



Hubungan Pengawasan Orang Tua, Intensitas Komunikasi *Peer Group*, dan *Self Esteem* dengan Preferensi Bermain *Game Online* pada Remaja

SKRIPSI

Untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan Pendidikan Strata 1

Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Diponegoro

Disusun Oleh :

Sharon Gracia G

14030112130113

JURUSAN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2016

ABSTRAKSI

Judul : Hubungan Pengawasan Orang Tua, Intensitas Komunikasi *Peer Group*, dan *Self-esteem*, terhadap Preferensi Bermain *Game Online* pada Remaja

Nama : Sharon Gracia G

NIM : 14030112130113

Game online sudah bukan menjadi hal asing di telinga kita. Namun kehadirannya masih sangat dirasakan, dan juga diminati oleh anak – anak usia remaja. Munculnya warnet – warnet berbasis *game* online menjadi salah satu bukti bahwa, pasaran *game* online belum surut dan masih banyak peminatnya. Banyak remaja khususnya laki – laki yang hobi dalam memainkan permainan ini. Dan menjadi daya tarik bagi peneliti untuk melakukan penelitian mengenai ini. Bermain *game* online dapat dipengaruhi oleh latar belakang keluarga, teman sepermainan (*peer group*), maupun datang dari sendiri.

Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk menjelaskan bahwa keluarga, *peer group*, dan *self-esteem* memiliki andil dalam bermain *game* online. Adapun mereka yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah laki-laki usia SMP, 12-15 tahun yang bermain *game* online. Berlandaskan teori *parental mediation* oleh Livingstone dan Hesper, konsep *peer group* oleh Santrock, dan konsep *self-esteem* oleh Coopersmith, kita dapat melihat apakah ketiga variabel ini yang menjadi indikator preferensi anak dalam bermain *game* online. Jenis sampling yang digunakan adalah *accidental sampling* terhadap 30 orang responden laki – laki usia 12 – 15 tahun dan berstatus pelajar SMP.

Hasil dari penelitian menggunakan korelasi Kendall adalah, yang pertama tidak ada hubungan positif antara variabel pengawasan Orang tua terhadap preferensi bermain *game online* pada remaja. Hal ini terlihat dari angka signifikansi sebesar 0,903 ($0,903 > 0,05$) dan nilai koefisien korelasi sebesar 0,020 ini menunjukkan bahwa hipotesis pertama peneliti yaitu terdapat hubungan positif antara pengawasan orang tua terhadap preferensi bermain *game* online pada remaja. Variabel kedua adalah intensitas komunikasi *peer group* dan dari hasil penelitian, terdapat hubungan positif hal ini terlihat dari angka signifikansi sebesar 0,009 ($< 0,05$) dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,421 ini menunjukkan bahwa hipotesis kedua peneliti diterima yaitu terdapat hubungan positif antara intensitas komunikasi *peer group* terhadap preferensi bermain *game* online pada remaja. Variabel ketiga pada penelitian ini adalah *self-esteem*. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif. Hal ini terlihat pada angka signifikansi sebesar 0,009 ($< 0,05$) dengan angka koefisien korelasi sebesar 0,417, ini menunjukkan hipotesis ketiga peneliti diterima yaitu terdapat hubungan positif *self-esteem* terhadap preferensi bermain *game* online pada remaja.

Dari hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa teori *parental mediation* bukanlah menjadi satu – satunya faktor pembentuk preferensi, sedangkan konsep mengenai *peer group* terdapat faktor yang mempengaruhi preferensi seseorang, begitupun juga dengan teori *self-esteem* yang juga terdapat faktor yang mempengaruhi preferensi seseorang

Kata kunci: pengawasan orang tua, intensitas komunikasi *peer group*, *self-esteem*, preferensi bermain *game* online

ABSTRACT

Title : *Relationship Between Parents Surveillance, Intensity of Peer Group Communication, and Self Esteem To Preferences Play Online Games on Adolescents*

Name : Sharon Gracia G

NIM : 14030112130113

Online gaming already not become familiar to our ears. However, his presence is still keenly felt, and also in demand by children - teen age children. Internet cafes based online games have been one of the proofs that the online game market has not subsided and is still much demand. Many teenagers, especially boys who like to play this game. And an attraction for researchers to conduct research on this. Playing online games can be affected by family background, playmates (peer group), as well as coming from himself.

This quantitative research aims to explain that the family, peer group, and self -esteem have a stake in online gaming. As for those who were respondents in this study were male junior high school age, 12-15 years of online gaming. Based on the theory of parental mediation by Livingstone and Hesper, peer group by Santrock concept, and the concept of self-esteem by Coopersmith, we can see if these three variables as indicators of son preference in playing the game online. The sampling technique used was accidental sampling of 30 respondents men - men aged 12-15 years and the status of junior high school students.

Results of studies using Kendall correlation is that first, there's no positive relationship between the variables of the parents surveillance thru play online games on adolescents. It looks of figures a significance of 0.903 ($0.903 > 0.05$) and a correlation coefficient of 0.020 indicates that the first hypothesis researchers that there is a positive relationship between the parents surveillance to preferences play online games on adolescents denied. The second variable is the intensity of the peer group and the communication of research results, there is a positive relationship as seen in the figure of significance of 0.009 (<0.05) with a correlation coefficient of 0.421 indicates that the second hypothesis the researchers accepted that there is a positive correlation between the intensity of peer communications group to preferences play online games on adolescents. The third variable in this study is self-esteem. The results showed that there is a positive relationship. This looks at the significance of the figure of 0.009 (<0.05) with the number correlation coefficient of 0.417, this shows the third hypothesis the researchers accepted that there is a positive relationship self-esteem to preferences play online games on adolescents.

From the results of research states that the theory of parental mediation is not the only that determining factors of preference, while the concept of a peer group are factors that affect a person's preference, as well with the theory of self-esteem which also are factors that affect a person's preference

Keywords: Parents Surveillance, Peer Group Communication, Self-esteem, Preferences Play Online Games

Hubungan Pengawasan Orang Tua, Intensitas Komunikasi *Peer Group*, *Self-esteem*, Terhadap Preferensi Bermain *Game Online*

I. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Game online sudah menjadi suatu kata yang tidak asing di telinga kita. Hadirnya *game* online di tengah masyarakat sudah menjadi pemandangan biasa. Di Indonesia pemain *game* online bukan hanya dari kalangan dewasa namun juga remaja yang cenderung berada di usia sekolah dasar hingga menengah pertama. Dalam hal demografi pengguna *game*, mayoritas pemain berusia 8-24 tahun dengan total sampai 82%, baru disusul oleh kelompok usia 25-34 tahun dengan 10% dan sisanya 8%. (tempo.co/read/news/2012/11/10/172440881/Invasi-Industri-Game-Asing). Dari data tersebut kita dapat mengetahui jumlah pemain *game* online dari segi umur di dominasi oleh usia 8-24. Hal ini membuktikan bahwa di usia 8 tahun sudah banyak pelajar yang menjadi salah satu pemain *game* online.

Peningkatan konsumsi *game* yang semakin meningkat dari tahun ke tahun, menunjukkan bahwa ada ketertarikan yang terdapat di dalam *game* yang membuat orang ingin memainkannya terus – menerus. Selain dijadikan media hiburan, *game* juga dapat menjadi sarana untuk mendekatkan antara pemain yang satu dengan yang lainnya. Pengembang *game* telah membuat *game* sebagai platform *virtual mobility* (dengan bantuan internet) yang memungkinkan para pemainnya saling berdiskusi, berinteraksi dan bermain bersama secara kooperatif maupun berkompetisi (Carlson&Corliss, 2011:64).

1.2 Rumusan Masalah

Usia yang sangat dini mengingat bahwa di usia seperti itu yaitu anak – anak menuju remaja, banyak perubahan yang akan mulai terjadi kepada anak secara psikologis. Menurut Sri Rumini & Siti Sundari (2004:53) masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/ fungsi untuk memasuki masa dewasa. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu 12 – 15 tahun = masa remaja awal, 15 – 18 tahun = masa remaja pertengahan, dan 18 – 21 tahun = masa remaja akhir. Orang tua memiliki kontrol untuk dapat memberikan dan melakukan upaya yang terbaik untuk anaknya. Pengawasan yang diberikan orang tua menjadi salah satu bentuk kasih sayang yang

diberikan kepada anaknya agar anak menjadi pribadi yang lebih baik seperti yang diinginkan oleh orang tuanya. Salah satu bentuk pengawasan adalah, mengawasi dengan siapa saja anak bermain. Memiliki teman sebaya tentu saja dapat berguna untuk psikologis anak, karena anak akan belajar untuk bersosialisasi dengan dunia luar dan juga menjadi pribadi yang lebih terbuka. Teman sebaya yang berada dalam *peer group* bisa menjadi keluarga kedua yang membuat anak menjadi lebih bersemangat dalam menjalani tiap aktivitas. Namun *peer group* juga dapat memberikan dampak negatif. Karena melalui *peer group* seseorang dapat terhasut. Salah satunya adalah main *game* online. Namun selain factor eksternal, factor internal juga memiliki andil yang cukup besar dalam pembentukan preferensi anak remaja memilih bermain *game* online. Menurut Musitu, Roman, dan Gracia (1988, dalam Martin-Albo, Nunez, Navarro, dan Grijalvo, 2007) mengungkapkan bahwa *self-esteem* sebagai keberhargaan dan evaluasi dari kognisi dan perilaku.

Oleh karena itu dari uraian di atas, peneliti merumuskan “Apakah hubungan pengawasan orang tua, intensitas komunikasi *peer group*, dan *self-esteem* dengan preferensi bermain *game* online pada remaja?”

II. Teori

a. Pengawasan Orang Tua Dengan Preferensi Bermain *Game online* pada Remaja

Pengaruh pengawasan orang tua dengan preferensi *game online* pada remaja dijelaskan dengan menggunakan teori *Parental Mediation*. Seperti dijelaskan bahwa Teori **Parental Mediation** didefinisikan sebagai interaksi orang tua dan anak saat menggunakan media. Livingstone dan Helsper menunjukkan bahwa teori tentang parental mediation harus diperluas agar mencakup mediasi penggunaan Internet. Livingstone dan Helsper menemukan empat jenis parental mediation di Internet adalah *active co-use*, *interaction restrictions*, *technical restrictions*, dan *monitoring*. dalam hubungannya dengan preferensi *game online* remaja, kontrol yang pengawasan yang diberikan oleh orang tua dalam penggunaan internet berpengaruh kepada sikap anak yang akan cenderung menjadi preferensi dengan internet dalam kasus ini adalah *game online*.

b. Intensitas Komunikasi *Peer Group* Dengan Preferensi Bermain *Game online* pada Remaja

Pengaruh komunikasi *peer group* dengan preferensi *game online* pada remaja dijelaskan dengan menggunakan **Konsep *Peer Group*** dijelaskan bahwa kelompok rujukan merupakan kelompok yang digunakan sebagai alat ukur untuk menilai diri sendiri atau untuk membentuk sikap. (Rakhmat, 2007:146) Kelompok teman sebaya sebagai kelompok rujukan seorang remaja akan menjadi sumber utama seorang remaja dalam bertindak. Hubungan pertemanan yang akrab dengan intensitas komunikasi yang tinggi juga cenderung dapat menyebabkan seseorang melakukan pengambilan keputusan yang didasarkan atas keputusan yang didasarkan atas keputusan dari teman – temannya. Apapun kelompok rujukan itu, perilaku seseorang sangat dipengaruhi oleh perilaku berkomunikasi.

c. *Self-esteem* dengan Preferensi Bermain *Game online* pada Remaja

Hubungan *self-esteem* dengan preferensi bermain *game online* dihubungkan dengan konsep dari Coopersmith (1967) yang menyebutkan terdapat empat aspek dalam *Self-esteem* individu. Aspek-aspek tersebut yaitu power, significance, virtue, dan competence. Ketika individu memiliki *self-esteem* yang tinggi, maka individu memiliki rasa hormat untuk diri sendiri dan merasa bermanfaat (Rosenberg, 1979). Menurut Coopersmith (1976) individu yang memiliki *self-esteem* yang tinggi juga mampu menerima kritikan dari orang lain, dapat berprestasi di bidang yang ditekuninya, serta lebih efektif dalam menghadapi tuntutan dari lingkungan.

Dalam hal ini factor *self-esteem* yang merupakan factor internal dari seseorang dapat mempengaruhi preferensi seseorang dalam bermain *game online*. Seseorang yang memiliki *self-esteem* yang tinggi cenderung untuk percaya diri dalam memilih apa yang dia inginkan termasuk dalam bermain *game online*. Sebaliknya seseorang yang memiliki *self-esteem* yang rendah memiliki kemungkinan untuk tidak dapat memilih atau tidak ada keberanian dalam memilih hal yang dia inginkan.

III. Pembahasan

a. Uji Hubungan Pengawasan Orang Tua terhadap Preferensi Bermain *Game* Online pada Remaja

Hasil uji hipotesis tidak membuktikan bahwa pengawasan orang tua tidak menjadi salah satu faktor yang mampu membentuk dan memunculkan preferensi bermain *game* online pada remaja. Hal ini dibuktikan dengan uji hubungan variabel pengawasan orang tua (X1) terhadap preferensi bermain *game* online pada remaja (Y) diketahui dari angka taraf signifikan dan koefisien korelasi hasil pengujian uji statistik *Kendall's Tau_b*. Taraf signifikan pada penelitian ini tidak menunjukkan angka signifikansi, sedangkan koefisien korelasi ditunjukkan dengan angka 0.020, artinya H1 (hipotesis) dalam penelitian ini tidak diterima yaitu tidak terdapat hubungan antara pengawasan orang tua terhadap preferensi bermain *game* online pada remaja. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji yang menunjukkan bahwa taraf signifikansi tidak signifikan dan koefisien korelasinya 0,020.

b. Uji Hubungan Intensitas Komunikasi *Peer Group* terhadap Preferensi Bermain *Game* Online pada Remaja

Hubungan variabel intensitas komunikasi kelompok *peer group* (X2) preferensi bermain *game* online terhadap remaja (Y) diketahui dari angka taraf signifikan dan koefisien korelasi hasil pengujian uji statistik *Kendall's Tau_b*. Taraf signifikan pada penelitian ini menunjukkan angka signifikansi sebesar 0.009, sedangkan koefisien korelasi ditunjukkan dengan angka 0,421, artinya H2 (hipotesis) dalam penelitian ini diterima yaitu terdapat hubungan positif antara intensitas komunikasi *peer group* terhadap preferensi bermain *game* online. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji yang

menunjukkan bahwa taraf signifikansi yang signifikan dan koefisien korelasinya kuat. Pada penelitian ini, variabel intensitas komunikasi *peer group* terhadap preferensi bermain *game* online memiliki koefisien korelasi yang kuat.

d. Uji Hubungan *Self-esteem* terhadap Preferensi Bermain *Game* Online pada Remaja

Hubungan variabel *self-esteem* (X3) terhadap preferensi bermain *game* online pada remaja (Y) diketahui dari angka taraf signifikan dan koefisien korelasi hasil pengujian uji statistik *Kendall's Tau_b*. Taraf signifikan pada penelitian ini menunjukkan angka signifikansi sebesar 0.009, sedangkan koefisien korelasi ditunjukkan dengan angka 0,471, artinya H3 (hipotesis) dalam penelitian ini diterima yaitu terdapat hubungan positif antara *self-esteem* terhadap preferensi bermain *game* online pada remaja. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji yang menunjukkan bahwa taraf signifikansi yang signifikan dan koefisien korelasinya kuat. Pada penelitian ini, variabel *self-esteem* terhadap preferensi bermain *game* online pada remaja memiliki koefisien korelasi yang kuat.

IV. Penutup

4.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian hubungan hubungan pengawasan orang tua, intensitas komunikasi *peer group*, dan *self-esteem* dengan preferensi bermain *game* online pada remaja. dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- 1.** Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji statistik *Kendall's Tau_b* didapatkan hasil bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara hubungan terpaan hubungan pengawasan orang tua (X1) dengan preferensi bermain *game* online pada remaja (Y). Hal tersebut juga dapat membuktikan bahwa kedua variabel tersebut tidak memiliki hubungan.

2. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji statistik *Kendall's Tau_b* didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas komunikasi *peer group* (X2) dengan preferensi bermain *game* online pada remaja. Hal tersebut juga dapat membuktikan bahwa kedua variabel tersebut memang memiliki hubungan, semakin tinggi intensitas komunikasi *peer group* maka semakin tinggi pula preferensi bermain *game* online pada remaja.
3. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji statistik *Kendall's Tau_b* didapatkan hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara *self-esteem* (X3) dengan preferensi bermain *game* online pada remaja. Hal tersebut juga dapat membuktikan bahwa kedua variabel tersebut memang memiliki hubungan, semakin tinggi *self-esteem* maka semakin tinggi pula preferensi bermain *game* online pada remaja.

4.2 Saran

1. Penelitian ini menjadi referensi orang tua dan sumber pengetahuan mengenai faktor-faktor yang menentukan seseorang memilih bermain *game online* diantaranya adalah *peer – group* dan *self-esteem*.
2. Orang tua sebaiknya memberikan perhatian lebih terhadap *peer – group* anak dan *self-esteem* sebagai faktor yang menentukan preferensi anak dalam bermain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU DAN JURNAL

Caleb, McGraw, Boven.2010. *Psychological Science* 21. Texas : Texas A&M University

Carlson, Corliss.2011. *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. John Benjamin Publishing Company

Cast, A.D & Burke, P. J.2002. *Self Esteem : A Theory Social Forces*, 80. 1040-1068

Coopersmits, S.1976. *The Antecedent of Self-Esteem*. San Fransisco:CH.Freeman and Company.

Daradjat, Zakiah.2001. *Kesehatan Mental*. Jakarta: Gunung Agung

Hewitt, J.P.2009. *Oxford Handbook of Positive Psychology*. Oxford University Press

- Kriyantoro, Rakhmad. 2006. *Teknis Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta : Kencana Prenada Media.
- Kotler, Philip. 1996. *Manajemen Pemasaran*. Edisi Keenam Jilid 1. Jakarta : Erlangga
- Livingstone, Helsper.2008. *Parental Mediation of Advertising and Consumer Communication*. The Ohio State University
- Nicholas Henry. 1994. *Public Administration and Public Affairs Sixth Edition*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall International, Inc
- Papalia, D. E, Olds, S. W., & Feldman, R.D.2009. *Human Development 11th ed*. Boston : McGraw-Hill.
- Rakhmat, Jallaludin. 2004. *Metode Penelitian Komunikasi : Dilengkapi Dengan Contoh Analistik Statistik*. PT Remaja Rosdakarya Bandung
- Roosenberg, M.1979. *Conceiving The Self*. New York: Basic Book
- Rumini, Sri.,Sundari, Siti.2004. *Perkembangan anak & Remaja*. Jakarta: Rineka.
- Schiffman, L.G, dan Kanuk, L.L. 2007. *Consumer Behaviour 9th edition*. Pearson Prentice Hall New Jersey
- Santoso.2006.*Menggunakan SPSS untuk Statistik Non Parametrik*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Santrock, John W. 1996. *Adolescence, Perkembangan Remaja*.Jakarta : Erlangga.
- Santrock, John W. 2007.*Adolescence, Perkembangan Remaja*.Jakarta : Erlangga.
- Spock, Benjamin.1999. *Membina Watak Anak*. Jakarta: Gunung Jati
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CV Alfabeta, Bandung.
- Sunyoto, Anang.2007. *Analisis Regresi dan Korelasi Bivariat Ringkasan dan Kasus*.Yogyakarta: Amara Books

SKRIPSI

- Apriani Rahmawati.2015.*Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Mediasi Restriktif Orang Tua terhadap Perilaku Antisosial Remaja*.Universitas Diponegoro
- Musthafa, Arnanda.2015.*Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak*.Universitas Diponegoro
- Prafita, Austin D.2015.*Hubungan Antara Intensitas Menonton Televisi dan Tingkat Pengawasan Orang Tua (Parental Mediation) Dengan Perilaku Kekerasan Oleh Anak*.Universitas Diponegoro
- Sima, Monalisa.S.2016. *Pengaruh Intenstitass Komunikasi Peer Group, Motivasi dan Intensitas Bermain Terhadap Perilaku Adiktif Bermain Video Game Online Clash Of Clans (COC)*.Universitas Diponegoro

INTERNET

- <http://belajarpsikologi.com/perkembangan-psikologis-remaja/> diakses pada April 2016
- id.techninasia.com/analisa-tingkat-pertumbuhan-pasar-game-indonesia diakses pada April 2016
- www.ligagame.com/index.php/home/1/5228-berapa-jumlah-pemain-game-online-di-indonesia-ini-datanya diakses pada Maret 2016
- <http://www.ligagame.com/forum/index.php/topic,101479.50.html> diakses pada Mei 2016
- <http://playtoko.com/hub/indonesia-menjadi-pengunduh-game-android-no-1-di-asia-tenggara.5917/>) diakses pada April 2016
- teknojurnal.com/infografis-industri-game-mobile diakses pada April 2016
- tempo.co/read/news/2012/11/10/172440881/Invasi-Industri-Game-Asing diakses pada April 2016
- tempo.co/read/news/2012/11/10/172440881/Invasi-Industri-Game-Asing diakses pada Maret 2016
- teknopreneur.com/2014/02/perkembangan-da-prospek-games-di.html diakses pada April 2016