

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *COMPUTER ROLE
PLAYING GAME (CRPG)* TERHADAP PENINGKATAN
PENERIMAAN DIRI PADA REMAJA**

SKRIPSI

VIRGINIA AFIRA

20.E1.0171



PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

(2024)

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *COMPUTER ROLE
PLAYING GAME (CRPG)* TERHADAP PENINGKATAN
PENERIMAAN DIRI PADA REMAJA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Sarjana Psikologi Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Soegijapranata Semarang untuk Memenuhi
Sebagian dari Syarat-syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Psikologi

Oleh:

VIRGINIA AFIRA

20.E1.0171



PROGRAM STUDI SARJANA PSIKOLOGI FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

(2024)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *penggunaan media computer role-playing game (CRPG)* terhadap peningkatan penerimaan diri remaja. Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh media *computer role-playing game* terhadap peningkatan penerimaan diri remaja. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen murni dengan alat ukur *Berger's Penerimaan diri scale* dan menggunakan desain penelitian *two matched group*. Penelitian dilakukan secara *online* dengan menggunakan dua kelompok yaitu satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol. Partisipan dalam kedua kelompok tersebut dipilih berdasarkan skor *Berger's Self-acceptance scale* yang rendah yaitu 0-110. Kelompok eksperimen diberikan *video game RPG* yang berisi CBT di dalamnya sedangkan kelompok kontrol diberikan *video game* yang sifatnya netral. Analisis data menggunakan uji Mann Whitney U mendapatkan hasil $z = -1.941$ $p = 0.027 < 0.05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara *post-test* di antara kedua kelompok. Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media CRPG terhadap peningkatan penerimaan diri pada remaja.

Kata Kunci: CBT, penerimaan diri, CRPG, Video Game

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using computer role-playing game (CRPG) on increasing adolescent self-acceptance. The hypothesis in this research is that there is an influence of computer role-playing game on increasing adolescents' self-acceptance. This research uses a pure experimental method with the Berger Acceptance Scale and uses a two matched group design. The research was conducted online using two groups, namely one experimental group and one control group. Participants in both groups were selected based on a low Berger Self-Acceptance Scale score, namely 0-110. The experimental group was given an RPG video game that contained CBT in it, while the control group was given a neutral video game. Data analysis using the Mann Whitney U test obtained $z = -1.941$ $p = 0.027 < 0.05$, which means there was a significant difference between the post-test between the two groups. It can be concluded that there is an influence of using CRPG media on increasing self-acceptance in adolescents.

Keywords: CBT, Self-acceptance, CRPG, Video Game