



**Pengaruh Intensitas Komunikasi Peer Group, Motivasi dan  
Intensitas Bermain Terhadap Perilaku Adiktif Bermain Video  
Game Online *Clash Of Clans* (COC)**

**Skripsi**

**Disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan**

**Pendidikan Stara S1**

**Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**

**Universitas Diponegoro**

**Penyusun**

**Nama : Monalisa Sima Sebayang**

**NIM : 14030111130038**

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG**

**2016**

## ABSTRAKSI

**Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Komunikasi Peer Group, Motivasi dan Intensitas Bermain terhadap Perilaku Adiktif Bermain Video Game Online *Clash Of Clans* (COC)**

**Nama : Monalisa Sima S**

**NIM : 14030111130038**

**Jurusan : Ilmu Komunikasi**

---

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh intensitas komunikasi peer group terhadap perilaku adiktif bermain video game. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh minat dan intensitas bermain terhadap perilaku adiktif bermain video game online *Clash Of Clans* (COC).

Penulis menggunakan *Structural Model of Media Use Theory* untuk menjelaskan pengaruh intensitas komunikasi peer group, motivasi dan intensitas bermain terhadap perilaku adiktif bermain video game online *Clash Of Clans* (COC). Populasi penelitian ini adalah khalayak telah berumur 13 tahun keatas yang memainkan game COC dan sampel yang diambil sebanyak 100 orang, dengan teknik *snowball sampling*.

Dalam uji hipotesis, penulis menggunakan Analisis Regresi Linier Berganda. Berdasarkan hasil pengujian dengan SPSS diperoleh untuk variabel intensitas komunikasi peer group terhadap variabel perilaku adiktif diperoleh nilai  $t = 2,858$  dengan signifikansi  $0,005$  ( $p < 0,05$ ). Pengaruh variabel motivasi terhadap perilaku adiktif diperoleh nilai  $t = 3,741$  dengan signifikansi  $0,000$  ( $p < 0,05$ ). Pengaruh intensitas bermain terhadap perilaku adiktif diperoleh nilai  $t = 2,934$  dengan signifikansi  $0,004$  ( $p < 0,05$ ).

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa seluruh variable independen secara simultan berpengaruh positif terhadap variabel dependen. Variabel yang paling berpengaruh dalam penelitian ini adalah variabel intensitas komunikasi peer group. Hal itu berarti bahwa semakin tinggi intensitas komunikasi peer group maka semakin tinggi pula perilaku adiktif bermain video game online *Clash of Clans* (COC).

**Kata Kunci : intensitas komunikasi peer group, perilaku adiktif**

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan komunikasi massa di era digital melahirkan berbagai bentuk media baru, salah satunya adalah game. Game merupakan bentuk dari media baru karena dapat mencakup unsur-unsur kunci dalam komunikasi massa, seperti pengirim (sender), pesan (message), penerima (receiver), saluran (channel), umpan balik (feedback), dan suara (noise). Dalam komunikasi yang terjadi pada media game, sebagai contoh yang mudah: *sender* merupakan sumber pesan yaitu perusahaan penyedia game, mengirimkan *message* yang merupakan suatu permainan video game, melalui *saluran* (medium) berupa gadget atau konsol game, sehingga *receiver* yaitu pemain game. Ketika pemain game menerima pesan dengan menggunakan konsol game untuk bermain video game disebut sebagai *feedback* (Biagi, 2010 : 9 – 10).

Proses komunikasi massa tidak lepas dari peran media yang mampu mempengaruhi orang banyak. Peran media sangat besar dalam kehidupan kita, hal ini dapat dilihat dari seberapa besar waktu yang kita habiskan dalam menggunakan media massa (Baran, 2012 : 21).

Media memiliki peran untuk menciptakan perubahan sosial dan mekanisme untuk mencapai misi sosial, dalam hal ini media game digunakan untuk kebaikan (Baran, 2012 : 362-363). Penggunaan game ditujukan untuk perubahan kebijakan, pelatihan ataupun pembelajaran, melalui jenis game yang digunakan. Seperti salah satu game untuk kebaikan paling sukses adalah *Games for Health* ([www.gamesforhealth.org](http://www.gamesforhealth.org)), yang berdampak pada publik untuk perawatan kesehatan dan kebijakan tentang kesehatan. Selain itu, pembuat game *Dance Dance Revolution* oleh perusahaan Konami dari Jepang, contohnya, adalah *exergame* yang mampu mengundang orang-orang untuk berolahraga sambil bermain game. Bermain game merupakan aktivitas yang menyenangkan untuk dilakukan, maka dari itu

hampir semua orang menyukai bermain game, mulai dari game yang sederhana sampai yang paling modern

Game sangat mudah untuk didapat melalui ponsel pintar seperti aplikasi game Google Play™ Store, iOS, Windows store, maupun Blackberry store. Setiap aplikasi tersebut terdapat berbagai jenis game yang dapat di akses baik secara gratis maupun berbayar. Dari berbagai jenis game yang ditawarkan, *Clash of Clans* (COC) merupakan game terlaris nomor satu, dengan jumlah unduhan mencapai angka ratusan juta, bahkan memiliki rating yang tinggi yakni 4,6 dari lima bintang.

Gambar 1.1 Jumlah Pengunduh Game COC



Sumber : Google Play™ Store

Video game online terpopuler yang dikembangkan oleh Supercell, sebuah perusahaan video game berbasis di Helsinki, Finlandia, yakni video game online Clash of Clans (COC). Game ini bergendre strategi freemium pada perangkat bergerak, dengan mode *Massively*

*Multi Player Online Game* (MMPOG). Kehadiran game yang bertema strategi dan peperangan ini, resmi diluncurkan pertama kali pada 2 Agustus 2012, permainan ini menjadi “Top Grossing iPad Game” di 122 negara. Bahkan kehadiran game ini mewabah ke seluruh golongan masyarakat. Menurut pemberitaan di surat kabar online [Tribunnews.com](http://Tribunnews.com), Kepala Negara RI, Joko Widodo, juga senang bermain COC, dimana beliau merasa game ini penuh strategi. Dimana game ini harus mengatur sebuah klan, mempertahankannya dari serangan musuh, sambil terus menyerang tempat tinggal para goblin.

Hal ini cukup menarik, dimana begitu banyak orang yang tertarik dengan memainkan game ini. Terlebih lagi dengan fenomena terjadinya perilaku kecanduan terhadap pemainnya COC, seperti yang dilansir dalam surat kabar online [Kompas.com](http://Kompas.com), telah terjadi di Tenggara Selatan, dua remaja belasan tahun, MB (15) dan BG (14), kini meringkuk di Mapolsek Ciputat, Jumat (30/1/2015) karena harus menjalani penahanan lantaran nekat mencuri burung untuk membeli ponsel Android demi bermain game *Clash of Clans*. MB mengatakan, baik dirinya maupun sahabatnya sangat menginginkan sebuah ponsel Android untuk bermain *Clash of Clans* seperti beberapa temannya kebanyakan. Selain itu, dampak dari kecanduan suatu game berbeda dengan peristiwa yang di beritakan oleh [Liputan6.com](http://Liputan6.com), dimana seorang bocah berusia 12 tahun dilaporkan menghabiskan uang ibunya hingga 7.000 poundsterling atau sekitar Rp 135 juta hanya untuk bermain game *Clash of Clans* melalui perangkat genggamnya. Kasus serupa juga dilaporkan dalam surat kabar online [Tribunsumsel.com](http://Tribunsumsel.com), ada clasher yang menghabiskan dana hingga Rp 100 juta dari kartu kredit ibunya, hanya untuk membeli gems dari permainan COC. Anak tersebut adalah anak seorang konglongmerat di Jambi.

Faktor intensitas bermain game juga membawa dampak bagi pemainnya, dan pada akhirnya menyebabkan kecanduan. Permainan *Clash of Clan* (COC) "mewabah" ke semua

golongan masyarakat. Tribunmanado.co.id melaporkan di Sulawesi Utara, demam games COC tak hanya digandrungi anak sekolahan, mahasiswa, ibu rumah tangga, hingga profesional muda pun tak kalah banyak. Dampak dari kecanduan game online ini juga dirasakan oleh David Tumbelaka, mahasiswa tingkat akhir asal Tondano, mengaku bahkan lebih sering main COC hingga akhirnya malas menyelesaikan penulisan skripsinya.

Efek kecanduan terhadap game online ini bukan hanya dirasakan oleh pemainnya, bahkan dapat merugikan orang lain. Dari pemberitaan Tribunnews.com.manado, telah terjadi penganiayaan terhadap seorang remaja. Nikita Kantohe (14) warga Kelurahan Paniki, Satu Lingkungan V, Kecamatan Mapanget, bersama ibunya melapor penganiayaan yang dialaminya ke Mapolresta Manado, Sabtu (21/2/2015) Penganiayaan tersebut diduga dilakukan NW bersama temannya, karena cuma karena menolak bergabung ke dalam perkumpulan permainan clan of clans (COC), Jumat (20/2/2015) di kawasan Megamas sekitar pukul 23.00 Wita.

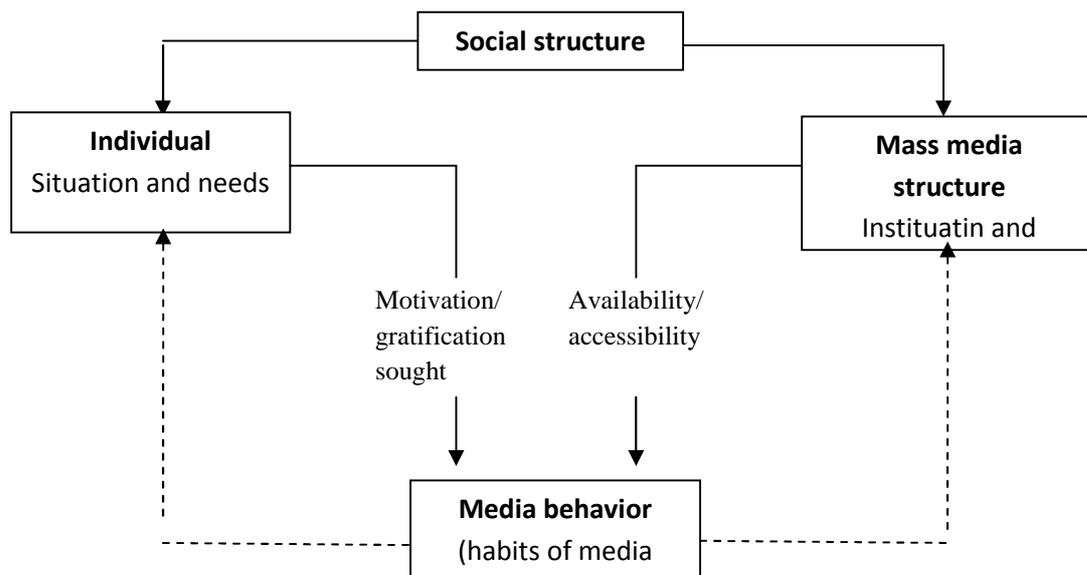
## **1.2 Rumusan Masalah**

Game COC seharusnya memberikan pengaruh pada pembelajaran yang pesannya memberikan dampak yang positif, tapi banyak orang yang justru mengalami adiksi dan melakukan perilaku negatif karena sudah terlanjur terbawa dalam permainan ini. Efek dari penggunaan game ini menimbulkan dampak negatif dari media terhadap receiver. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berusaha mendeskripsikan pengaruh intensitas komunikasi *peer group*. motivasi dan intensitas bermain game terhadap perilaku adiktif bermain video game online *Clash Of Clans* (COC).

### 1.3 Kerangka Teori

Media merupakan susunan relatif konstan dari saluran, pilihan dan konten yang tersedia di tempat dan waktu tertentu, sehingga sistem media dapat merespon tekanan dan umpan balik dari audiens. Proses kerja dalam *a structural model of media use* (model struktural dari pengguna media) McQuail (1997) menjelaskan melalui sketsa dalam model yang ditunjukkan pada bagan 1.2, yang menggambarkan hubungan antara pola kebiasaan perilaku penggunaan media dan pilihan tertentu. Pada gambar, menunjukkan bagian atas dan pola kebiasaan individu dari penggunaan media sebagai hasil dari dua faktor utama yang mencerminkan struktur sosial secara keseluruhan. Pertama, situasi sosial yang lebih/kurang tetap di mana seseorang terletak bersama dengan kebutuhan media yang terkait (misalnya untuk informasi tertentu, bersantai, kontak sosial, dan sejenisnya). Faktor kedua (ditampilkan sebagai 'struktur media massa') terdiri dari kemungkinan media yang tersedia di tempat tertentu, mengingat keadaan ekonomi dan pendidikan seseorang. Diantara kedua faktor ini menyebabkan terbentuknya perilaku dari penggunaan media. (McQuail, 2010: 421-422)

Bagan 1.2 A Structural Model of Media Use



#### 1.4 Hasil Penelitian

Menurut Teori Kelompok Rujukan, suatu kelompok berguna sebagai teladan bagaimana seharusnya bersikap, kelompok rujukan dapat menjadi positif jika dilandaskan pada teladan yang bagaimana seharusnya bertindak; dan dikatakan negatif ketika menggunakannya sebagai teladan yang bagaimana seharusnya kita tidak bersikap. (Rahmat, 2007 : 146). Hal ini mendukung hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa kelompok rujukan atau peer group berpengaruh terhadap perilaku adiktif bermain video game. Selain itu diperoleh nilai  $t$  hitung lebih besar dari pada  $t$  tabel, maka dimana  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pengujian hipotesis tersebut menunjukkan bahwa Intensitas Komunikasi Peer Group berpengaruh terhadap Perilaku Adiktif Bermain Video Game Online Clash of Clans (COC).

Deci dan Ryan (2000 : 54-67), menyatakan bahwa motivasi bermain game merupakan kunci bagi seseorang untuk bermain game, motivasi ini kemudian dikelompokkan dalam beberapa sumber yaitu amotivation, motivasi ekstinsik, motivasi intrinsik. Ketika temotivasi, maka akan mudah bagi sesorang untuk menghabiskan lebih banyak waktu dalam memuaskan motivasinya bermain game. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dibuktikan bahwa motivasi berpengaruh terhadap perilaku adiktif. Selain itu diperoleh nilai  $t$  hitung lebih besar dari pada  $t$  tabel, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pengujian hipotesis tersebut menunjukkan bahwa Motivasi berpengaruh terhadap Perilaku Adiktif Bermain Video Game Online Clash of Clans (COC).

Menurut Teori Kepentingan, intensitas penggunaan media oleh pemirsanya yang dilihat dari kepentingan pengguna video game online.. Cowie menjelaskan aspek dari intensitas tersebut mengarah pada seringnya individu bermain game dengan melihat jenis game online secara bersama-sama (dalam Dewari, 2013 : 22). Intensitas bermain game pada

pecandu berat game (bermain game lebih dari 4 jam perhari). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dibuktikan bahwa intensitas bermain berpengaruh terhadap perilaku adiktif.. Selain itu diperoleh nilai  $t$  hitung lebih besar dari pada  $t$  tabel, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pengujian hipotesis tersebut menunjukkan bahwa Intensitas Bermain berpengaruh terhadap Perilaku Adiktif Bermain Video Game Online Clash of Clans (COC).

Hasil pengujian antara ketiga variabel bebas yaitu Intensitas Komunikasi Peer Group, Motivasi dan Intensitas Bermain terhadap Perilaku Adiktif Bermain Video Game Online Clash of Clans (COC) menghasilkan nilai koefisien determinasi cukup besar pengaruhnya. Hal ini berarti Intensitas Komunikasi Peer Group, Motivasi dan Intensitas Bermain berkontribusi mempengaruhi Perilaku Adiktif. Selain itu diperoleh nilai  $F$  hitung lebih besar dari pada  $F$  tabel (3,092), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Pengujian hipotesis tersebut menunjukkan bahwa Intensitas Komunikasi Peer Group, Motivasi dan Intensitas Bermain berpengaruh terhadap Perilaku Adiktif Bermain Video Game Online Clash of Clans (COC).

## **1. 5 Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil pengujian dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa intensitas komunikasi peer group berpengaruh secara langsung terhadap perilaku adiktif bermain video game online *Clash of Clans* (COC). Pengaruh Intensitas Komunikasi Peer Group terhadap Perilaku adiktif sebesar 27,7% sedangkan sisanya sebesar 72,3% diperoleh dari variabel lain yang tidak dimasukkan ke dalam penelitian.
2. Hasil pengujian dari penelitian menunjukkan bahwa motivasi berpengaruh secara langsung terhadap perilaku adiktif bermain video game online *Clash of Clans*

(COC). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh yang diberikan oleh Motivasi terhadap perilaku adiktif sebesar 22,6% sedangkan sisanya 77,4% diperoleh dari variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

3. Hasil pengujian menunjukkan bahwa intensitas bermain berpengaruh secara langsung terhadap perilaku adiktif bermain video game online *Clash of Clans* (COC). Pengaruh yang diberikan oleh Intensitas bermain terhadap perilaku adiktif sebesar 61,0 % sedangkan sisanya 80,9% diperoleh dari variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini
4. Hasil pengujian menunjukkan bahwa intensitas komunikasi peer group, motivasi dan intensitas bermain berpengaruh secara langsung terhadap perilaku adiktif bermain video game online *Clash of Clans* (COC). Pengaruh yang diberikan oleh Intensitas Komunikasi Peer Group, Motivasi dan Intensitas Bermain terhadap Perilaku Adiktif sebesar 58,9% sedangkan sisanya 41,1 % dipengaruhi variabel lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini. Sehingga dapat disimpulkan bahwa teori *A Structural Model of Media Use* konsisten dengan hasil penelitian yang dilakukan.
5. Hasil pengujian regresi linier berganda menunjukkan bahwa nilai konstanta dari video game online *Clash of Clans* (COC) sendiri yang mempengaruhi perilaku adiktif bernilai 7,024. Sedangkan nilai koefisien regresi variabel intensitas komunikasi peer group ( $X_1$ ) sebesar 0,151 , motivasi ( $X_2$ ) sebesar 0,176 , intensitas bermain ( $X_3$ ) sebesar 0,358. Sehingga dapat dilihat bahwa permainan video game COC ini sendiri, memiliki nilai yang paling besar dalam membuat pemain game menjadi adiksi.

## 1.6 Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian, maka saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Video game online *Clash of Clans* (COC) secara alami telah memberikan nilai yang tinggi dalam mempengaruhi pemainnya menjadi berperilaku adiktif, sehingga hal ini yang perlu diwaspadai oleh orang tua dan pemain game COC agar lebih berhati-hati dalam memperhatikan pola dan waktu bermain game tersebut.
2. Pada dasarnya, setiap game dapat mempengaruhi pemainnya menjadi kecanduan bermain game, maka dari itu penting bagi setiap orang agar lebih berhati-hati dalam memilih game yang akan dimainkan. Pilihlah game yang memiliki konten-konten edukasi atau pembelajaran, sehingga dapat membuat pemainnya mendapatkan keuntungan selain sebagai media hiburan.
3. Intensitas komunikasi peer group berdasarkan penelitian ini berpengaruh terhadap perilaku adiktif bermain video game online *Clash of Clan* (COC) . Perilaku adiktif dapat mendatangkan konflik yang merugikan pada seseorang. Agar terhindar dari konflik tersebut maka alangkah baiknya jika seseorang dapat menghindar dari kelompok tersebut dan membentuk kelompok lain yang mampu memberikan dampak positif, seperti kelompok belajar atau kelompok pemuda rohani.
4. Intensitas bermain berdasarkan penelitian ini berpengaruh terhadap perilaku adiktif bermain video game online *Clash of Clan* (COC). Maka setiap pemain dari game tersebut harus mengurangi intensitas bermain game COC agar tidak terjadinya kecanduan yang akan mendatangkan konflik pada kewajiban sehari-hari.