

ABSTRAK

Sabinus Bake Lado. 18.75.6434. **Penghargaan Diri Menurut Abraham Maslow dan Relevansinya Bagi Perkembangan Kepribadian Remaja *Gamers Online***. Karangan. Program Studi Filsafat Katolik, Sekolah Tinggi Filsafat Katolik Ledalero. 2022.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk (1) menjelaskan tentang harga diri Abraham Maslow dan relevansinya dengan perkembangan kepribadian *gamer online*. (2) Menjelaskan teori kebutuhan harga diri Abraham Maslow. (3) Melihat peran *game online* dalam mendukung perkembangan kepribadian remaja khususnya harga diri, dimulai dari kebutuhan harga diri Abraham Maslow.

Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode deskriptif. Metode penulisan ini bertujuan untuk menjelaskan perkembangan kepribadian *gamer online* di tengah maraknya *game online*. Penulis ingin melihat apakah melalui *game online* yang merupakan media virtual remaja dapat memperoleh harga diri. Data dalam penulisan ini berupa kata, frasa, kalimat dan beberapa data statistik yang diekspos oleh media. Sumber data dari penulisan skripsi ini adalah (1) berita tentang dampak positif dan negatif *game online* pada remaja, (2) mempelajari tulisan dan kajian tentang hierarki kebutuhan menurut Abraham Maslow khususnya kebutuhan harga diri yang relevan dengan tema penulisan ini dan (3) mempelajari tentang perkembangan kepribadian remaja itu sendiri. Dalam mengumpulkan berbagai macam data penulis menggunakan teknik analisis (*content analysis*) pada ketiga sumber di atas.

Dewasa ini keberadaan remaja *gamers online* dilihat sebagai masalah dalam lingkungan masyarakat. Hal ini dikarenakan mereka seringkali berkumpul bersama kelompok mereka untuk bermain *game online*. Melihat perkumpulan seperti ini, remaja seringkali mendapat cacian, hinaan dan mereka tidak dihargai. Dalam lingkungan keluarga remaja selalu dibebankan dengan tugas, dimarahi ketika gagal. Dengan peristiwa seperti ini, mereka menjadi pribadi yang malu, takut dan kurang percaya diri karena tidak dihargai. Kepribadian mereka terganggu karena tekanan seperti itu. Dari sini remaja menjadi bosan dan tidak nyaman dan akhirnya keluar rumah untuk mencari penghargaan itu dalam dunia *game online*. Maslow menyatakan penghargaan akan diraih jika seseorang berhasil atau mendapat prestasi di bidang tertentu. Dengan adanya *game online* yang dipertandingkan dalam turnamen *esport* saat ini, remaja akhirnya berlomba-lomba untuk bisa ambil bagian dalam turnamen tersebut. Melalui turnamen *game online*, setiap pemenang akan dihargai dan diakui dunia dan kelompok *game* lain. Dari sini remaja termotivasi untuk mencari penghargaan diri dalam *game online*. Dari sini, dapat dikatakan bahwa melalui *game online* kurangnya penghargaan diri remaja bisa dicapai dan didapatkan. Hal ini bisa mereka tunjukkan dengan prestasi seperti dalam turnamen *esport* dan juga keberhasilan di kelompok mereka dengan menjadi yang terbaik. Ketika dihargai, remaja menjadi pribadi yang lebih percaya diri dan bersemangat. Hemat penulis melalui *game* penghargaan itu bisa dicapai dengan menjadi yang terbaik dan berprestasi

Kata kunci: Abraham Maslow, kebutuhan penghargaan diri, perkembangan kepribadian, remaja dan *gamers online*.

ABSTRACT

Sabinus Bake Lado. 18.75.6434. **Self-Esteem According to Abraham Maslow and Its Relevance for the Personality Development of *Online Gamers***. essay. Catholic Philosophy Study Program, Ledalero Catholic Philosophy College. 2022.

The purpose of writing this thesis is to (1) explain Abraham Maslow's self-esteem and its relevance to the personality development of *online gamers*. (2) Explain Abraham Maslow's theory of self-esteem needs. (3) Seeing the role of *online games* in supporting adolescent personality development, especially self-esteem, starting with Abraham Maslow's self-esteem needs.

The method used in this paper is a descriptive method. This method of writing aims to explain the personality development of *online gamers* in the midst of the rise of *online games*. The author wants to see whether through *online games*, which are virtual media, teenagers can gain self-esteem. The data in this writing are in the form of words, phrases, sentences and some statistical data exposed by the media. Sources of data from writing this thesis are (1) news about the positive and negative impact of *online games* on adolescents, (2) studying writings and studies on the hierarchy of needs according to Abraham Maslow, especially self-esteem needs that are relevant to the theme of this writing and (3) studying about adolescent personality development. In collecting various kinds of data the author uses analysis techniques (*content analysis*) on the three sources above.

Today, the existence of *online gamers* is seen as a problem in society. This is because they often gather with their groups to play *online games*. Seeing groups like this, teenagers often get insulted, insulted and they are not appreciated. In a family environment, teenagers are always charged with tasks, being scolded when they fail. With events like this, they become embarrassed, afraid and lack self-confidence because they are not appreciated. Their personalities are disturbed due to such pressure. From here, teenagers become bored and uncomfortable and finally leave the house to find the award in the world of *online games*. Maslow stated that the award will be achieved if someone succeeds or gets an achievement in a certain field. With *the online games* being competed in *esports*, teenagers are finally competing to be able to take part in the tournament. Through *online game*, each winner will be rewarded and recognized by the world and other gaming groups. From here, teenagers are motivated to seek self-esteem in *online games*. From this, it can be said that through *online games* the lack of self-esteem of teenagers can be achieved and obtained. This they can show with achievements such as in *esports* and also success in their group by being the best. When appreciated, teens become more confident and passionate individuals. author's savings through award games can be achieved by being the best and achieving

Keywords: Abraham Maslow, self-esteem needs, personality development, teenagers and *online gamers*.