

Hubungan Intensitas Bermain Game Stardew Valley dan Terpaan Kelompok Referensi dengan Kecenderungan Berperilaku Prososial

Andy Julianto, Djoko Setyabudi.

Jurusan Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Jl. Prof. H. Soedarto, SH Tembalang Semarang Kotak Pos 1269

Telepon (024) 7465407 Faksimile (024)7465405

Laman : <http://www.fisip.undip.ac.id> email fisip@undip.ac.id

Abstrak

Video game sering kali dianggap sebagai pemicu terbentuknya perilaku antisosial. Muncul beberapa kasus yang terjadi akibat bermain video game, seperti tindakan kekerasan mengeroyok teman sendiri, hingga tindakan kriminal seperti mencuri untuk bermain video game. Hal ini disebabkan karena game yang populer dimainkan di Indonesia sendiri sebagian besar mengandung unsur kekerasan dan cenderung negatif. Maka dari itu peneliti ingin mencari tahu apakah game positif bisa mempengaruhi seseorang untuk berperilaku positif juga. Tujuan penelitian ini adalah mencari hubungan antara bermain game Stardew Valley (sebagai game positif) dan terpaan persuasi kelompok referensi terhadap kecenderungan berperilaku prososial. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Belajar Sosial dan Teori Kelompok Referensi. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan tipe eksplanatori. Penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling*. Dengan jumlah sampel sebanyak 50 orang dengan usia 15 – 24 tahun dari grup Facebook PC Game Indonesia yang pernah memainkan game Stardew Valley.

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan menggunakan analisis korelasi Kendall's Tau-b, menunjukkan bahwa; Pertama, terdapat hubungan positif antara intensitas bermain game Stardew Valley dengan kecenderungan berperilaku prososial dengan nilai signifikansi sebesar 0,009 dan nilai koefisien korelasi sebesar 0,355. Semakin tinggi intensitas bermain game Stardew Valley, maka semakin tinggi kecenderungan berperilaku prososial, begitu juga sebaliknya. Kedua, terdapat hubungan positif antara variabel terpaan persuasi kelompok referensi dengan kecenderungan berperilaku prososial dengan nilai signifikansi sebesar 0,021 dan nilai koefisien korelasi sebesar 0,315. Semakin tinggi terpaan persuasi kelompok referensi, maka semakin tinggi kecenderungan berperilaku prososial, begitu juga sebaliknya.

Kata Kunci: Video Game, Stardew Valley, Intensitas Bermain, Terpaan Persuasi, Perilaku Prososial

The Correlation of Playing Stardew Valley Game Intensity and Reference Group Persuasion Exposure with Tendency to Behave Prosocially

Abstract

Video games often considered as the cause of antisocial behavior. In recent years, there are many cases that caused by video games, for example a bunch of students gang up on other student because video game or even criminal act like steal money to play more video game. These things happen because majority of the popular games played in Indonesia has violent content. Because of that, researcher want to know, does playing positive games will also shape positive behavior. The purpose of this research is to know the correlation of playing Stardew Valley (as positive game) game intensity and reference group persuasion exposure with tendency to behave prosocially. The theory that used in this research is Social Learning Theory and Group Reference Theory. This research is a quantitative research with explanatory type. This study uses people in Facebook Group called PC Game Indonesia who from 15 – 24 years old that has played Stardew Valley.

Based on the hypthesis that conducted using Kendall's Tau-B correlation analysis, shows that; First, there is a positive correlation between playing Stardew Valley game intensity with tendency to behave prosocially, with significance value of 0,009 and correlation coefficient value of 0,335. The higher the playing Stardew Valley game intensity, the higher the tendency to behave prosocially and vice versa. Second, there is a positive correleation between group reference persuasion exposure with tendency to behave prosocially, with significance value of 0,021 and correlation coefficient value of 0,315. The higher the group reference persuasion exposure, the higher the tendency to behave prosocially and vice versa.

Keywords: Stardew Valley, Video Game, Playing Intensity, Persuasion Exposure, Prosocial Behavior

Perkembangan teknologi yang semakin maju, juga turut mempengaruhi perkembangan di sektor industri permainan elektronik atau yang biasa disebut sebagai video game. Video game muncul pertama kali pada tahun 1950 namun baru mencapai popularitas pada tahun 1970 dan 1980, dimana permainan arkade, platform konsol dan perangkat permainan lainnya mulai dikenalkan kepada masyarakat (<http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/history/>). Kini video game juga ramai dimainkan pada platform lainnya seperti personal computer (PC), smartphone, dan tablet. Video game merupakan permainan melawan komputer atau tepatnya disebut sebagai Artificial Intelligence (AI), sebuah program yang dibuat oleh developer yang memiliki fungsi sebagai suatu objek atau tantangan yang harus dikalahkan pemain untuk memenangkan permainan tersebut. Setiap video game memiliki aturan bermain yang berbeda, serta beragam tingkat kesulitan yang dapat dipilih sesuai dengan kemampuan dan keberanian pemain. (https://www.sciencedaily.com/terms/computer_and_video_games.html).

Sudah banyak penelitian yang fokus pada fenomena video game terutama efek-efek dari bermain video game. Video game bisa menjadi media hiburan dan sarana pendidikan yang efektif (Murphy dkk dalam Gentile dkk. 2009), serta memberikan manfaat kognitif bagi yang memainkannya, seperti; kemampuan untuk melakukan multitasking, kemampuan untuk fokus pada objek yang bergerak, mengurangi kecenderungan impulsif dan fleksibilitas mental (<https://www.psychologytoday.com/blog/freedom-learn/201502/cognitive-benefits-playing-video-games>). Green dan Bavelier (Gentile dkk, 2009) juga menjelaskan bahwa game bergenre action dapat meningkatkan atensi visual. Tidak hanya keuntungan kognitif, tapi secara teoritis, bermain video game yang berkonten prososial, juga dapat mempengaruhi kecenderungan berperilaku prososial (Gentile dkk, 2009).

Namun sayangnya, video game yang seharusnya bisa menjadi sarana hiburan yang edukatif dan positif, kebanyakan yang terjadi adalah sebaliknya, dimana bermain game

meningkatkan terbentuknya perilaku antisosial. Terlalu banyak bermain game dapat membuat seseorang kecanduan yang berakibat kurangnya kontrol atas waktu hingga uang yang dihabiskan demi bermain game (<http://tekno.liputan6.com/read/2401495/begini-kondisi-otak-remaja-yang-kecanduan-game-internet>). Game yang memiliki banyak konten kekerasan, juga sering dianggap sebagai pemicu perilaku negatif ataupun agresif dari seseorang. (<http://lifestyle.kompas.com/read/2015/08/18/111600023/Video.Games.Terbukti.Tingkatkan.Perilaku.Agresif>). Perilaku agresif tersebut contohnya adalah memukul teman sebaya, melawan orang tua, bolos sekolah, dan yang paling buruk adalah tindakan-tindakan kriminal seperti mencuri hingga membunuh, hanya karena persoalan-persoalan video game. (<https://m.tempo.co/read/news/2012/07/01/108414065/kecanduan-game-online-anak-bisa-kriminal>).

Hal ini tentu juga didukung dengan penelitian-penelitian yang berfokus efek negatif bermain video game, seperti kebanyakan bermain video game dapat berpengaruh negatif bagi performa anak dalam sekolahnya (Anderson & Dill dalam Gentile dkk 2009: 753) misalnya. Mayoritas penelitian yang berhubungan dengan video game juga cenderung fokus pada permainan-permainan yang memiliki konten kekerasan dan pengaruhnya bagi perilaku seseorang. (Anderson & Bushman dalam Gentile dkk, 2009: 753). Tidak hanya itu, penelitian tentang game dan pengaruhnya terhadap perilaku prososial justru fokus kepada efek sebaliknya, bagaimana bermain game berkonten kekerasan dapat mengurangi kecenderungan berperilaku prososial (Gentile dkk, 2009: 754).

Menurut Hurlock (1998 : 228), intensitas adalah suatu sikap dan identitas seseorang terhadap keinginan untuk melakukan aktivitas secara sungguh-sungguh yang dapat diukur dengan waktu. Intensitas bermain video game merupakan gambaran seberapa lama dan seberapa sering seseorang bermain video game dengan berbagai tujuan maupun motivasi, dalam jangka waktu tertentu.

Terdapat beberapa aspek yang dapat digunakan dalam mengukur intensitas (Fishben dan Ajzen, 1975 : 205);

1. Frekuensi

Seberapa sering seseorang mengkonsumsi media dalam jangka waktu tertentu, misalnya berapa kali seseorang bermain game dalam jangka waktu seminggu.

2. Durasi

Seberapa lama seseorang mengkonsumsi media, misalnya berapa lama waktu yang dihabiskan dalam sekali mengkonsumsi media.

3. Konsentrasi

Seberapa kuat konsentrasi seseorang ketika mengkonsumsi media.

Fishben dan Ajzen juga menjelaskan untuk melihat intensitas yang membentuk perilaku yang diulang-ulang diperlukan pemahaman dari seseorang terhadap apa yang dilakukannya. Semakin sering seseorang melakukan sesuatu, maka semakin besar kemungkinan dia untuk memahami apa yang ia lakukan.

Rakhmat (2012 : 144) menjelaskan kelompok referensi sebagai alat ukur untuk menilai diri sendiri atau membentuk sikap. Kelompok referensi biasanya berupa keluarga, kelompok pertemanan, hingga tokoh atau organisasi tertentu seperti artis, atlit, atau komunitas. Sehingga terpaan persuasi kelompok referensi diartikan sebagai kegiatan mendengar, melihat, dan membaca ataupun mempunyai pengalaman dan perhatian terhadap pesan bujukan yang disampaikan oleh kelompok referensi. Seseorang akan cenderung lebih terpengaruh oleh kelompok referensi jika informasi yang diberikan dianggap relevan dengan informasi yang mereka butuhkan, dan sumber yang memberikan informasi tersebut dianggap dapat dipercaya.

Perilaku prososial merupakan perilaku yang dilakukan secara sukarela bertujuan untuk memberikan keuntungan bagi sesama, biasanya dimotivasi oleh keyakinan moral dan juga kepedulian terhadap hak-hak setiap orang (Bar-Tal dan Raviv dalam Eisenberg, 1982 : 4). Walaupun terkadang perilaku prososial juga bisa dimotivasi oleh kepentingan diri sendiri seperti status sosial dan reputasi atau bahkan imbalan yang nyata (Eisenberg, 1982 : 5 - 6). Perilaku prososial dipercaya sebagai sifat positif yang sangat berguna bagi kehidupan bermasyarakat, terutama jika ditanamkan sejak masa sekolah.

Perilaku Prososial dapat dipengaruhi oleh faktor individual dan situasional. Faktor individual biasanya berasal dari pengalaman dan pembelajaran yang dilakukan sejak kecil, misalnya diajari orang tua untuk berperilaku baik terhadap sesama. Sedangkan faktor situasional biasanya berupa kondisi lingkungan, waktu dan kehadiran orang lain (Eisenberg, 1982 : 13).

Bandura (dalam Rakhmat, 2012 : 238) menjelaskan teori pembelajaran sosial adalah seseorang belajar bukan dari pengalaman langsung tetapi juga dari peniruan atau peneladanan (modeling). Contohnya, seseorang yang memainkan game memasak bisa saja lebih paham akan resep resep masakan, walaupun dia belum pernah melakukannya secara langsung.

Dalam teori pembelajaran sosial ada, 4 tahapan proses yang saling berkaitan yaitu (Bandura dalam Rakhmat, 2012 : 238);

1. Proses Perhatian

Proses perhatian merupakan proses pengamatan atau perhatian terhadap model yang melakukan suatu aktivitas.

2. Proses Peningkatan

Proses peningkatan merupakan kemampuan seseorang dalam menyimpan dan mengingat kembali hasil dari pengamatan yang dilakukan.

3. Proses Reproduksi

Proses reproduksi adalah kemampuan seseorang dalam melakukan dan menyesuaikan perilaku yang sama dari model yang telah diamati.

4. Proses Motivasional

Proses motivasional adalah daya tarik untuk menimbulkan perilaku meniru. Seseorang akan meniru model yang diamatinya apabila mendapatkan imbalan dalam melakukannya. Misal; dalam sebuah video game ada karakter yang sangat kuat dan jago berkelahi bahkan tidak terkalahkan. Seseorang akan mencoba meniru atau menjadi ingin jago berkelahi agar terlihat sebagai jagoan seperti karakter dari game yang dimainkannya.

Dalam penelitian ini, semakin seseorang menghabiskan waktu untuk mengonsumsi game berkonten prososial, dimana karakter yang dimainkan memiliki tujuan untuk membantu sesama dengan cara yang tidak menggunakan unsur kekerasan, dapat meningkatkan kecenderungan berperilaku sosial dalam jangka waktu pendek maupun panjang (Gentile dkk, 2009 : 754).

Jika seseorang menggunakan kelompok referensi sebagai teladan bagaimanapun seharusnya bersikap, maka kelompok tersebut menjadi kelompok referensi positif. Dan jika seseorang menggunakan kelompok referensi sebagai teladan bagaimana seharusnya seseorang tidak bersikap maka kelompok tersebut menjadi kelompok referensi negatif. Teori Kelompok Referensi (Rakhmat, 2012 : 144) memiliki tiga fungsi; yaitu fungsi komparatif, fungsi normatif dan perspektif. Fungsi komparatif adalah ketika kita membandingkan diri kita dengan kelompok referensi, apakah kita sudah sesuai dengan nilai-nilai yang dimiliki kelompok referensi atau sebaliknya. Kemudian fungsi normatif adalah dimana kelompok referensi dapat membimbing diri kita sesuai nilai dan norma yang berlaku. Dan kemudian

fungsi perspektif, adalah kelompok referensi memberikan atau mengajarkan cara pandang kita terhadap situasi ataupun memberikan makna pada suatu objek.

Definisi Konseptual

- **Intensitas Bermain Game Stardew Valley**

Intensitas bermain game Stardew Valley adalah kuantitas konsumsi bermain video game melingkupi tingkatan durasi, frekuensi, dan pemahaman seseorang dalam bermain video game Stardew Valley.

- **Terpaan Persuasi Kelompok Referensi**

Terpaan persuasi kelompok referensi diartikan sebagai kegiatan mendengar, melihat, dan membaca ataupun mempunyai pengalaman dan perhatian terhadap pesan bujukan yang disampaikan oleh kelompok referensi.

- **Kecenderungan Berperilaku Prososial**

Kecenderungan untuk berperilaku yang mengarah pada tindakan positif atau tindakan-tindakan yang dapat menguntungkan sesama.

Definisi Operasional

- **Intensitas Bermain Game Stardew Valley**

Intensitas bermain game Stardew Valley dapat diukur melalui indikator:

- Menyebutkan durasi atau lamanya waktu yang dihabiskan untuk bermain game Stardew Valley dalam sehari
- Menyebutkan frekuensi bermain game Stardew Valley dalam satu minggu
- Menyebutkan aktivitas yang dapat dilakukan dalam game Stardew Valley

- **Terpaan Persuasi Kelompok Referensi**

Terpaan persuasi kelompok referensi dapat diukur dengan indikator:

- Kuantitas informasi atau frekuensi terpaan informasi yang diberikan oleh kelompok referensi.

- Kualitas informasi atau seberapa relevan dan seberapa besar pengaruh dari informasi yang diberikan kelompok referensi.
 - Tingkat kepercayaan responden terhadap informasi yang diberikan oleh kelompok referensi.
- **Kecenderungan Perilaku Prososial**

Kecenderungan berperilaku prososial remaja dapat diukur dengan indikator:

- Kesiediaan responden untuk berbagi dengan orang lain
- Kesiediaan responden untuk membantu orang lain
- Kesiediaan responden untuk bekerja sama dengan orang lain
- Kesiediaan responden untuk berbuat jujur
- Kesiediaan responden untuk memberikan sedekah kepada orang yang membutuhkan.

Berdasarkan hasil analisis korelasi Rank Kendall antara variabel intensitas bermain game Stardew Valley (X1) dengan variabel kecenderungan berperilaku prososial (Y) dihasilkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,01$. Hal tersebut menunjukkan terdapat hubungan positif dan sangat signifikan antara variabel intensitas bermain game Stardew Valley (X1) dengan variabel kecenderungan berperilaku prososial (Y). Dari hasil pengujian diatas, juga diketahui nilai koefisien korelasi antara variabel intensitas bermain game Stardew Valley (X1) dengan variabel kecenderungan berperilaku prososial (Y) yakni sebesar 0,419. Hasil tersebut menunjukkan hubungan yang cukup kuat karena nilai korelasi 0,419 berada pada interval 0,26 – 0,5. Hal ini menunjukkan bila tingkat intensitas bermain game Stardew Valley tinggi, maka akan menghasilkan kecenderungan berperilaku prososial yang tinggi juga. Hal yang sama juga berlaku sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain game Stardew Valley, maka kecenderungan berperilaku prososial juga akan semakin rendah. Dengan demikian, hipotesis pertama yang menyatakan terdapat hubungan positif antara

intensitas bermain game Stardew Valley dengan kecenderungan berperilaku prososial dapat diterima.

Berdasarkan hasil analisis korelasi Rank Kendall antara variabel Terpaan Persuasi Kelompok Referensi (X2) dengan variabel Kecenderungan Berperilaku Prososial (Y) pada tabel 4.2 dihasilkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan terdapat hubungan positif dan signifikan antara Terpaan Persuasi Kelompok Referensi (X2) dengan Kecenderungan Berperilaku Prososial (Y). Hasil pengujian di atas juga menunjukkan nilai koefisien korelasi antara variabel Terpaan Persuasi Kelompok Referensi (X2) dengan Kecenderungan Berperilaku Prososial (Y) yang menghasilkan nilai sebesar 0,317. Hasil tersebut menunjukkan hubungan yang cukup kuat karena nilai korelasi 0,317 berada pada interval 0,26 – 0,5. Ini berarti bila tingkat terpaan persuasi kelompok referensi tinggi, maka akan menghasilkan kecenderungan berperilaku prososial tinggi pula. Hal yang sama juga berlaku sebaliknya, semakin rendah tingkat terpaan persuasi kelompok referensi, maka kecenderungan berperilaku prososial juga akan semakin rendah. Dengan demikian, hipotesis kedua yang menyatakan terdapat hubungan positif antara terpaan persuasi kelompok referensi dengan kecenderungan berperilaku prososial dapat diterima.

Daftar Pustaka

Sumber Buku

- Eisenberg, Nancy. 1982. *The Development of Social Behavior*. New York: Academic Press Inc.
- Fishbein, M., & Ajzen, I. 1975. *Belief, Attitude, Intention, and Behavior: An Introduction to Theory and Research*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Hurlock, Elizabeth. 1998. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga
- Prasetijo, Ihalauw, 2005. *Perilaku Konsumen*. Yogyakarta : Andi
- Prasteyo, Bambang, & Jannah, Lina Miftahul. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Rajawali Pers
- Rakhmat, Jalaluddin. 2012. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Setiadi, Nugroho J. 2013. *Perilaku Konsumen: Perspektif Kontemporer pada Motif, Tujuan, dan Keinginan Konsumen*. Jakarta : PT Kharisma Putra Utama

Sumber Jurnal

- Gentile, Douglas A. et al. 2009. *The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence From Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies*

Sumber Internet

- KCTS. (2008). *The Video Game Revolution: History of Gaming*.
<http://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/history/> Diakses pada 29 Agustus 2017 pukul 21:20 WIB.
- Baskoro, Robi (2015). *Game Online Indonesia Tahun 2014 : Ikhtisar dan Infografis*.
<http://www.duniaku.net/2015/02/20/game-online-indonesia-tahun-2014-ikhtisar-dan-infografis/> Diakses pada 29 Agustus 2017 pukul 21:52 WIB.
- Newzoo. (2017). *Top 100 Countries by Game Revenues*
<https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/> Diakses pada 29 Agustus 2017 pukul 22:03 WIB.

Dhorothea. (2015). Video Games Terbukti Tingkatkan Perilaku Agresif
<http://lifestyle.kompas.com/read/2015/08/18/111600023/Video.Games.Terbukti.Tingkatkan.Perilaku.Agresif> Diakses pada 29 Agustus 2017 pukul 23:20 WIB.