu itu penting bagi ku soalnya hobiku. Hobi kan gak boleh di anukan hobi gak boleh di supress lah kalau aku bilang.” (G, 2, 98)

Peneliti berasumsi bahwa kebingungan dan kesulitan tersebut wajar karena kedua partisipan masih dalam masa remaja yang merupakan masa peralihan antara dewasa dan anak-anak. Berdasarkan Marcia, J. E., Waterman, A. S., Matteson, D. R., Archer, S. L., Orlofsky, J. L., & Marcia (1993), seseorang dapat membentuk identitas diri dengan baik jika seseorang mampu memproyeksikan diri dengan baik ke masa depannya. Hal itu dapat terjadi karena seseorang yang mampu memproyeksikan diri dengan baik ke masa depannya memiliki pemahaman yang baik tentang diri sendiri.

## **SIMPULAN**

Pembentukan identitas diri merupakan suatu proses kompleks yang dialami pada masa remaja. Proses pembentukan identitas diri dibentuk dari aspek eksplorasi dan komitmen dari remaja. Eksplorasi yang terjadi dalam dunia virtual pada penelitian ini dapat dilihat dari pengalaman remaja dalam mencari informasi dalam relasi virtual dan nilai pengalaman yang terjadi pada remaja pemain game online bermain selama pandemi COVID-19. Komitmen pada penelitian ini dapat dilihat dari usaha remaja mengembangkan diri, kepastian remaja untuk memilih pilihan dari pengalaman yang telah terjadi, dan kemampuan remaja untuk menggambarkan dirinya di dunia virtual.

Dalam proses pembentukan identitas tersebut peneliti menemukan bahwa relasi untuk mencari dan menggali informasi yang terjadi dalam dunia virtual dan cara partisipan memaknai dan melakukan komitmen terhadap pengalaman menjadi faktor yang mempengaruhi remaja pemain

game online dalam membentuk identitas dirinya.

Dari proses dan faktor yang mempengaruhi pembentukan identitas diri tersebut menghasilkan temuan berupa berupa remaja pemain game online dalam dunia virtual mengalami kesulitan dalam membentuk komitmen dari pengalaman yang dilalui di dunia virtual yang membuat pembentukan identitas diri di dunia virtual tidak terbentuk dengan baik. Remaja pemain game online mengalami kesulitan membentuk identitas diri di dunia virtual akibat ketidakpastian dan perbedaan cara menghadapi masalah di dunia nyata dan virtual.

Ketidakpastian partisipan dalam menggambarkan dirinya di masa depan terkait dengan dunia virtual serta perbedaan cara menghadapi masalah di dunia nyata dan virtual inilah yang membuat partisipan kesulitan untuk membuat komitmen di dunia virtual dalam membentuk identitas dirinya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Barak, A. (2008). Psychological Aspects of Cyberspace. In *Psychological Aspects of Cyberspace*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/cbo9780511813740>

Creswell, W. John & Creswell, J. D. (2018). Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).

Danisi, C., Dustin, M., Ferreira, N., & Held, N. (2021). The Decision-Making Procedure. *IMISCOE Research Series*, 27(4), 179–258. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-69441-8\\_6](https://doi.org/10.1007/978-3-030-69441-8_6)

Goh, C., Jones, C., & Copello, A. (2019). A Further Test of the Impact of Online Gaming on Psychological Wellbeing and the Role of Play Motivations and Problematic Use. *Psychiatric Quarterly*, 90(4), 747–760. <https://doi.org/10.1007/s11126-019-09656-x>

Haddad, A. D. M., Harrison, F., Norman, T., & Lau, J. Y. F. (2014). Adolescent and adult risk-taking in virtual social contexts. *Frontiers in Psychology*, 5(DEC), 1-7. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.01476>

Howitt, D. (2019). *Introduction to qualitative research methods in psychology: Putting theory into practice*. Pearson.

Kurniawan, R. N., Wijaya, I., & Yani, A. (2021). Konstruksi Sosial Remaja Pecandu Game Online di Kota Makassar. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 4(1), 110-115. <https://doi.org/10.56338/mppki.v4i1.1395>

Marcia, J. E., Waterman, A. S., Matteson, D. R., Archer, S. L., Orlofsky, J. L., & Marcia, J. E. (1993). *The ego identity status approach to ego identity*. Springer-Verlag.

Myers, D. G., & Twenge, J. M. (2019). *Social Psychology*. Mc-Graw Hill.

Pelawi, S., Hutagalung, S., & Feriana, R. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Remaja. *SESAWI: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 87-101. <https://doi.org/10.53687/sjtpk.v3i1.68>

Pramudia, R., & Wardani, S. Y. (2018). Stop Kecanduan Game Online. *Stop Kecanduan Game Online*, 41.

Robbins, Judge, Edwards, Sandiford, Fitzgerald, Hunt. (2019). *Organisational Behaviour 9th Edition*. Pearson Australia.

Sakti, B. C., & Yulianto, M. (2018). Penggunaan Media Sosial Instagram dalam Pembentukan. *Interaksi-Online*, 6(4), 490-501. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/download/21950/20197>

Santrock, J. W. (2019). Life-Span Development, Seventeenth Edition. In *Life-span development*, 7th ed. McGraw-Hill Higher Education.

Santrock, J. W., Mondloch, C. J., & Mackenzie-Thompson, A. (2014). *Essentials of life-span development*. McGraw-Hill.

Wadley, G., Carter, M., & Gibbs, M. (2015). Voice in virtual worlds: The design, use, and influence of voice chat in online play. *Human-Computer Interaction*, 30(3-4), 336-365. <https://doi.org/10.1080/07370024.2014.987346>



## Editorial Team

### Editor In Chief

Khairuddin, (Universitas Medan Area, Indonesia)  
Departemen Psikologi, Fakultas Psikologi



### Editor

Debi Angelina Br Barus, (Universitas Nusa Nipa, Indonesia)  
Departemen Psikologi, Fakultas Psikologi



M. Fadli Nugraha, (Universitas Medan Area, Indonesia)  
Departemen Psikologi, Fakultas Psikologi



Faridz Ravsamjani, (Universitas Negeri Medan, Indonesia)  
Departemen Ilmu Keolahragaan



Yukie Desy Saptarina, (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Indonesia)  
Departemen Psikologi

Fadlisyah, (Universitas Malikussaleh, Indonesia)  
Departemen Teknik Informatika, Fakultas Teknik



Rahmi Lubis, (Universitas Medan Area, Indonesia)  
Departemen Magister Psikologi, Fakultas Psikologi



Hasanuddin, (Universitas Medan Area, Indonesia)  
Departemen Psikologi, Fakultas Psikologi



Zuhdi Budiman, (Universitas Medan Area, Indonesia)  
Departemen Psikologi, Fakultas Psikologi



Hairul Anwar Dalimunthe, (Universitas Medan Area, Indonesia)  
Departemen Psikologi, Fakultas Psikologi



Syafrizaldi, (Universitas Medan Area, Indonesia)  
Departemen Psikologi, Fakultas Psikologi



Fauzi Kurniawan, (Universitas Negeri Medan, Indonesia)  
Departemen Pendidikan Luar Sekolah



Rismawati Munthe, (Universitas Sari Mutiara Indonesia, Indonesia)  
Departemen Psikologi, Fakultas Psikologi



Maqhfirah DR, (Universitas Medan Area, Indonesia)

Shirley Melita Sembiring, (Universitas Medan Area, Indonesia)  
Departemen Psikologi, Fakultas Psikologi



## Reviewer

Lussy Dwitami Wahyuni, (Universitas Negeri Jakarta, Indonesia)  
Departemen Psikologi, Fakultas Psikologi



Noor Hassline Mohamed, (Universiti Malaysia Sabah, Malaysia)  
Psychology and Counseling



Omar Khalifa Burhan, (Universitas Sumatera Utara, Indonesia)  
Departemen Psikologi Profesi, Fakultas Psikologi



Fonny Dameaty Hutagalung, (University of Malaya, Malaysia)  
Psychology



Siti Murdiana, (Universitas Negeri Makassar, Indonesia)

Abdul Munir, (Universitas Negeri Medan, Indonesia)  
Departemen Bimbingan Konseling



Risydah Fadilah, (Universitas Medan Area, Indonesia)  
Departemen Psikologi, Fakultas Psikologi



Sri Milfayetty, (Universitas Negeri Medan, Indonesia)  
Departemen Bimbingan Konseling



Asih Menanti, (Universitas Negeri Medan, Indonesia)  
Departemen Bimbingan Konseling



Abdul Murad, (Universitas Negeri Medan, Indonesia)  
Departemen Bimbingan Konseling



Lahmuddin Lubis, (Universitas Islam Negeri Sumatra Utara, Indonesia)  
Departemen Bimbingan Konseling



Seger Handoyo, (Universitas Airlangga, Indonesia)  
Departemen Psikologi, Fakultas Psikologi



Nefi Darmayanti, (Universitas Islam Negeri Sumatra Utara, Indonesia)  
Departemen Psikologi, Fakultas Psikologi



Kaiman Turnip, Universitas Medan Area, Indonesia

Wiwik Sulistyaningsih, (Universitas Sumatera Utara, Indonesia)  
Departemen Psikologi, Fakultas Psikologi



Nida Hasanati, (Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia)

Agung Suharyanto, (Universitas Medan Area, Indonesia)

Departemen Administrasi Publik , Fakultas Ilmu Sosial dan Politik



## MENU

[FOCUS AND SCOPE JOURNAL](#)

[AUTHOR GUIDELINES](#)

[MAKE A SUBMISSION](#)

[EDITORIAL BOARD](#)

[OPEN ACCESS POLICY](#)

[AUTHOR FEE](#)

[PUBLICATION ETHICS](#)

[PLAGIARISM CHECK](#)



in collaboration with



## Vol. 9 No. 2 (2023): JURNAL DIVERSITA DESEMBER



PUBLISHED: Dec 4, 2023

ISSUE DOI: 10.31289/diversita.v9i2

### ARTICLES

#### Gambaran Ide Bunuh Diri pada Remaja Korban Perceraian Orang Tua

Author(s): Asmaur Ridhana Zuhra , Desvi Yanti Mukhtar , Indri Kemala Nasution

152-159

DOI: [10.31289/diversita.v9i2.10509](https://doi.org/10.31289/diversita.v9i2.10509)

53 57

PDF

#### Perbedaan Orientasi Masa Depan Mahasiswa Tingkat Akhir Penerima KIP-K dan Non KIP-K di Program Studi Psikologi Universitas Malikussaleh

Author(s): Ika Amalia , Ella Suzanna , Nursan Junita , Muhammad Yoga Pratama , Izzatush Shafa Aina

160-166

DOI: [10.31289/diversita.v9i2.8208](https://doi.org/10.31289/diversita.v9i2.8208)

6 0

PDF

#### Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode Mnemonik dan Orton-Gillingham pada Anak dengan Disabilitas Intelektual

Author(s): Luh Putu Winda Yogantari , Nono Hery Yoenanto , Adjianti Marhaeni

167-175

DOI: [10.31289/diversita.v9i2.8225](https://doi.org/10.31289/diversita.v9i2.8225)

2 0

PDF

#### Pembentukan Identitas Diri Remaja Pemain Game Online di Dunia Virtual Pada Masa Pandemi COVID-19

Author(s): Taufik Akbar Rizqi Yunanto , Steven Harischandra

176-186

DOI: [10.31289/diversita.v9i2.9153](https://doi.org/10.31289/diversita.v9i2.9153)

2 1

PDF

#### Psikoedukasi Pro lingkungan: Upaya Preventif Meningkatkan Kesadaran Lingkungan (Environmental Awareness) pada Guru Bimbingan Konseling di Kabupaten Banjar

Author(s): Rika Vira Zwagery , Neka Erlyani , Kinanti Ananda Arini Sugma

187-197

PDF

**Pengaruh Achievement Goal Orientation terhadap Prokrastinasi pada Mahasiswa Tingkat Awal dan Mahasiswa Tingkat Akhir**

Author(s): Harnadia Firsya Difa , Meilani Sandjaja

198-206

DOI: [10.31289/diversita.v9i2.9314](https://doi.org/10.31289/diversita.v9i2.9314)

Citations ? 1 0

PDF

**Fenomena Korean Wave: Remaja dalam Pusaran Gelombang Budaya Korea**

Author(s): Dewi Ayu Hidayati , Fitri Kalla

207-217

DOI: [10.31289/diversita.v9i2.9335](https://doi.org/10.31289/diversita.v9i2.9335)

Citations ? 1 0

PDF

**Stres Akademik pada Mahasiswa yang Mengerjakan Skripsi di Indonesia Ditinjau dari Academic Help-seeking dan Resiliensi Akademik**

Author(s): Nabila Marfuatunnisa , Meilani Sandjaja

218-227

DOI: [10.31289/diversita.v9i2.9356](https://doi.org/10.31289/diversita.v9i2.9356)

Citations ? 1 0

PDF

**Pengaruh Social Comparison Dan Adiksi Tiktok Terhadap Self Esteem Pada Remaja**

Author(s): Immanuel Alexander Yulianto , Stefani Virlia

228-238

DOI: [10.31289/diversita.v9i2.9365](https://doi.org/10.31289/diversita.v9i2.9365)

Citations ? 1 0

PDF

**Pelatihan Kontrol Diri Kepada Kader Remaja Sebagai Upaya Preventif Perilaku Seksual Berisiko**

Author(s): Farah Dzikrina Afifi , Ilham Nur Alfian

239-248

DOI: [10.31289/diversita.v9i2.9515](https://doi.org/10.31289/diversita.v9i2.9515)

Citations ? 1 0

PDF

**Pengaruh Kontrol Diri terhadap Nomophobia yang Dimediasi oleh Fear of Missing Out (FOMO) pada Generasi Z di Bandung Raya**

Author(s): Farah Zhafirah , Engkos Kosasih , Farhan Zakariyya

249-259

DOI: [10.31289/diversita.v9i2.9554](https://doi.org/10.31289/diversita.v9i2.9554)

Citations ? 1 0

PDF

**Pengembangan Modul Bahan Ajar Berbasis Problem Base Learning Berbantuan Media QR-CODE Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD Negeri 125138 Pematang Siantar**Author(s): Herlina Hotmadinar Sianipar , [Oscor Parmonangan Sijabat](#) ID , Melvin Simanjuntak , Betti Sinaga

260-269

DOI: [10.31289/diversita.v9i2.9689](https://doi.org/10.31289/diversita.v9i2.9689)

Citations ? 1 0

PDF

**Peran Organizational Commitment dalam Perceived Workplace Gender Discrimination dengan Turnover Intention pada Karyawan Perempuan**

Author(s): Trivia Agatha , Honey Wahyuni Sugiharto Elgeka , Harijanto Tjahjono

270-280

 PDF

### Pengaruh Meaningful Work Terhadap Intensi Turnover Melalui Mediasi Kepuasan Kerja

Author(s): Eka Putri Wulandari , Rahmi Lubis , Suryani Hardjo

281-289

DOI: [10.31289/diversita.v9i2.10283](https://doi.org/10.31289/diversita.v9i2.10283)

 0  0  0

 PDF

### Gambaran Adversity Quotient Pada Mahasiswa Psikologi Unjani Cimahi

Author(s): Chandra Yudistira Purnama

290-301

DOI: [10.31289/diversita.v9i2.10691](https://doi.org/10.31289/diversita.v9i2.10691)

 0  0  0

 PDF

## MENU

[FOCUS AND SCOPE JOURNAL](#)

[AUTHOR GUIDELINES](#)

[MAKE A SUBMISSION](#)

[EDITORIAL BOARD](#)

[OPEN ACCESS POLICY](#)

[AUTHOR FEE](#)

[PUBLICATION ETHICS](#)

[PLAGIARISM CHECK](#)



in collaboration with





## JURNAL DIVERSITA

📍 [UNIVERSITAS MEDAN AREA](#)

★ [P-ISSN : 24611263](#) < > [E-ISSN : 25806793](#) ♦ [Subject Area : Science, Education, Social](#)



**3.52632**

Impact Factor



**2165**

Google Citations



**Sinta 3**

Current Accreditation

♦ [Google Scholar](#)

♦ [Garuda](#)

🌐 [Website](#)

🌐 [Editor URL](#)

History Accreditation

2017

2018

2019

2020

2021

2022

2023

### Garuda

[Google Scholar](#)

#### Manajemen Komunikasi Pemerintah Kota Padang Sidimpuan dalam Mensukseskan Pembangunan Bidang Agama

Faculty of Psychology, Universitas Medan Area

📘 [Jurnal Diversita Vol. 9 No. 1 \(2023\): JURNAL DIVERSITA JUNI 1-9](#)

📅 2023

DOI: [10.31289/diversita.v9i1.5957](https://doi.org/10.31289/diversita.v9i1.5957)

○ [Accred : Sinta 3](#)

#### Pengalaman Penerimaan Diri Anak terhadap Kematian Kedua Orangtua secara Mendadak

Faculty of Psychology, Universitas Medan Area

📘 [Jurnal Diversita Vol. 9 No. 1 \(2023\): JURNAL DIVERSITA JUNI 10-17](#)

📅 2023

DOI: [10.31289/diversita.v9i1.6519](https://doi.org/10.31289/diversita.v9i1.6519)

○ [Accred : Sinta 3](#)

#### Program Komunikasi BNN Kabupaten Batu Bara dalam Pencegahan dan Peredaran Narkoba Berbasis Nilai Kearifan Lokal

Faculty of Psychology, Universitas Medan Area

📘 [Jurnal Diversita Vol. 9 No. 1 \(2023\): JURNAL DIVERSITA JUNI 18-27](#)

📅 2023

DOI: [10.31289/diversita.v9i1.6754](https://doi.org/10.31289/diversita.v9i1.6754)

○ [Accred : Sinta 3](#)

#### The Relationship between Environmental Belief and Pro-Environmental Behavior of Emerging Adults

Faculty of Psychology, Universitas Medan Area

📘 [Jurnal Diversita Vol. 9 No. 1 \(2023\): JURNAL DIVERSITA JUNI 28-39](#)

📅 2023

DOI: [10.31289/diversita.v9i1.6990](https://doi.org/10.31289/diversita.v9i1.6990)

○ [Accred : Sinta 3](#)

#### Kepemimpinan Transformasional dan Komitmen Organisasi: Peran Moderasi Budaya Organisasi

Faculty of Psychology, Universitas Medan Area

📘 [Jurnal Diversita Vol. 9 No. 1 \(2023\): JURNAL DIVERSITA JUNI 40-50](#)

📅 2023

DOI: [10.31289/diversita.v9i1.7222](https://doi.org/10.31289/diversita.v9i1.7222)

○ [Accred : Sinta 3](#)

[Self Compassion dan Dukungan Sosial Teman Sebaya Dengan Resiliensi Anak Bungsu yang Merantau](#)

[Faculty of Psychology, Universitas Medan Area](#)

 [Jurnal Diversita Vol. 9 No. 1 \(2023\): JURNAL DIVERSITA JUNI 51-58](#)

 2023

 [DOI: 10.31289/diversita.v9i1.7337](#)

 [Accred : Sinta 3](#)

[Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 122345 Pematang Siantar](#)

[Faculty of Psychology, Universitas Medan Area](#)

 [Jurnal Diversita Vol. 9 No. 1 \(2023\): JURNAL DIVERSITA JUNI 59-67](#)

 2023

 [DOI: 10.31289/diversita.v9i1.8100](#)

 [Accred : Sinta 3](#)

[Kesetaraan dan Ketidakadilan Gender Pada Pengemudi Gojek Perempuan di Kota Malang](#)

[Faculty of Psychology, Universitas Medan Area](#)

 [Jurnal Diversita Vol. 9 No. 1 \(2023\): JURNAL DIVERSITA JUNI 68-77](#)

 2023

 [DOI: 10.31289/diversita.v9i1.8124](#)

 [Accred : Sinta 3](#)

[Expressive Writting Therapy Dalam Menurunkan Kecemasan Pada Korban Bullying](#)

[Faculty of Psychology, Universitas Medan Area](#)

 [Jurnal Diversita Vol. 9 No. 1 \(2023\): JURNAL DIVERSITA JUNI 78-84](#)

 2023

 [DOI: 10.31289/diversita.v9i1.8333](#)

 [Accred : Sinta 3](#)

[Pengaruh Brown Noise Terhadap Kemampuan Working Memory](#)

[Faculty of Psychology, Universitas Medan Area](#)

 [Jurnal Diversita Vol. 9 No. 1 \(2023\): JURNAL DIVERSITA JUNI 85-92](#)

 2023

 [DOI: 10.31289/diversita.v9i1.8707](#)

 [Accred : Sinta 3](#)

[View more ...](#)