



**Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Mediasi  
Restriktif Orang Tua terhadap Perilaku Antisosial Remaja**

**Skripsi**

**Disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan**

**Pendidikan Strata S1**

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

**Universitas Diponegoro**

**Penyusun**

**Nama : Apriani Rahmawati**

**NIM : 14030110120092**

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**SEMARANG**

**2015**

## ABSTRAK

Judul : Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Mediasi Restriktif Orang Tua terhadap Perilaku Antisosial Remaja  
Nama : Apriani Rahmawati  
NIM : 14030110120092

---

Masa remaja menjadi periode yang rentan terhadap pengaruh-pengaruh negatif yang diterimanya. Pengaruh ini dapat memunculkan perilaku-perilaku yang kurang disukai atau bahkan sama sekali tidak dikehendaki oleh masyarakat, perilaku ini dikenal dengan perilaku antisosial. Game online merupakan tempat bermain bagi remaja, dimana di dalamnya terdapat berbagai macam jenis permainan dari game action, strategi, petualangan, musical, sampai olahraga sehingga menimbulkan daya tarik tersendiri bagi yang memainkannya.

Penelitian ini menggunakan teori Belajar Sosial (*Social Learning Theory*) yang menjelaskan dalam proses belajar sosial, individu selalu mengumpulkan informasi dan melakukan pengamatan dari lingkungan dalam melakukan sesuatu dalam berbagai konteks dan Restrictive Mediation dari Parental Mediation yang menjelaskan mediasi yang dilakukan orang tua pada anak dengan memberikan peraturan-peraturan dalam ha penggunaan media. Populasi dari penelitian ini adalah murid kelas VII dan VIII SMP Eka Sakti Semarang. Usia 12-14 tahun. Penarikan sampel dilakukan dengan teknik acak sederhana dengan jumlah sampel 70 orang.

Analisis data yang digunakan adalah regresi linier sederhana dengan spss 20. Hasil uji hipotesis pertama menunjukkan bahwa variabel intensitas bermain game online berpengaruh terhadap perilaku antisosial remaja dan signifikan ( $\text{sig.}=0,000$ ) dengan persamaan linier sederhana  $Y = 6,869 + 0,156X_1$ . Hasil uji hipotesis kedua membuktikan bahwa mediasi restriktif orang tua berpengaruh terhadap perilaku antisosial remaja dan signifikansi ( $\text{sig.}=0,000$ ) dengan persamaan linier  $Y=11,044 - 0,434X_2$ .

Saran yang diberikan penelitian ini adalah supaya orang tua perlu memperdalam hubungan komunikasi dengan anaknya. Selain itu orang tua perlu bersikap terbuka dan mengkomunikasikan hal-hal yang berkaitan dengan perilaku antisosial dikalangan remaja, sehingga hubungan yang terjalin semakin berkualitas dan kemungkinan remaja untuk berperilaku antisosial semakin kecil atau bahkan tidak ada.

Kata kunci: *game online, mediasi restriktif, perilaku antisosial*

## ABSTRACT

Title : The Effect of Playing Online Games Intensity and Parental Restrictive Mediation toward Teens Antisocial Behavior  
Name : Apriani Rahmawati  
NIM : 14030110120092

---

Adolescence is a susceptible period to negative influences it receive. This influence can bring out the behaviors that are less favored or even exactly undesired by the people, this behavior is known as antisocial behavior. Online game is a playground for teenagers, which included a wide variety of types of game such as action games, strategy, adventure, musical, sports, so that attract people to play.

This study employed Social Learning theory, which describes the process of social learning, the individual always gather information and make observations of the environment in doing things in different contexts and Parental Restrictive Mediation which describes mediation parents in children with giving regulations in terms of the use of the media. The population of this study were students of class VII and VIII Junior EkaSakti Semarang. Age 12-14 years. Sampling was done by using a simple random sample of 70 people.

Analysis of the data uses a simple linear regression with SPSS 20. Results of the first hypothesis test showed that the variable intensity of playing online games antisocial affect the behavior of adolescents and significant (sig. = 0.000) with a simple linear equation  $Y = 6.869 + 0,156X_1$ . The second hypothesis test results prove that the restrictive mediation parents influence on adolescent antisocial behavior and significance (sig., = 0.000) with a linear equation  $Y = 11.044 - 0,434X_2$ .

Advice given to this study is that parents need to deepen the relationship and communication with their children. Beside that parents should always be open and communicate matters relating to antisocial behavior among young people, so that the relationship is getting much more quality and the possibility to behave antisocial teens getting smaller or even nothing.

Keywords: *online games, restrictive mediation, antisocial behavior*

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang**

Masa remaja sering dianggap sebagai masa paling rawan dalam proses kehidupan manusia. Masa remaja yang dimulai pada sekitar usia 11 atau 12 tahun hingga sekitar usia 20an, merupakan masa transisi antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa yang disertai banyak perubahan baik fisik, kognitif, maupun sosial. Masa remaja juga menjadi periode yang rentan terhadap pengaruh-pengaruh negatif yang diterimanya. Pengaruh ini dapat memunculkan perilaku-perilaku yang kurang disukai atau bahkan sama sekali tidak dikehendaki oleh masyarakat, perilaku ini dikenal dengan perilaku antisosial.

Berbagai bentuk perilaku antisosial remaja yang menentang norma masyarakat seperti dikategorikan melanggar hukum seperti perkelahian perorangan, pemerasan, pencurian, perampokan, pengrusakan, penganiayaan., dan penyalahgunaan obat-obat terlarang. Beberapa contoh perilaku antisosial dikalangan remaja dalam level kecil atau tidak melanggar hukum yaitu, sifat yang temperamental, mudah tersinggung, senang mengolok-olok atau mengejek, dan bersikap dominan dalam sebuah kelompok.

Hadirnya media baru game online meniadakan batas antara ruang dan waktu, tidak disangsikan lagi, akhirnya mengubah gaya hidup masyarakat. Hal ini merupakan salah satu gambaran banyaknya masalah yang dialami remaja masa kini yang berdampak munculnya perilaku antisosial. Faktor lain yang juga dapat menimbulkan perilaku antisosial adalah peran orang tua dalam mengawasi, mendampingi, dan membimbing anak-anaknya. Salah satu bentuk pendampingan

yang dapat dilakukan orang tua adalah dengan memberikan aturan-aturan atau batasan yang disepakati dengan anak seperti, kapan sang anak boleh bermain *game online*, berapa lama mereka boleh bermain *game online*, ataupun orang tua juga dapat memberikan sanksi tertentu apabila sang anak melanggar aturan tersebut.

### **RUMUSAN MASALAH**

Dari permasalahan diatas, maka pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah pengaruh intensitas bermain game online dan mediasi restriktif orang tua terhadap perilaku antisosial remaja?

### **TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku antisosial remaja.
2. Untuk mengetahui pengaruh mediasi restriktif orang tua terhadap perilaku antisosial remaja.

### **TEORI**

#### **TEORI PEMBELAJARAN SOSIAL**

Teori Pembelajaran Sosial (*Social Learning Theory*) dari Albert Bandura berpendapat manusia dapat berpikir dan mengukur tingkah lakunya sendiri, sehingga mereka bukan semata-mata budak yang menjadi objek pengaruh lingkungan. Sifat kausal bukan dimiliki sendiri oleh lingkungan, karena orang dan lingkungan saling mempengaruhi. Individu belajar melalui pengamatan dan peniruan (Sarwono, 2002: 68-70).

Teori pembelajaran sosial menjelaskan bahwa remaja cenderung melakukan perilaku antisosial verbal maupun nonverbal setelah mengamati atau menonton adegan-adegan perilaku antisosial dalam game online. Teori ini digunakan untuk menganalisis pengaruh bermain game online pada perilaku antisosial remaja.

### **TEORI PARENTAL RESTRICTIVE MEDIATION**

Restrictive mediation merupakan mediasi yang dilakukan orang tua pada anak dalam upaya membatasi efek media melalui beberapa aturan yang diterapkan. Nathanson (Schement, 2002: 702) menyatakan bahwa orang tua tidak hanya mengontrol program-program dan waktu tetapi juga dapat memberlakukan syarat-syarat yang harus dipenuhi sebelum bermain game, misalnya mengerjakan PR terlebih dahulu, dan lain sebagainya.

### **HIPOTESIS**

1. Intensitas bermain Game Online mempunyai pengaruh positif terhadap perilaku antisosial remaja
2. Peran mediasi restriktif orang tua mempunyai pengaruh positif terhadap perilaku antisosial remaja.

## **ISI**

### **KONSEPTUAL**

#### Intensitas Bermain Game Online

Intensitas bermain game online adalah ukuran tingkatan seseorang yang meliputi durasi, frekuensi, dan perhatian dalam menikmati permainan game online.

### Mediasi Restriktif Orang tua

Mediasi restriktif orang tua adalah pendampingan atau mediasi yang melibatkan orang tua dan anak dalam membuat kesepakatan atau aturan dan syarat bermain game online.

### Perilaku Antisosial Remaja

Perilaku antisosial remaja adalah setiap bentuk perilaku yang mengarah pada tindakan agresif, kekerasan, individualis, dan tindakan lainnya yang merugikan orang lain. Perilaku antisosial dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu antisosial verbal dan antisosial nonverbal.

## **OPERASIONAL**

### Intensitas Bermain Game Online

Intensitas bermain game online dapat diukur dengan indikator:

- a. Kuantitas responden dalam bermain game online, tolok ukurnya:
  1. Frekuensi responden bermain game online dalam satu minggu
  2. Durasi responden bermain game online dalam sehari
- b. Kualitas responden dalam bermain game online tolok ukurnya:
  1. Tingkat perhatian responden menyebutkan kegiatan lain yang dilakukan saat sedang bermain game

### Mediasi Restriktif Orang tua

Mediasi restriktif orang tua dapat diukur dengan indikator:

1. Orang tua memberikan jadwal bermain game online pada anak
2. Orang tua memberi batasan waktu dalam bermain game online
3. Orang tua memberi aturan jenis game

4. Orang tua memberi pengawasan kepada anak dalam bermain game
5. Orang tua memberikan pemahaman baik buruknya game online

#### Perilaku antisosial remaja

Perilaku antisosial remaja dapat diukur dengan indikator:

a. Antisosial Verbal

Perilaku remaja membentak, mengejek/menghina, mencaci maki, berbicara kasar dan tidak mau mengalah pada orang lain

b. Antisosial Nonverbal

Perilaku remaja memukul, berkelahi, menendang orang lain, mencuri barang orang lain, dan acuh pada sekitar

#### **POPULASI & SAMPEL**

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII & VIII SMP Eka Sakti Semarang yang berjumlah 256 siswa. Dengan menggunakan teknik simple random sampling yang diambil sebanyak 70 siswa dengan mengundi.

#### **ANALISIS DATA**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik regresi linier sederhana dan teknik regresi linier berganda. Metode linier berganda digunakan untuk mengetahui dua atau lebih variabel dan menggunakan data rasio.

#### **TEMUAN HASIL**

1. Mayoritas responden memiliki intensitas bermain game online tergolong rendah (60%). Hal ini dapat terlihat dari frekuensi, durasi dan tingkat perhatian responden dalam bermain game online.



2. Mayoritas responden mendapatkan mediasi restriktif orang tua ketika bermain game online (42%). Hal ini dapat terlihat dari dapat terlihat bahwa mayoritas responden sudah mendapatkan peraturan atau syarat apabila ingin bermain game online.
3. Mayoritas responden memiliki perilaku antisosial (verbal dan fisik) yang tergolong rendah (56%). Hal ini dapat terlihat dari jenis perilaku antisosial verbal maupun non verbal yang dilakukan kepada teman atau orang-orang disekitar responden.

## **PENUTUP**

### **SIMPULAN**

Menurut hasil yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil pengujian pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku antisosial remaja menunjukkan signifikan. Maka hipotesis pertama (H1) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara intensitas bermain game online dengan perilaku antisosial remaja dapat diterima.
2. Hasil pengujian pengaruh antara mediasi restriktif orang tua dengan perilaku antisosial remaja menunjukkan signifikan. Maka hipotesis kedua (H2) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh antara mediasi restriktif orang tua dengan perilaku antisosial remaja dapat diterima.

### **SARAN**

Berikut adalah saran yang diberikan peneliti berdasarkan analisis penelitian:

1. Perlu adanya filter dan pemilahan dari apa saja yang telah di dapat melalui pengamatan. Remaja seharusnya mempelajari apa yang menjadi harapan sosial atau tuntutan sosial sehingga dapat membentuk perilaku sosial sesuai dengan tuntutan sosial atau norma-norma yang berlaku dalam masyarakat.
2. Orang tua juga diharapkan dapat mengenal anak lebih dalam secara pribadi, lingkungan sekolah, kelompok sebaya anak, dan lingkungan lingkungan msasyarakat anak. Disamping itu, orang tua diharapkan lebih tegas dan menerapkan sanksi tertentu apabila anak melanggar peraturan tersebut. Pola asuh juga menjadi salah satu faktor yang harus diperhatikan dalam mendidik anak dalam upaya mencegah perilaku antisosial remaja.
3. Penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan faktor-faktor lainnya sebagai salah satu variabel penelitian selanjutnya seperti faktor geografis, *peer group*, faktor sosial-ekonomi ataupun usia. Perbedaan sosio-demografis antar individu berpotensi untuk menentukan obyek tertentu.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Devito, A Joseph. 1997. *Komunikasi antar Manusia*. Professional Books
- Gerungan, W.A. 1988. *Psikologi Sosial*. Bandung: Eresco
- Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate denan Program IBM SPSS19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Gunarsa, S. D. 2000. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Cetakan ke12. JAKARTA: Gunung Mulia
- Hurlock, Elizabeth B. 2009. *Psikologi Perkembangan Suatu Pengantar Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga

Le Poire, Beth A. 2006. *Family Communication Nurturing an Control in Changing World*. London: Sage Publication

Rakhmat, Jalaludin. 2007. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya

Sarwono, Sarlito Wiarawan. 2002. *Psikologi Sosial: Individu & Teori-teori Psikologi Sosial*. Jakarta: Balai Pustaka

Schement, Jorge Reina. 2002. *Encuclopedia of Communication and Information*. New Yok: Macmillan Reference USA

JURNAL:

Bujizen & Valkenburg. 2005. Dalam Mendosa, Kelly. 2009. *Surveying Parental Mediation: Connections, Challenges and Questions for Media Literacy*. The National Association for Media Literacy Education's Journal of Media Literacy Education. Hal. 28 – 41.

INTERNET:

Koran Jakarta. *Game Online: Pengguna Mayoritas Masih Berbasis PC*.<http://www.koran-jakarta.com/?8177-game-online%20-pengguna-mayoritas-masih-berbasis-pc> di akses Selasa, 29 April 2014 21:45

Rahayuningsih, Handayani. *Anak Antisosial*.  
<http://www.vemale.com/topik/kesehatan-anak/34234-anak-antisosial.html>  
) Minggu, 4 Januari 2015, pukul 07:05

Kartikawati, Eny. *Awas! Perhatian Anak pada Ortu Dikalahkan Gadget*.  
<http://www.wolipop.com/read/2011/06/17/190003/1662860/857/awas-perhatian-anak-pada-ortudikalahkan-gadget> diakses Minggu, 11 Mei 23.17