



**HARGA DIRI MENURUT ABRAHAM MASLOW DAN
RELEVANSINYA BAGI PERKEMBANGAN KEPERIBADIAN REMAJA
*GAMERS ONLINE***

SKRIPSI

**Diajukan kepada Sekolah Tinggi Filsafat Katolik Ledalero
Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Filsafat
Program Studi Ilmu Teologi-Filsafat
Agama Katolik**

Oleh

SABINUS BAKE LADO

NPM: 18.75.6434

SEKOLAH TINGGI FILSAFAT KATOLIK LEDALERO

2022

HALAMAN PENERIMAAN JUDUL

1. Nama : Sabinus Bake Lado
2. NPM : 18. 75. 6434
3. Judul : Harga Diri Menurut Abraham Maslow dan Relevansinya bagi Perkembangan Kepribadian Remaja *Gamers Online*

4. Pembimbing:

1. Dr. Petrus Dori

(Penanggung Jawab)

Petrus Dori

2. Dharsam P.G. Josaphat, Drs, M.A

Dharsam P.G. Josaphat

3. Dr. Bernardus Subang Hayong

Dr. Bernardus Subang Hayong

5. Tanggal Diterima

: 03 Mei 2021

6. Mengesahkan:

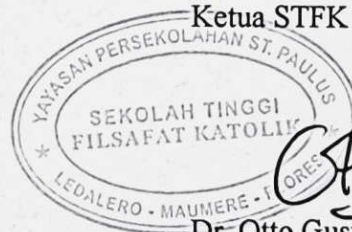
7. Mengetahui

Wakil Ketua I

Ketua STFK Ledalero

Yosef Keladu

Dr. Yosef Keladu



Otto Gusti N. Madung

Dr. Otto Gusti N. Madung

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Sekolah Tinggi Filsafat Katolik Ledalero
dan Diterima Untuk Memenuhi Sebagian
dari Syarat-Syarat guna Memperoleh
Gelar Sarjana Filsafat
Program Studi Ilmu Teologi Filsafat
Agama Katolik

Pada

09 Juni 2022

Mengesahkan


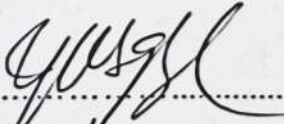
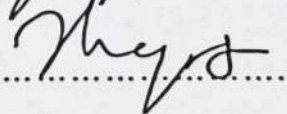
SEKOLAH TINGGI FILSAFAT KATOLIK LEDALERO

Ketua,

Dr. Otto Gusti N. Madung

Dewan Penguji

1. Dr. Petrus Dori
2. Dharsam P.G. Josaphat, Drs, M.A
3. Dr. Bernardus Subang Hayong


.....

.....

.....

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Sabinus Bake Lado

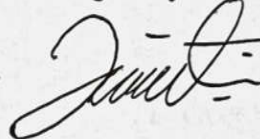
NPM : 18.75.6434

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya ilmiah saya sendiri, dan bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis orang lain atau lembaga lain. Semua karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipannya serta dicantumkan pada catatan kaki dan daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan atau penyimpangan, berupa plagiasi atau penjiplakan atau sejenisnya di dalam karya ilmiah ini, saya bersedia menerima sanksi akademis yakni pencabutan skripsi serta gelar yang saya peroleh dari skripsi ini.

Ledalero, 15 Mei 2022

Yang menyatakan



Sabinus Bake Lado

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Sekolah Tinggi Filsafat Katolik Ledalero, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Sabinus Bake Lado

NPM : 18.75.6434

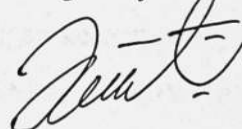
demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Sekolah Tinggi Filsafat Katolik Ledalero **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas skripsi saya yang berjudul: “Harga Diri Menurut Abraham Maslow dan Relevansinya bagi Perkembangan Kepribadian Remaja *Gamers Online*”. Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Sekolah Tinggi Filsafat Katolik Ledalero berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk perangkat data (database), merawat, dan memublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Ledalero

Pada tanggal : 15 Mei 2022

Yang menyatakan



Sabinus Bake Lado

KATA PENGANTAR

Perkembangan *game online* merupakan bukti dari kecanggihan perkembangan teknologi dewasa ini. Kehadiran *game online* dilihat sebagai media hiburan yang telah memberikan pengaruh besar terhadap setiap kehidupan manusia. Dengan begitu cepatnya *game online* merambat ke seluruh pelosok dunia. Secara perlahan, *game online* mulai mempengaruhi kehidupan setiap orang. Dari sini muncullah kritikan dari pelbagai masyarakat tentang *game* dan remaja *gamer online* itu sendiri. Dewasa ini intensitas bermain *game* kelompok remaja sangatlah tinggi. Remaja cenderung menghabiskan waktunya berkumpul bersama kelompok *gamenya* untuk bermain *game*. Hal ini yang akhirnya menimbulkan opini buruk dari masyarakat. Remaja dinilai terlalu kekanak-kanakan yang kerjanya bermain *game*. Remaja seringkali dilihat sebelah mata dan tidak dihargai karena dinilai tidak bisa berbuat apa-apa selain bermain *game*. Dari sini masyarakat jarang memberikan kepercayaan kepada remaja untuk melakukan sesuatu di lingkungan masyarakat. Ketidakpercayaan dan penghargaan ini membuat remaja akhirnya keluar dari lingkungan masyarakat untuk mencari kebutuhan mereka untuk dihargai dan diterima. Proses pencarian ini mereka lakukan dalam dunia virtual dunia *game online*.

Melihat realitas dunia yang terjadi saat ini yang dialami oleh remaja, penulis mencoba melihat dan menjelaskan bahwa sesungguhnya keberadaan kaum remaja hendaknya dihargai. Sesungguhnya remaja harus diakui dan dihargai. Dengan pengakuan dan penghargaan dari masyarakat, tentunya sangat membantu perkembangan kepribadian mereka. Ketidakpedulian masyarakat akan keberadaan remaja yang sering bermain *game* dengan kelompoknya hanya akan membuat mereka tidak nyaman dan merasa dihindari. Pengalaman seperti ini tentunya akan menghambat perkembangan kepribadian remaja.

Dengan realitas yang terjadi saat ini, penulis mencoba mengkaji dan melihat peran penghargaan diri terhadap perkembangan kepribadian remaja *gamer online*. Bagaimana harga diri yang digagas oleh Maslow memiliki peran terhadap perkembangan remaja *gamers online* dewasa ini. Apakah melalui dunia

virtual dalam *game online* bisa menjawab kebutuhan harga diri. Dari penulisan ini, penulis akhirnya menemukan bahwa penghargaan diri itu bisa dicapai oleh remaja dengan menjadi yang terbaik dalam permainan *online*. Dimaksudkan di sini adalah untuk mencapai suatu penghargaan diri, remaja *gamer online* harus berhasil sampai mencapai prestasi. Prestasi di sini dapat diperoleh dengan menjadi juara atau menjadi yang kuat dari kelompok lain dan juga dalam komunitas besar seperti dalam turnamen *esport*. Dari sini hemat penulis remaja bisa mendapatkan penghargaan itu dalam dunia virtual dunia *game online*. Peran lingkungan masyarakat dan keluarga sangat penting terutama bagaimana mendukung para remaja saat bermain *game*.

Terselesainya penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dari banyak pihak yang senantiasa membantu penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan pertama, penulis menghaturkan puji syukur kehadirat Tuhan yang Maha Esa atas berkat-Nya penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini. selain itu, penulis juga menyampaikan terima kasih kepada beberapa pihak yang senantiasa mendukung proses pengerjaan karya tulis ini.

Pertama, kepada kongregasi Serikat Sabda Allah (SVD) yang dengan cintanya menaungi dan mendukung penulis selama penulis berada di komunitas sebagai formandi baik secara moril maupun materil.

Kedua, kepada lembaga Sekolah Tinggi Filsafat Katolik Ledalero yang menjadi tempat untuk penulis mencari kebijaksanaan selama berada di jenjang perkuliahan.

Ketiga, kepada Dr. Petrus Dori, selaku dosen pembimbing yang setia dan sabar dalam membimbing, mengarahkan dan mengoreksi karya tulis ini.

Keempat, kepada Dharsam G.P. Josaphat, Drs,M.A, selaku dosen penguji yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk membaca dan mengoreksi karya tulis ini.

Kelima, kepada keluarga, mama Dafrosa Ripo Bake serta kelima saudara tercinta yang senantiasa mendukung penulis untuk menyelesaikan karya tulis ini.

Keenam, kepada teman-teman angkatan yang senantiasa mendukung dan mendampingi penulis terutama selama waktu-waktu penyelesaian karya tulis ini.

Ketujuh, kepada saudara Rikar Diku, Trisno Nagi dan saudara Tino Badar yang bersedia mengoreksi karya tulis ini.

Kedelapan, kepada kedua prefek wisma St. Rafael P. Amandus Klau, SVD dan P. Bernardus Subang Hayong, SVD, yang senantiasa mendampingi dan memotivasi penulis. Juga kepada sama saudara di Wisma St. Rafael yang senantiasa mendukung penulis dengan caranya masing-masing dalam proses menyelesaikan karya tulis ini.

Singkatnya kepada semua pihak yang dengan caranya masing-masing telah mendukung dan memotivasi penulis untuk bisa menyelesaikan karya tulis ini. Akhirnya penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga penulis sangat mengharapkan usulan, koreksi dan saran dari semua pihak demi penyempurnaan karya tulis ini.

Ledalero, 15 Mei 2022

Sabinus Bake Lado

ABSTRAK

Sabinus Bake Lado. 18.75.6434. **Harga Diri Menurut Abraham Maslow dan Relevansinya bagi Perkembangan Kepribadian Remaja Gamers Online.** Skripsi. Program Sarjana, Program Studi Filsafat Katolik, Sekolah Tinggi Filsafat Katolik Ledalero. 2022.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk (1) menjelaskan tentang harga diri menurut Abraham Maslow dan relevansinya bagi perkembangan kepribadian *gamers online*. (2) Menjelaskan teori kebutuhan harga diri menurut 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 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.

Kata kunci: Abraham Maslow, kebutuhan Harga 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***. Thesis. Undergraduate Program, Catholic Philosophy Study Program, Ledalero College of Catholic Philosophy. 2022.

The purpose of writing this thesis is to (1) explain the self-esteem according to Abraham Maslow and its relevance to the personality development of *online gamers*. (2) Explaining the theory of self-esteem needs according to Abraham Maslow. (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 this it can be said that through *online games* the lack of self-esteem of adolescents 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.

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

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENERIMAAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	I
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penulisan.....	9
1.4 Metode Penulisan.....	11
1.5 Sistematika Penulisan	11
BAB II PEMIKIRAN ABRAHAM MASLOW DAN KEBUTUHAN HARGA DIRI	13
2.1 Riwayat Hidup Abraham Maslow.....	14
2.2 Karya dan Pemikiran Abraham Maslow	18
2.2.1 Hierarki Kebutuhan	20
2.2.1.1 Kebutuhan Fisiologis	22
2.2.1.2 Kebutuhan Akan Rasa Aman.....	23
2.2.1.3 Kebutuhan Akan Rasa Memiliki dan Kasih.....	24
2.2.1.4 Kebutuhan Harga Diri.....	25
2.2.1.5 Aktualisasi Diri	26
2.3 Kebutuhan Akan Harga Diri	28
2.3.1 Penghargaan Diri Sendiri.....	29
2.3.2 Penghargaan Dari Orang Lain.....	30
2.4 Aliran Psikologi yang Mempengaruhi Pemikiran Maslow.....	31
2.4.1 Psikologi Behaviorisme John B. Watson	32
2.4.2 Psikoanalisa Sigmund Freud.....	33
2.5 Kesimpulan	34
BAB III PERKEMBANGAN KEPRIBADIAN REMAJA	35
3.1 Perkembangan Kepribadian	35
3.1.1 Pengertian Perkembangan.....	36
3.1.1.1 Perkembangan Fisik.....	37
3.1.1.2 Perkembangan Kognitif	37
3.1.1.3 Perkembangan Emosional.....	38

3.1.1.4	Perkembangan Sosial	39
3.1.1.5	Perkembangan Moral	39
3.1.2	Kepribadian	40
3.1.2.1	Faktor-Faktor Terbentuknya Kepribadian	41
3.1.2.1.1	Faktor Keturunan (Biologis)	42
3.1.2.1.2	Faktor Lingkungan Sosial	42
3.1.2.1.3	Pengalaman Unik	43
3.3	Perkembangan Kepribadian Remaja	44
3.3.1	Pengertian Remaja	44
3.3.2	Ciri-Ciri Kaum Remaja	47
3.3.2.1	Masa Remaja sebagai Periode yang Penting	48
3.3.2.2	Masa Remaja sebagai Tahap Peralihan	49
3.3.2.3	Masa Remaja sebagai Masa Perubahan	50
3.3.2.4	Masa Remaja sebagai Masa Mencari Identitas	51
3.3.2.5	Masa Remaja sebagai Usia Bermasalah	52
3.3.2.6	Masa Remaja sebagai Usia yang Menimbulkan Ketakutan	53
3.3.2.7	Masa Remaja sebagai Masa yang Tidak Realistis	53
3.3.2.8	Masa Remaja sebagai Ambang Masa Dewasa	54
3.4	Kesimpulan	54

BAB IV RELEVANSI PANDANGAN ABRAHAM MASLOW BAGI PERKEMBANGAN KEPERIBADIAN

	REMAJA GAMERS ONLINE	56
4.1	<i>Game Online</i>	56
4.1.1	Pengertian <i>Game Online</i>	57
4.1.2	Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	57
4.1.2.1	<i>Moba (Multiplayer Online Battle Arena)</i>	58
4.1.2.2	<i>Battle Royale</i>	60
4.1.2.3	<i>MMORPG</i>	62
4.2	Manfaat <i>Game Online</i> terhadap Perkembangan Kepribadian	64
4.2.1	Media Hiburan	66
4.2.2	Meningkatkan Konsentrasi Pemain	66
4.2.3	Meningkatkan Nilai Ekonomi	67
4.2.4	Membangun Relasi Sosial	68
4.2.5	Menghilangkan Stres	69
4.3	Dampak <i>Game Online</i> terhadap Perkembangan Kepribadian Remaja <i>Gamer Online</i>	69
4.3.1	Dampak Negatif	69
4.3.2	Dampak Positif	72
4.4	Kebutuhan Harga Diri Kaum Remaja	74
4.4.1	Peran <i>Game Online</i> terhadap harga Diri Kaum Remaja	77
4.4.2	Relevansi Pandangan Abraham Maslow Bagi Perkembangan Kepribadian Remaja <i>Gamer Online</i>	82
4.5	Kesimpulan	93

BAB V PENUTUP	94
5.1 Kesimpulan	94
5.2 Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	101