

## Orientasi masa depan pada pemain *game online*: Bagaimana peranan dukungan sosial dan *self-esteem*?

Karina Nisfiani Nurlaili<sup>1\*</sup>, Dyan Evita Santi<sup>2\*</sup>, Aliffia Ananta<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Surabaya, Indonesia

\*E-mail: [dyanevita@untag-sby.ac.id](mailto:dyanevita@untag-sby.ac.id)

**Published:**  
1 Jan 2023

### **Abstract**

*Future orientation is a picture that is seen by individuals about themselves in the future. The research objective was to determine the relationship between social support and self-esteem towards the future orientation of online game players. The population of this research is online game players aged teenagers in Surabaya. There were 140 research participants who were taken by accidental sampling technique. The research instrument used a future orientation scale adapted from Nurmi (1991), a social support scale adapted from Sarafino (2012), and a self-esteem scale from Coopersmith (1967). Data analysis techniques in this study used the Spearman Rho technique. The results of the study show that there is a significant relationship between social support and future orientation and that there is a significant relationship between self-esteem and future orientation. Future researchers can consider other variables that influence future orientation, such as self-efficacy and gender.*

**Keywords:** *future orientation, social support, self-esteem, game online players.*

### **Abstrak**

Orientasi masa depan merupakan gambaran yang dilihat oleh individu tentang dirinya sendiri di masa depan. Gambaran yang dimiliki akan memungkinkan individu untuk menentukan tujuannya dan mengevaluasi apakah tujuan yang dimiliki dapat direalisasikan. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui hubungan dukungan sosial dan *self-esteem* terhadap orientasi masa depan pada pemain *game online*. Populasi penelitian ini adalah pemain game online berusia remaja di Surabaya. Partisipan penelitian berjumlah 140 orang yang diambil dengan teknik *accidental sampling*. Instrumen penelitian menggunakan skala orientasi masa depan yang diadaptasi dari Nurmi (1991), skala dukungan sosial yang diadaptasi dari Sarafino (2012), dan skala *self-esteem* dari Coopersmith (1967). Teknik analisis data dalam penelitian menggunakan teknik spearman rho. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan signifikan antara dukungan sosial dengan orientasi masa depan dan ada hubungan signifikan antara *self-esteem* dengan orientasi masa depan. Bagi peneliti selanjutnya dapat mempertimbangkan variabel lain yang mempengaruhi orientasi masa depan, seperti *self-efficacy* dan jenis kelamin.

**Kata kunci:** *orientasi masa depan, dukungan sosial, self-esteem, pemain game online.*

Copyright © 2023. Karina Nisfiani Nurlaili, Dyan Evita Santi, Aliffia Ananta

---

## Pendahuluan

Perkembangan kehidupan yang semakin maju membuat internet menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya internet segala hal menjadi mudah dan dapat dilakukan dalam waktu yang singkat. Di masa sekarang, internet menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya internet segala hal menjadi mudah dan dapat dilakukan dalam waktu yang singkat. Internet dapat dijadikan sebagai sarana mencari informasi dan hiburan (Amanda, 2016). Salah satu bentuk hiburan yang sering dilakukan para pengguna internet adalah bermain *game online*. *Game online* menjadi salah satu bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari.

Bermain *game online* menjadi hal yang populer di Indonesia. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), konten hiburan yang banyak diakses oleh masyarakat Indonesia adalah game online sebesar 16,5 persen. Menurut Hootsuite (*We Are Social*), Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video game terbanyak ketiga di dunia. Ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video game per Januari 2022. Menurut Pokkt, Decision Lab dan Mobile Marketing Association (MMA) mencatat pemain game online rata-rata berusia 16-24 dan 25-34 tahun. Namun lebih banyak kalangan remaja yang tertarik bermain *game online*. Usia remaja dianggap lebih rentan terhadap penggunaan *game online* dibanding orang dewasa (Nirwanda & Ediati, 2017).

Kepopuleran *game online* membawa berbagai dampak bagi para pemainnya. Ada sebagian yang menyatakan bahwa permainan online berdampak buruk bagi pemainnya khususnya anak-anak dan remaja, namun ada pula yang mengungkapkan bahwa *game online* juga dapat memberikan hal positif bagi para penggemarnya. Dampak negatif yang didapat dari bermain game online yang berlebihan untuk para pemainnya adalah mengganggu waktu belajar dan bekerja, menghabiskan uang, pola makan dan pola tidur menjadi tidak teratur. *Game online* juga sering menjadi permasalahan anak-anak dan remaja yang *drop out* dari sekolah, pernikahan dini, dan menjadi pribadi yang tertutup.

Selain adanya dampak negatif, ada pula dampak positif dari bermain *game online*. Dampak positif yang didapat dari bermain *game online* untuk para pemainnya adalah bermain dapat menjadi salah satu alternatif untuk menghilangkan rasa bosan, untuk menghibur diri, dan untuk menghilangkan kejenuhan dari rutinitas sehari-hari. Selain itu bermain *game online* dapat melatih pikiran, konsentrasi, dan meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Bermain *game online* dapat menjadi wadah untuk bertemu ataupun membentuk kelompok pertemanan bagi para pemainnya. *Game online* yang dilakukan berkelompok atau team dapat melatih kekompakan anggotanya untuk bekerja sama dalam memainkan game tersebut.

Bermain *game online* jika ditekuni dengan baik dan mendapat perhatian dapat membawa dampak positif yang lain yakni dapat menjadi salah satu bidang yang dapat diperhitungkan di masa depan. Harapan untuk pemain *game online* dapat menjadikan bermain game online menjadi cita-cita di masa depan. Bermain *game online* dengan tekun dapat menjadi seorang pemain game profesional atau yang biasa disebut sebagai *pro player*. *Pro player* merupakan sebutan untuk pemain *game online* profesional yang mahir bermain *game online* dan terikat kontrak dengan suatu tim. *Pro player* merupakan pemain *game online* yang dilatih secara profesional seperti atlet, terikat kontrak dengan tim yang mengharuskan untuk mengikuti kompetisi, dan memiliki penghasilan dari bermain *game online*. Namun masih ada pemain *game online* yang berpikiran untuk bermain *game online* saja sepanjang waktu tanpa memikirkan bahwa menjadi pemain *game online* profesional dapat menjadi salah satu cita-cita di masa depan.

---

Dalam wawancara yang dilakukan pada tiga pemain game yang berusia remaja, mereka bisa menghabiskan waktu mereka 3-4 jam sehari untuk bermain *game online* dan lebih dari 5 jam sehari ketika akhir pekan. Ketika ditanyakan tentang bagaimana orientasi masa depan mereka, mereka mengatakan bahwa mereka menginginkan masa depan yang baik. Masa depan yang mereka inginkan menurut pandangan mereka adalah mendapat kesuksesan dan memiliki banyak uang. Ketika ditanya bagaimana gambaran diri mereka di masa depan dan perencanaan mereka untuk mencapai kesuksesan tersebut mereka belum bisa menjawabnya. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayah dkk (2017) yang menyebutkan bahwa para remaja pemain *game online* kurang memperhatikan orientasi masa depan mereka. Mereka cenderung kurang peduli dengan lingkungan dan lebih memilih bermain *game online* sepanjang waktu. Padahal dengan bermain *game online* mereka dapat menemukan bahwa bermain *game online* dapat menghasilkan yakni menjadi seorang pemain *game online* profesional.

Masa remaja merupakan masa dimana seorang individu mulai memasuki tahap perkembangan kognitif operasional formal dimana individu mulai mampu untuk berpikir secara abstrak, memiliki kemampuan *problem solving verbal*, mampu mengembangkan hipotesis atau dugaan untuk menyelesaikan suatu masalah, dan berpikir untuk melihat kemungkinan di masa depan. Pemain game online berusia remaja yang berada dalam tahap operasional formal diharapkan mampu untuk dapat menetapkan masa depan mereka dan melakukan perencanaan untuk mencapai masa depannya.

Orientasi masa depan merupakan gambaran yang dimiliki individu tentang masa depannya. Orientasi masa depan merupakan istilah yang banyak digunakan menggambarkan harapan dan tindakan seseorang yang berkaitan tentang masa depan (Nurmi dalam Chen & Vazsonyi, 2011). Orientasi masa depan berhubungan dengan pemikiran, ide, dan perasaan seseorang tentang apa yang diimpikannya di masa depan. Orientasi masa depan akan menggambarkan bagaimana seseorang memandang dirinya sendiri di masa mendatang, gambaran tersebut membantu individu dalam menempatkan dan mengarahkan dirinya untuk mencapai apa yang ingin diraihinya (Putra & Tresniasari, 2019)

Nurmi (1991) menjelaskan bahwa di dalam orientasi masa depan terdapat tiga proses yakni motivasi, perencanaan, dan evaluasi. Ketiga proses ini terjadi secara bertahap dan merupakan satu kesatuan yang bersifat hirarki. Dalam proses motivasi pemain *game online* melakukan pemilihan terhadap hal-hal yang diminati di masa depan dan tujuan yang akan dicapai. Proses perencanaan terdapat pembuatan langkah-langkah yang dilakukan pemain *game online* untuk mencapai dan merealisasikan tujuan. Proses evaluasi menyangkut tingkat keyakinan dan harapan bahwa tujuan yang sudah direncanakan akan terealisasi. Proses-proses yang membentuk orientasi masa depan akan menuntun pemain *game online* untuk mencapai tujuannya di masa depan. Dengan terjadinya proses-proses yang berkesinambungan pemain *game online* akan memahami apa yang ingin diraihinya dan bagaimana cara untuk mencapai hal tersebut.

Pemain *game online* yang memiliki orientasi masa depan yang positif dan terarah akan memiliki gambaran tentang dirinya di masa depan dan apa yang akan dilakukannya untuk menggapai masa depannya. Orientasi masa depan yang terencana akan membantu pemain *game online* untuk mencapai apa yang dicita-citakannya. Orientasi masa depan akan membantu pemain game online memiliki tujuan yang jelas sehingga akan mudah untuk membentuk perilaku untuk mencapai tujuan tersebut. Seperti yang dikemukakan oleh Locke dan Lathman (dalam Strathman & Joireman, 2005) bahwa seseorang yang memiliki tujuan akan memiliki perilaku yang efektif dibandingkan seseorang yang tidak memiliki tujuan. Seseorang dengan tujuan jelas akan fokus melakukan hal-hal yang berhubungan tujuan yang

---

hendak dicapai. Sehingga dengan adanya orientasi masa depan yang jelas dan terencana pemain *game online* akan memiliki pegangan untuk dapat menata dan mencapai apa yang ingin dicapainya di masa depan.

Orientasi masa depan juga tidak terlepas dari berbagai faktor yang dapat mempengaruhi orientasi masa depan. Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi orientasi masa depan, yakni inteligensi, usia, jenis kelamin, status ekonomi dan sosial, hubungan dengan orangtua, teman sebaya, dan *self-esteem* (Nurmi dalam Nopirda dkk, 2020). Orangtua memiliki pengaruh yang cukup penting dalam masa remaja namun para remaja juga tidak terlepas dari lingkungan sosial mereka. Sehingga komunikasi dan informasi yang remaja peroleh tidak hanya dari orangtua namun juga dari lingkungan sosialnya (Putra & Tresniasari, 2015). Dalam proses mengorientasikan masa depan *pemain game online* membutuhkan lingkungan yang bisa mengarahkan pada masa depan yang diinginkan. Hal ini disetujui dari pendapat Nurmi (dalam (Rahmawati, 2016) bahwa dalam memikirkan masa depan remaja dipengaruhi oleh orangtua dan teman. Dukungan sosial merupakan bentuk penerimaan seseorang atau sekelompok orang kepada individu yang dapat menimbulkan persepsi bahwa individu tersebut diperhatikan, dihargai, disayang, dan mendapat pertolongan (Sarafino dalam Preska & Wahyuni, 2019).

McCabe & Barnett (2000) mengatakan bahwa dukungan sosial dapat mempengaruhi orientasi masa depan seorang remaja. Dukungan sosial yang diterima oleh pemain *game online* bentuknya dapat berupa terpenuhi kebutuhan yang dapat membantu mencapai tujuan di masa depan, mendapatkan dorongan atau semangat, dan mendapatkan nasehat untuk bisa mengambil keputusan apa yang ingin dicapai di masa depan. Adanya dukungan sosial dapat membuat remaja memandang orientasi masa depan mereka dengan lebih positif keyakinan bahwa masa depan mereka akan mungkin tercapai dan memiliki sikap optimisme terhadap tujuan masa depan mereka (Morris, 2021). Selain dukungan sosial, *self-esteem* juga menjadi faktor yang dapat mempengaruhi orientasi masa depan seseorang. *Self-esteem* akan menjadi sumber penting untuk seseorang dalam membuat konsep tentang masa depannya (Iovu, dalam Morris 2021). Kemampuan yang dimiliki seseorang pada dirinya akan menjadi acuan untuk dapat merancang masa depan, maka seorang individu harus mengenal dan menghargai apa yang dimiliki dirinya sendiri. Penilaian yang dapat berbentuk positif maupun negative akan membuat individu mengenal dirinya dan akan membentuk perasaan berharga dan merasa berguna dalam hidup. Penilaian atau pandangan yang dimiliki individu terhadap diri dikenal dengan *self-esteem*.

*Self-esteem* merupakan pandangan atau penilaian seorang individu terhadap dirinya sendiri. Pandangan atau penilaian ini berisi penerimaan dan kepercayaan seorang individu terhadap kemampuan, keberartian, kesuksesan, dan kerberhargaan dirinya sendiri. *Self-esteem* menjadi evaluasi yang bernilai positif ataupun negative yang menyeluruh tentang diri individu. (Coopersmith & Rosenberg dalam Nopirda dkk, 2020). Seperti yang dikemukakan oleh Preska & Wahyuni (2017) bahwa remaja yang memiliki *self-esteem* yang baik akan lebih memiliki pandangan tentang orientasi masa depan yang lebih baik dan akan memikirkan hal-hal yang akan terjadi pada dirinya sesuai dengan kemampuan dan pemikirannya. Sehingga pemain *game online* yang memiliki *self-esteem* yang baik akan memperhatikan apa yang terbaik untuk dirinya dan akan bertanggungjawab dengan apa yang mereka lakukan.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti melakukan penelitian tentang bagaimana hubungan dukungan sosial dan *self-esteem* terhadap orientasi masa depan pada pemain game online. Tujuan dalam penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui hubungan antara dukungan sosial dan *self-esteem* dengan orientasi masa depan pada pemain *game online*, (2) Untuk mengetahui hubungan antara dukungan sosial dengan orientasi masa depan pada

---

pemain *game online*, (3) Untuk mengetahui hubungan antara *self-esteem* dengan orientasi masa depan pada pemain *game online*. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang komprehensif tentang dukungan sosial dan *self-esteem* terhadap orientasi masa depan pada pemain *game online*. Selain itu juga untuk menambah wawasan tentang hubungan dukungan sosial dan *self-esteem* terhadap orientasi masa depan pada pemain *game online* dan kajian ilmu psikologi. Serta hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi bagi para pemain *game online* untuk dapat membantu membangun orientasi masa depan yang lebih baik.

## Metode

### **Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode korelasional. Penelitian ini menguji antara dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas adalah suatu variabel yang dapat berhubungan dengan variabel lain yang sedang diteliti. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah dukungan sosial dan *self-esteem*. Variabel terikat adalah variabel yang diukur untuk mengetahui seberapa signifikan variabel lain mempengaruhinya. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah orientasi masa depan.

### **Partisipan Penelitian**

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pemain *game online* berusia remaja di Surabaya. Partisipan yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 140 orang. Penelitian ini menggunakan teknik *accidental sampling*. *Accidental sampling* adalah salah satu metode untuk penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, jika orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data (Sugiyono, 2015).

### **Instrumen**

Instrumen penelitian menggunakan skala orientasi masa depan yang diadaptasi dari aspek-aspek orientasi masa depan yang dikemukakan oleh Nurmi (1991). Skala orientasi masa depan dalam penelitian ini terdiri dari 16 aitem pertanyaan, dengan masing-masing pertanyaannya mengungkap tiga aspek orientasi masa depan yaitu motivasi (10 aitem), perencanaan (4 aitem), dan evaluasi (2 aitem). Contoh pertanyaan yang mewakili dari masing-masing aspek adalah sebagai berikut : (1) Saya mempunyai minat terhadap *game online* di masa depan, (2) Saya memiliki rencana yang jelas agar saya dapat menjadi pemain *game professional*, dan (3) Saya menyadari bahwa fasilitas bermain *game online* yang saya miliki dapat membantu saya menjadi pemain *game professional*. Hasil uji validitas pada skala orientasi masa depan menghasilkan koefisien *corrected item total correlation* antara 0,352 – 0,729 dan uji reliabilitas *alpha Cronbach* sebesar 0,891.

Instrumen penelitian menggunakan skala dukungan sosial yang diadaptasi dari aspek-aspek dukungan sosial yang dikemukakan oleh Sarafino (2012). Skala dukungan sosial dalam penelitian ini terdiri dari 32 aitem pertanyaan, dengan masing-masing pertanyaannya mengungkap empat aspek dukungan sosial yaitu dukungan emosional (12 aitem), dukungan penghargaan (4 aitem), dukungan instrumental (8 aitem), dan dukungan informasi (8 aitem). Contoh pertanyaan yang mewakili dari masing-masing aspek adalah sebagai berikut : (1) Orangtua saya mau mendengarkan keluhan saya, (2) Orangtua saya bangga terhadap usaha-usaha saya untuk berprestasi, (3) Orangtua saya memberikan sejumlah uang yang sesuai

dengan kebutuhan saya, dan (4) Orangtua selalu memberikan nasihat untuk kebaikan saya. Hasil uji validitas pada skala dukungan sosial menghasilkan koefisien *corrected item total correlation* antara 0,344 – 0,651 dan uji reliabilitas *alpha Cronbach* sebesar 0,924.

Instrumen penelitian menggunakan skala *self-esteem* yang diadaptasi dari aspek-aspek *self-esteem* yang dikemukakan oleh Coopersmith (1967). Skala *self-esteem* dalam penelitian ini terdiri dari 36 aitem pertanyaan, dengan masing-masing pertanyaannya mengungkap empat aspek *self-esteem* yaitu kekuatan (10 aitem), keberartian (12 aitem), kebajikan (2 aitem), dan kemampuan (12 aitem). Contoh pertanyaan yang mewakili dari masing-masing aspek adalah sebagai berikut : (1) Saya terbiasa menjadi pemimpin dalam suatu kelompok, (2) Kehadiran saya dirindukan oleh orang-orang, (3) Saya kurang peduli dengan peraturan yang ada di sekolah atau kampus dan di masyarakat, dan (4) Saya mampu menggapai cita-cita saya di masa depan. Hasil uji validitas pada skala *self-esteem* menghasilkan koefisien *corrected item total correlation* antara 0,309 – 0,621 dan uji reliabilitas *alpha Cronbach* sebesar 0,911.

### Teknik Analisis Data

Analisa data menurut Sugiyono (2015) merupakan proses untuk mencari dan menyusun data yang didapatkan dari suatu penelitian dimana dilakukan teknik analisis untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang sudah diajukan. Berdasarkan hasil uji prasyarat yang telah dilakukan, diketahui distribusi data pada ketiga variabel penelitian ini adalah tidak normal. Oleh karena itu, digunakan metode analisis *non-parametric* untuk uji korelasi. Teknik analisis menggunakan teknik *spearman rho*. Teknik *spearman rho* ini diolah dengan menggunakan *program SPSS 25.0 for windows*.

## Hasil

### Hasil Uji Deskriptif

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan terhadap 140 orang partisipan terdapat beberapa kategori yang berdasarkan jumlah skor. Berikut rincian kategorisasi skor dari variabel orientasi masa depan, variabel dukungan sosial, dan variabel *self-esteem*.

Tabel 1

| Variabel             | Rentang Nilai    | Kategori | n   | Persentase |
|----------------------|------------------|----------|-----|------------|
| Orientasi Masa Depan | $\geq 71$        | Tinggi   | 26  | 18,6%      |
|                      | $55 \leq X < 71$ | Sedang   | 96  | 68,6%      |
|                      | $< 55$           | Rendah   | 18  | 12,9%      |
| Total                |                  |          | 140 | 100%       |

Berdasarkan hasil interpretasi pada total skor partisipan penelitian dapat disimpulkan bahwa sebagian besar partisipan termasuk dalam kategori sedang dalam hal orientasi masa depan.

Tabel 2

| Variabel        | Rentang Nilai     | Kategori | n   | Persentase |
|-----------------|-------------------|----------|-----|------------|
| Dukungan Sosial | $\geq 104$        | Tinggi   | 22  | 15,7%      |
|                 | $74 \leq X < 104$ | Sedang   | 106 | 75,7%      |

|       | < 74 | Rendah | 12  | 8,6% |
|-------|------|--------|-----|------|
| Total |      |        | 140 | 100% |

Berdasarkan hasil interpretasi pada total skor partisipan penelitian dapat disimpulkan bahwa sebagian besar partisipan termasuk dalam kategori sedang untuk dukungan sosial yang diterima partisipan.

**Tabel 3**

| Variabel           | Rentang Nilai     | Kategori | n   | Persentase |
|--------------------|-------------------|----------|-----|------------|
| <i>Self-Esteem</i> | $\geq 126$        | Tinggi   | 23  | 16,4%      |
|                    | $98 \leq X < 126$ | Sedang   | 93  | 66,4%      |
|                    | < 98              | Rendah   | 24  | 17,1%      |
| Total              |                   |          | 140 | 100%       |

Berdasarkan hasil interpretasi pada total skor partisipan penelitian dapat disimpulkan bahwa sebagian besar partisipan termasuk dalam kategori sedang dalam hal *self-esteem*.

### Hasil Uji Prasyarat

Uji normalitas dilakukan sebagai prasyarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas data memiliki tujuan untuk mencari tahu apakah variabel *dependent*, *independent* atau keduanya berdistribusi normal, mendekati normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Kolmogorov-Smirnov*. Suatu data dinyatakan berdistribusi normal jika *Asym Sig (2-tailed)* hasil perhitungan *Kolmogorov Smirnov*  $p > 0,05$ . Hasil uji normalitas sebaran untuk variabel orientasi masa depan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* diperoleh signifikansi  $p = 0,020$  ( $p < 0,05$ ). Artinya sebaran data berdistribusi tidak normal.

**Tabel 4**

| Variabel             | One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test |       |              |
|----------------------|------------------------------------|-------|--------------|
|                      | Df                                 | Sig.  | Keterangan   |
| Orientasi Masa Depan | 140                                | 0,020 | Tidak Normal |

Uji linieritas sebagai salah satu bentuk uji prasyarat yang bertujuan untuk mengetahui apakah data berpola linier atau tidak. Uji ini berkaitan dengan penggunaan regresi linier, maka datanya harus menunjukkan pola yang berbentuk linier. Hasil uji linieritas hubungan antara variabel dukungan sosial dengan variabel orientasi masa depan didapatkan nilai signifikansi 0,160 ( $p > 0,05$ ). Artinya ada hubungan yang linier secara signifikan antara variabel dukungan sosial dengan variabel orientasi masa depan. Hasil uji linieritas hubungan antara variabel *self-esteem* dengan variabel orientasi masa depan didapatkan nilai signifikansi 0,581 ( $p > 0,05$ ). Artinya ada hubungan yang linier secara signifikan antara variabel *self-esteem* dengan variabel orientasi masa depan.

**Tabel 5**

| Variabel                                  | F     | Sig.  | Keterangan |
|---|-------|-------|------------|
| Orientasi Masa Depan – Dukungan Sosial    | 1,272 | 0,160 | Linier     |
| Orientasi Masa Depan – <i>Self-Esteem</i> | 0,946 | 0,581 | Linier     |

Uji multikolinieritas sebagai salah satu bagian dari uji prasyarat dalam analisis regresi linier berganda. Uji multikolinieritas dilakukan untuk mengetahui apakah model regresi ditemukan adanya korelasi (hubungan kuat) antar variabel bebas atau variabel independent. Tidak ada gejala multikolinieritas pada model regresi yang baik. Hasil uji multikolinieritas antara variabel X1 (Dukungan Sosial) dan X2 (*Self-Esteem*) diperoleh nilai tolerance = 0,679 > 0.10 dan nilai VIF = 1,473 < 10.00. Artinya tidak ada multikolinieritas atau interkolerasi antara variabel X1 (Dukungan Sosial) dan X2 (*Self-Esteem*).

**Tabel 6**

| Variabel           | p-value | Keterangan | Kesimpulan                        |
|--------------------|---------|------------|-----------------------------------|
| Dukungan Sosial    | 0,156   | >0,05      | Tidak terjadi heteroskedastisitas |
| <i>Self-Esteem</i> | 0,895   | >0,05      | Tidak terjadi heteroskedastisitas |

**Tabel 6**

| Variabel                             | Collinearity Statics |       |                                 |
|--------------------------------------|----------------------|-------|---------------------------------|
|                                      | Tolerance            | VIF   | Keterangan                      |
| Dukungan Sosial – <i>Self-Esteem</i> | 0,679                | 1,473 | Tidak Terjadi Multikolinieritas |

Uji heteroskedastisitas merupakan bagian dari uji prasyarat untuk analisis regresi linier berganda yang memiliki tujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variasi dan nilai residual satu pengamatan lain. Tidak boleh terjadi heteroskedastisitas pada model regresi yang baik.

### Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil uji analisis menggunakan *spearman rho* dengan program SPSS versi 25,0, didapatkan hasil nilai koefisien korelasi dan signifikansi antar variabel sebagai berikut : Hipotesis pertama tidak dapat dibuktikan karena data tidak berdistribusi secara normal sehingga tidak dapat menggunakan analisis regresi berganda. Hasil analisis korelasi dukungan sosial dengan orientasi masa depan menggunakan uji *spearman rho* didapat nilai koefisien korelasi sebesar 0,181 dengan signifikansi sebesar  $p=0,032$  ( $p<0,050$ ). Artinya terdapat hubungan positif signifikan antara dukungan sosial dengan orientasi masa depan pada pemain *game online*. Semakin tinggi dukungan sosial maka semakin tinggi juga orientasi masa depan pemain *game online*. Sebaliknya semakin rendah dukungan sosial maka semakin rendah juga orientasi masa depan pemain *game online*. Hasil analisis korelasi *self-esteem* dengan orientasi masa depan menggunakan uji *spearman rho* didapat skor nilai koefisien korelasi sebesar 0,172 dengan signifikansi sebesar  $p=0,042$  ( $p<0,050$ ). Artinya terdapat hubungan positif signifikan antara *self-esteem* dengan orientasi masa depan pada

pemain *game online*. Semakin tinggi *self-esteem* maka semakin tinggi orientasi masa depan pemain *game online*. Sebaliknya semakin rendah *self-esteem* maka semakin rendah juga orientasi masa depan pemain *game online*.

Tabel 7

|                      |                         | Dukungan Sosial | Self-Esteem |
|----------------------|-------------------------|-----------------|-------------|
| Orientasi Masa Depan | Correlation Coefficient | 0,181           | 0,172       |
|                      | Sig. (2-tailed)         | 0,032           | 0,043       |
|                      | N                       | 140             | 140         |

## Pembahasan

Terdapat tiga hipotesis dalam penelitian ini, hipotesis pertama yakni terdapat hubungan yang positif antara dukungan sosial dan *self-esteem* dengan orientasi masa depan pada pemain *game online*. Namun berdasarkan hasil uji normalitas dan linieritas hipotesis pertama tidak dapat terjawab karena data tidak berdistribusi secara normal. Sehingga untuk analisis data tidak dapat menggunakan analisis regresi berganda.

Hipotesis kedua yakni terdapat hubungan yang positif antara dukungan sosial dengan orientasi masa depan pada pemain *game online*. Artinya semakin tinggi dukungan sosial maka semakin tinggi juga orientasi masa depan pemain *game online*. Sebaliknya semakin rendah dukungan sosial maka semakin rendah juga orientasi masa depan pemain *game online*.

Dukungan sosial merupakan penerimaan seseorang atau sekelompok orang kepada individu yang dapat menimbulkan persepsi bahwa individu tersebut diperhatikan, disayangi, dihargai, dan ditolong. Pemain *game online* berusia remaja yang mendapatkan dukungan sosial dari orang-orang sekitarnya akan menimbulkan rasa nyaman, rasa diperhatikan, dan rasa berharga dalam dirinya sehingga pemain *game online* berusia remaja akan memiliki sikap positif terhadap orientasi masa depannya, percaya bahwa tujuan di masa depan yang telah ditetapkan akan tercapai, dan memiliki motivasi yang baik untuk mencapai tujuan di masa depan.

Dukungan sosial menurut Sarafino (2012) terdiri dari empat aspek yakni: dukungan emosional, dukungan penghargaan, dukungan instrumental, dukungan informasi. Dukungan emosional yang didapatkan pemain *game online* berusia remaja dari orang-orang sekitarnya akan membuat pemain *game online* berusia remaja akan merasa nyaman dan merasa didukung mengenai tujuan dan cita-citanya di masa depan sehingga pemain *game online* memiliki orientasi masa depan yang lebih positif. Dukungan penghargaan yang diberikan akan menimbulkan perasaan berharga karena pemain *game online* berusia remaja diberikan penghargaan yang positif atau persetujuan mengenai apa yang ingin dicapai dan mengenai rencana di masa depan. Dukungan instrumental merupakan bantuan yang diberikan kepada seseorang seperti material atau jasa yang dapat membantu pemain *game online* berusia remaja memecahkan masalah yang ditemui dalam mencapai tujuan di masa depan. Dukungan informasi yang diterima individu dapat berbentuk nasihat, bimbingan, saran, dan umpan balik dari orang-orang di sekitar individu mengenai masa depan yang diinginkan oleh pemain *game online* berusia remaja.

---

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muzizatin (2021) yang menyatakan terdapat hubungan positif yang signifikan antara dukungan sosial dengan orientasi masa depan pada remaja. Artinya semakin tinggi dukungan sosial maka akan semakin tinggi orientasi masa depan remaja. Sebaliknya semakin rendah dukungan sosial maka akan semakin rendah juga orientasi masa depan remaja. Penelitian lain dilakukan oleh Sofianto (2018) juga menyebutkan bahwa terdapat hubungan yang positif signifikan antara dukungan sosial orangtua dengan orientasi masa depan pada remaja. Penelitian Putri (2020) juga menyebutkan bahwa ada pengaruh dukungan sosial dari orangtua terhadap orientasi masa depan siswa SMA.

Hipotesis ketiga yakni terdapat hubungan yang positif antara *self-esteem* dengan orientasi masa depan pada pemain *game online*. Artinya semakin tinggi *self-esteem* maka semakin tinggi juga orientasi masa depan pemain *game online*. Sebaliknya semakin rendah *self-esteem* maka semakin rendah juga orientasi masa depan pemain *game online*.

*Self-esteem* menurut adalah suatu penilaian atau evaluasi individu mengenai kelayakan dirinya dan menunjukkan sejauh mana individu percaya dirinya mampu, signifikan, sukses, dan berharga. Pemain *game online* berusia remaja yang memiliki *self-esteem* yang tinggi akan merasa dirinya mampu, sukses, dan berharga. Pemain *game online* berusia remaja yang merasa bahwa dirinya mampu dan berharga akan terbentuk rasa optimis terhadap orientasi masa depan. Rasa optimis tersebut akan membuka pikiran pemain *game online* berusia remaja dalam merencanakan tujuan yang ingin dicapainya di masa depan dan dalam membuat perencanaan untuk mencapai tujuan di masa depan. Adanya *self-esteem* yang tinggi akan membuat pemain *game online* berusia remaja memiliki keyakinan pada kemampuan yang dimiliki dan rasa berharga pada diri sendiri yang diperlukan untuk dapat membuat masa depan yang diinginkan dapat terealisasi.

*Self-esteem* menurut Coopersmith (1967) terdiri dari empat aspek yakni: kekuatan, keberartian, kebajikan, dan kemampuan. Kekuatan yang dimiliki oleh pemain *game online* berusia remaja menunjukkan apakah pemain game online berusia remaja tersebut bisa mengatur dan mengontrol tingkah lakunya sendiri untuk berusaha mencapai tujuan dan cita-cita di masa depan. Keberartian yang dimiliki oleh pemain *game online* berusia remaja menunjukkan penerimaan, perhatian, dan kasih sayang orang lain terhadap dirinya yang menimbulkan perasaan kehangatan dan perasaan didukung sehingga orientasi masa depan pemain game online berusia remaja akan positif. Kebajikan menunjukkan seberapa patuh pemain *game online* berusia remaja terhadap kode etik, moral, etika, aturan agama yang membantu dirinya untuk mencapai tujuan di masa depan yang lebih positif. Kemampuan menunjukkan apakah pemain *game online* berusia remaja memiliki performa yang tinggi untuk meraih tujuan di masa depan dan mampu untuk merencanakan dan mengevaluasi tujuan masa depan yang dimiliki.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Aisyah (2015) menyatakan bahwa terdapat hubungan positif signifikan antara *self-esteem* dengan orientasi masa depan pada siswa SMA. Artinya semakin tinggi *self-esteem* maka akan semakin tinggi orientasi masa depan pada siswa SMA. Sebaliknya semakin rendah *self-esteem* maka semakin rendah orientasi masa depan pada siswa SMA. Penelitian lain oleh Romlah & Rosiana (2019) menyebutkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara *self-esteem* dengan orientasi masa depan bidang pekerjaan pada remaja SMA. Penelitian yang dilakukan oleh Putri (2015) juga menyatakan bahwa terdapat pengaruh *self-esteem* terhadap orientasi masa depan bidang pekerjaan pada siswa SMK.

---

## Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara dukungan sosial dengan orientasi masa depan pada pemain *game online*. Hubungan positif pada hasil penelitian ini dapat diartikan semakin tinggi tingkat dukungan sosial yang didapatkan oleh pemain *game online*, maka orientasi masa depan pada pemain *game online* semakin tinggi. Begitupun sebaliknya, semakin rendah tingkat dukungan sosial yang didapatkan oleh pemain *game online*, maka akan semakin rendah orientasi masa depan pada pemain *game online*. Selanjutnya, diperoleh kesimpulan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara *self-esteem* dengan orientasi masa depan pada pemain *game online*. Hubungan positif pada hasil penelitian ini dapat diartikan semakin tinggi tingkat *self-esteem* pada pemain *game online*, maka orientasi masa depan pada pemain *game online* semakin tinggi. Sebaliknya, semakin rendah tingkat *self-esteem* pada individu, maka akan semakin rendah orientasi masa depan pada pemain *game online*.

Saran yang dapat diberikan pada subjek penelitian yakni pemain *game online* berusia remaja untuk terus belajar mengenali dan mengembangkan kemampuan bermain *game online* yang ada pada diri sehingga dapat merencanakan tujuan dan rencana untuk membentuk orientasi masa depan yang lebih baik. Para pemain *game online* juga dapat mengikuti akademi *esports* untuk meningkatkan kemampuan bermain game online karena sudah banyak tim-tim besar *esport* yang membuka akademi *esports*, pemain *game online* dapat bergabung dengan komunitas *game* yang dapat menjadi tempat untuk menambahkan rekan bermain, mendapatkan informasi mengenai seleksi tim *esports* besar, dan ikut turnamen *game* agar dapat menjadi seorang pemain *game online* profesional. Kemudian untuk peneliti selanjutnya yang berminat untuk melakukan penelitian serupa, diharapkan mempertimbangkan variabel-variabel lain yang mempengaruhi orientasi masa depan seseorang, seperti : *self-efficacy*, resiliensi, jenis kelamin, status sosial ekonomi, dan lain-lain. Sehingga, dapat diketahui secara pasti tingkat orientasi masa depan seorang individu. Peneliti lain dapat mempersempit area permasalahan yang dialami oleh individu untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih spesifik.

## Referensi

- Aisyah, S. (2019). Hubungan *self-esteem* dengan orientasi masa depan pada siswa sma kelas xi di sma negeri 3 malang. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. *Journal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290–304.
- Coopersmith, S. (1967). *The antecedents of self-esteem*. San Francisco: W. H. Freeman and Company.
- Hidayah, N., Utama., Narimo, S. (2017). Pengelolaan adiksi game online dalam pembelajaran keterampilan komputer dan pengelolaan informasi pada siswa smk. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 12(2), 169-178.
- Morris, J. (2021). Shaping the future: the mediating effect of self-esteem and the moderating effect of migration background on the associations between teacher and family support and adolescents' future orientations. Thesis. Utrecht University.
- Muzizatin, Z.L. (2021). Pengaruh dukungan sosial terhadap orientasi masa depan remaja di man 1 kota malang. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik

- Ibrahim, Malang.
- Nirwanda, C.S., & Ediati, A. (2017). Adiksi game online dan ketrampilan penyesuaian sosial pada remaja. *Jurnal Empati*, 5(1), 19–23.
- Nopirda, Y., Oktivianto, O., & Dhevi, N.R. (2020). Hubungan *self-esteem* dan orientasi masa depan bidang pendidikan pada siswa kelas xi di Palembang. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 4(2), 107–116.
- Nurmi, J.E. (1991). How do adolescents see their future? A review of the development of future orientation and planning. *Developmental Review*, 11(1), 1–59. [https://doi.org/10.1016/0273-2297\(91\)90002-6](https://doi.org/10.1016/0273-2297(91)90002-6)
- Preska, L., & Wahyuni, Z. I. (2019). Pengaruh dukungan sosial, *self-esteem* dan *self-efficacy* terhadap orientasi masa depan pada remaja akhir. *Tazkiya Journal Of Psychology*, 5(1). <https://Journal.Uinjkt.Ac.Id/Index.Php/Tazkiya/Article/View/8160>
- Putra, M. D. K., & Tresniasari, N. (2019). Pengaruh dukungan sosial dan *self-efficacy* terhadap orientasi masa depan pada remaja. *Tazkiya Journal Of Psychology*, 3(1). <https://Journal.Uinjkt.Ac.Id/Index.Php/Tazkiya/Article/View/9194>
- Putri, H. (2020). Pengaruh dukungan sosial dari orang tua terhadap orientasi masa depan siswa sma PGRI 1 Padang. Skripsi. Fakultas Psikologi Universitas Andalas, Padang.
- Rahmawati, S. (2016). Pengaruh dukungan orang tua terhadap orientasi masa depan dalam bidang pendidikan di ma al asror Semarang. Skripsi. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Romlah, A.R., & Rosiana, D. (2019). Hubungan antara *self-esteem* dan orientasi masa depan bidang pekerjaan pada remaja. *Prosiding Psikologi*, 5(2), 555-561.
- Sarafino, E. P., & Smith, T. W. (2012). *Health psychology: biopsychosocial interactions*. John Wiley & Sons Inc.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kombinasi (mix methods)*. Alfabeta.