



**Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* dan Pengawasan
Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak**

Skripsi

Disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan

Pendidikan Strata 1

Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Diponegoro

Penyusun

Nama : Ananda Erfan Musthafa

NIM : 14030110120099

JURUSAN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2015

ABSTRAKSI

Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak

Tren *game online* yang sekarang banyak digandrungi lapisan usia tidak hanya memberikan dampak positif saja, namun juga dapat membawa dampak negatif kepada anak. Di dalam permainan *game online* sekarang ini banyak mengandung adegan atau aksi-aksi kekerasan baik secara verbal maupun secara fisik. Hal ini tentunya menjadi kekhawatiran karena anak yang memainkan *game online* yang banyak mempertontonkan aksi-aksi kekerasan dan perilaku agresif bisa menjadi contoh yang buruk bagi perkembangan anak terutama perilaku anak. Disinilah peran orang tua dibutuhkan yaitu dengan memberikan pengawasan kepada anak dalam bermain *game online* untuk meminimalisir dampak negatif dari *game online*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif anak. Dasar pemikiran yang digunakan adalah *social cognitive theory* dan *parental mediation*. Penelitian kuantitatif ini menggunakan teknik non random sampling dengan metode purposive sampling dan jumlah sampel sebanyak 50 responden dengan usia 10-14 tahun di warnet atau game center yang ada di kecamatan Banyumanik kota Semarang.

Analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS 22. Uji hipotesis antara intensitas bermain *game online* menunjukkan hasil yang sangat signifikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 dan berpengaruh positif terhadap perilaku agresif anak. Sedangkan variabel pengawasan orang tua terhadap anak dalam bermain *game online* menunjukkan hasil yang signifikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,013 dan memiliki pengaruh yang negatif dengan perilaku agresif anak. Kesimpulan dari uji hipotesis ini adalah semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi perilaku agresif anak dan semakin tinggi pengawasan orang tua maka perilaku agresif anak akan semakin rendah.

Saran peneliti adalah orang tua sebaiknya mengarahkan anak untuk melakukan aktivitas yang lebih positif dan bermanfaat, serta untuk penelitian selanjutnya disarankan menggunakan variabel lain seperti interaksi peer group atau pola asuh orang tua.

Keywords: *game online*, pengawasan orang tua, perilaku agresif anak

BAB I

PENDAHULUAN

Game online adalah salah satu bentuk hiburan digital yang paling banyak diminati, dan saat ini menjadi tren dan *lifestyle* yang sedang digandrungi oleh semua kalangan termasuk anak-anak. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju telah memunculkan media baru (*game online*) yang semakin menambah kompleks kehidupan media. Peran orang tua dalam hal ini sangat diperlukan untuk mengajarkan pada anak agar anak memahami isi atau pesan dari sebuah media salah satunya dengan memberikan pengawasan kepada anak mereka saat menggunakan media.

Kurangnya pengawasan dan kepekaan orang tua menjadi salah satu faktor penyebab perilaku anak di dunia maya tidak terbandung. Kesalahan yang sering dilakukan oleh orang tua yaitu memberi kebebasan dan tidak memberi batasan waktu dalam mengakses internet dan tidak dibekali arahan dan pemahaman manfaatnya. Ameliya (2008:20) mengemukakan bahwa seorang anak bisa bermain *game online* seharian, dan sering bermain dalam jangka waktu lama (lebih dari tiga jam). Biasanya dalam waktu seminggu bisa menghabiskan waktu sekitar 30 jam.

Konsumsi *game online* yang tidak dibatasi dikhawatirkan bisa menjadikan anak berperilaku acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar bahkan mengabaikan dunia nyata karena kesenangan dalam dunia maya yang bisa berakibat pada agresivitas yang ditunjukkan oleh anak. Terlebih lagi jika *game online* yang dikonsumsi banyak mengandung unsur kekerasan dan agresivitas. Jenis *game*

online yang banyak mengandung unsur kekerasan dan agresivitas dikhawatirkan berpengaruh pada pembentukan perilaku agresif anak.

Tindakan agresif yang dilakukan seorang anak karena terpicu pada sebuah game bisa disebabkan karena mereka kurang atau bahkan tidak peduli dengan kehidupan yang nyata seperti halnya komunikasi dengan orang terdekat terganggu dan bisa menjadikan mereka berperilaku agresif. Perilaku agresif sendiri misalnya seperti memukul teman, melawan orang tua, membolos sekolah dan yang lebih parah terjadi tindakan kriminal. Dari pernyataan di atas ditemukan beberapa kasus yang diberitakan oleh media massa yang terjadi di dalam negeri seperti terjadinya tindak kejahatan (perampokan) di daerah Tangerang. Menurut polisi, sang pelaku beraksi karena terinspirasi salah satu game online First Person Shooter (FPS) Point Blank (<http://www.merdeka.com/teknologi/game-bertema-kekerasan-picu-kriminalitas.html>)

Pakar psikologi Douglas Yahudi dan Craig Anderson, menunjukkan bahwa ada kemungkinan kekerasan dalam *game online* memungkinkan memiliki efek lebih kuat menimbulkan agresi terhadap anak dibandingkan dengan pengaruh media terdahulu (Yahudi & Anderson, dalam Melani 2009:4). Sifat dari game sendiri adalah sebagai alat penghibur, tetapi jika terlalu berlebihan memungkinkan anak menjadi agresif seperti menjadi pemaarah, senang memberontak, berkata kasar jika dinasehati atau bahkan bisa memukul.

Kondisi berbeda akan diterima oleh anak atas perilakunya apabila anak yang gemar bermain *game online* diberikan pengawasan, batasan serta arahan dalam bermain game yang baik sesuai umur mereka. Cara orang tua dalam

memberikan pengawasan kepada anak yang gemar bermain *game online* akan berpengaruh besar terhadap perilakunya. Banyak orang tua yang kurang memberikan pengawasan dan batasan kepada anaknya dalam bermain *game online*. Hal ini menjadikan anak secara bebas bermain *game online* apa saja yang mereka sukai dan rela berjam-jam dihadapan layar monitor hanya untuk bermain *game online* (<http://www.tribunnews.com/nasional/2012/09/06/selamatkan-anak-indonesia-dari-racun-game-online>).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* dan pengawasan orang tua terhadap anak dalam bermain *game online* terhadap perilaku agresif anak.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori kognitif sosial dan *parental mediation*. Teori kognitif sosial oleh Bandura menjelaskan bahwa kita belajar dengan mengamati apa yang kita lihat. Proses peniruan ini terjadi dengan dua cara yaitu imitasi dan identifikasi. Imitasi yaitu proses penituan secara langsung dari perilaku yang diamati sedangkan identifikasi adalah perilaku meniru yang bersifat khusus yang mana pengamat tidak meniru secara persis. Melalui belajar (modeling atau imitasi), kita secara kognitif merepresentasikan tingkah laku apa yang kita lihat seperti tingkah laku orang lain dan kemudian meniru tingkah laku tersebut (Santrock, 2003:53)

Parental mediation didefinisikan sebagai interaksi orang tua dan anak saat menggunakan media. *Parental mediation* terbagi menjadi tiga jenis yaitu *restrictive mediation*, *active mediation*, dan *co-use of media* yang telah diuji secara empiris dan dapat digunakan pada penggunaan media baik televisi maupun

video games. *Restrictive mediation* dilakukan dengan mengontrol pada jumlah waktu yang dihabiskan anak dengan media dan juga konten (isi) dari media yang diizinkan/diperbolehkan untuk anak gunakan. *Active mediation* adalah instruksi normatif serta berbagi komentar kritis termasuk tentang penjelasan isi yang kompleks. *Co-use of media* merupakan jumlah waktu untuk menonton atau bermain bersama dengan anak tanpa adanya diskusi, hal ini merupakan sebuah strategi yang disengaja untuk berbagi penggunaan media dengan anak (Nikken, 2001:3).

Populasi adalah jumlah keseluruhan dari unit analisa yang ciri-cirinya akan diduga (Singarimbun, 1995:152). Dalam penelitian ini populasi yang diambil adalah anak usia 10-14 tahun yang bermain *game online* di kota Semarang karena anak-anak yang bermain *game online* mempunyai kemungkinan untuk dapat melakukan tindakan agresif atau perilaku agresif. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *non probability sampling* dengan metode *purposive sampling*. Pemilihan teknik ini disebabkan oleh tidak diketahuinya jumlah populasi anak yang bermain *game online* di kota Semarang. Menurut Sugiyono (2009:85) teknik *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Peneliti akan mengambil lokasi penelitian di warnet yang ada di daerah Banyumanik dengan jumlah sampel 50 responden. Untuk uji hipotesis digunakan perhitungan statistik analisis regresi sederhana sebagai alat untuk menguji atau menghitung tingkat koefisien regresi variabel dengan persamaan regresi $Y = a + b_1X_1 + b_2X_2$.

BAB II

PERKEMBANGAN *GAME ONLINE*, KLASIFIKASI DAN AGRESIVITAS DALAM *GAME ONLINE*

Perkembangan *Game Online*

Game online telah mengalami perkembangan dari segi cara bermain dan konsep. Sekarang ini banyak sekali *game online* yang menyediakan fitur komunitas online atau biasa disebut dengan *guild* atau *clan*, sehingga menjadikan *game online* sebagai aktivitas sosial. *Game online* memberikan ruang komunikasi dan interaksi antar pemain yang jaraknya tak terbatas. Hal ini melahirkan relasi permainan yang tidak hanya berkisar pada kriteria menang-kalah, melainkan juga munculnya berbagai interaksi lain, seperti komunikasi, kompetisi, dan koalisi.

Jenis-jenis *Game Online*

Sejalan dengan pesatnya perkembangan *game online*, saat ini banyak sekali jenis-jenis *game online* baru yang muncul. Untuk lebih rinci, jenis *game online* yang populer atau sering dimainkan oleh gamers, diantaranya sebagai berikut:

- *Massive Multiplayer Online Games First Person Shooter (MMOFPS)..*
- *Massive Multiplayer Online Games Real-Time Strategy (MMORTS)..*
- *Cross-Platform Online.*
- *Browser Games.*
- *Massive Multiplayer Online Games Role Playing Game (MMORPG)*

(Grace, 2005:4).

***Game Online* yang Paling Sering Dimainkan**

Ada pun *game online* yang menjadi unggulan atau paling sering dimainkan oleh gamers. Diantaranya adalah *Point Blank (PB)*, *RF Online (Rising Force)*, *Counter Strike-Online (CS)*, *DoTA*, dan *Dragon Nest*.

Klasifikasi dan Sistem Rating Game

Sistem rating berperan untuk memberikan peringatan tentang kecocokan konten dalam game untuk dimainkan usia tertentu. Ada banyak sistem rating yang diimplementasikan di berbagai negara dunia, seperti ESRB (Amerika), CERO (Jepang) dan PEGI (Eropa). Namun, di Indonesia sendiri implementasi dari sistem rating ini belum sepenuhnya bisa berjalan dengan baik, karena adanya perbedaan kultur dan kebudayaan antara Indonesia dengan negara asal sistem rating tersebut. Untuk itu memang dibutuhkan sistem rating yang lebih sesuai dengan kultur yang ada di Indonesia (<http://www.duniaku.net/2015/03/04/sistem-rating-game-indonesia-mendikbud/>).

Agresivitas dalam Game Online

Sejumlah *game online* dalam permainannya menyuguhkan beberapa tindakan yang tidak pantas yang seharusnya tidak dikonsumsi oleh anak-anak. Misalnya dalam game *Point Blank*, dengan mengusung tema action atau FPS (First Person Shoot) game ini menampilkan adegan-adegan perkelahian dengan menggunakan senjata seperti senapan, pisau, pistol, bahkan bom ataupun menggunakan tangan kosong. Tidak hanya itu, karakter dalam game *Point Blank* juga menghadirkan seorang wanita yang juga turut berkelahi melawan musuh dengan berkostum minim menampilkan unsur sensualitas yang seharusnya tidak untuk ditonton anak-anak.

BAB III

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DAN PENGAWASAN ORANG TUA TERHADAP PERILAKU AGRESIF ANAK

Hasil penelitian mengenai intensitas bermain *game online* berada dalam kategori rendah. Hal ini disebabkan sebagian besar responden bermain *game online* dalam sehari dengan durasi selama 1-3 jam.

Hasil penelitian dari pengawasan orang tua terhadap anak dalam bermain *game online* menyatakan bahwa pengawasan yang dilakukan oleh orang tua masuk dalam kategori tinggi. Hal ini terlihat pada persentase pengawasan orang tua pada kategori tinggi mayoritas orang tua melakukan *restrictive mediation* terhadap responden dalam bermain *game online* dan sebagian kecil dari orang tua responden melakukan gabungan pengawasan yaitu *active mediation* dan *restrictive mediation*.

Hasil penelitian mengenai perilaku agresif anak menyatakan bahwa hasil yang diperoleh oleh responden masuk dalam kategori rendah. Hal ini disebabkan dari perilaku agresif secara verbal dan fisik yang dilakukan responden dalam satu bulan terakhir mereka hanyamelakukan 2-4 jenis perilaku agresif baik secara verbal maupun secara fisik.

BAB IV

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DAN
PENGAWASAN ORANG TUA TERHADAP PERILAKU AGRESIF ANAK**

Bab ini menguraikan hasil analisis uji hipotesis mengenai ketiga variabel dalam penelitian, yaitu intensitas bermain *game online*, pengawasan orang tua terhadap anak dalam bermain *game online* dan perilaku agresif anak. Analisis ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen yang digunakan dalam penelitian yaitu intensitas bermain *game online* dan pengawasan orang tua terhadap anak dalam bermain *game online* memiliki pengaruh dengan variabel dependen yaitu perilaku agresif anak.

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan bantuan SPSS 22 di atas, untuk korelasi variabel intensitas bermain *game online* (X_1) diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 pada taraf signifikansi 0,01 yang artinya tingkat kepercayaan pada hasil penelitian adalah 99%, dengan koefisien regresi sebesar 0,400. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresif anak. Sedangkan untuk korelasi variabel pengawasan orang tua (X_2) diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,13 pada taraf signifikansi 0,05 yang artinya tingkat kepercayaan pada hasil penelitian adalah 95%, dan didapatkan hasil koefisien regresi sebesar -1,354. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang negatif dan signifikan antara pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif anak. Sehingga dapat ditarik persamaan sebagai berikut:

$$Y=2,250+0,400X_1-1,354X_2$$

Dengan demikian hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresif anak dan terdapat pengaruh pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif anak dapat diterima.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* dapat memberikan efek negatif kepada anak yang memainkannya yaitu anak bisa melakukan tindakan atau perilaku agresif. Perilaku agresif anak terbentuk dari apa yang mereka lihat dan *game online* yang banyak mengandung unsur kekerasan dan agresivitas yang biasa mereka mainkan merupakan model yang bisa menjadi contoh perilaku agresif. Dalam teori kognitif sosial, *game online* merupakan salah satu contoh model yang ada disekitar kita.

Peran orang tua disini sangat dibutuhkan untuk membantu pembentukan perilaku anak. Peranan orang tua terhadap perkembangan anak tidak hanya terbatas pada situasi sosial ekonominya saja atau pada keseluruhan struktur dan interaksinya saja, tetapi juga pengawasan dan sikap-sikap dalam pergaulannya memegang peranan penting di dalamnya. Daradjat (1995:32) mengatakan bahwa ada beberapa hal yang sangat penting yang harus diperhatikan oleh orang tua yaitu mengawasi anak dalam memilih teman bergaul, mengawasi anak dalam belajar, dan mengawasi anak dalam memilih tontonan dan hiburan. Peran orang tua sangatlah penting agar anak mereka tidak terkena dampak negatif yang ditimbulkan dari kemajuan teknologi seperti *game online*.

BAB V

PENUTUP

Kesimpulan

1. Intensitas bermain *game online* (X_1) mempunyai pengaruh positif antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresif anak (Y). Semakin tinggi intensitas bermain *game online*, maka semakin tinggi perilaku agresif anak.
2. Pengawasan orang tua terhadap anak dalam bermain *game online* (X_2) memiliki pengaruh negatif antara pengawasan orang tua dengan perilaku agresif anak (Y). Semakin tinggi pengawasan orang tua maka semakin rendah perilaku agresif anak.

Saran

1. Untuk penelitian yang akan datang dapat menambahkan variabel lain seperti intensitas komunikasi anak dengan peer group-nya atau pola asuh orang tua. Karena hal ini memungkinkan bisa mempengaruhi perilaku agresif anak.
2. Orang tua sebagai pendidik di rumah sebaiknya mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan yang lebih positif seperti berolahraga dan belajar agar dapat mengurangi intensitas bermain *game online* anak dikarenakan jika anak terlalu sering bermain *game online* akan berdampak buruk terhadap perilaku anak karena *game online* dapat memberikan dampak negatif seperti mempertontonkan aksi-aksi kekerasan di dalam permainannya yang bisa menimbulkan perilaku agresif pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Daradjat, Zakiah. (1995). *Pendidikan Islam Dalam Keluarga dan Sekolah*. Jakarta: Ruhama.
- Nikken, Peter. (2011). *Parental Mediation Of Young Children's Internet Use*. Netherlands: Erasmus University Rotterdam.
- Santrock, John W. (2003). *Adolescence. Perkembangan Remaja*. Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga,
- Singarimbun, Masri. (1995). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.
- Sugiyono (2009), *Metoda Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. cetakan ke 8. Bandung: Alfabeta.

Jurnal dan Artikel

- Ameliya, S. (2008). Pelatihan Asertif Training Untuk Mereduksi Perilaku Adiksi Online Game Pada Remaja. *Skripsi*. UPI.
- Grace, Lindsay (2005). *Game Type and Game Genre*
- Melani, Devita. (2009). Studi Kasus Tentang Pengaruh Game Online Terhadap Agresivitas Remaja di Surabaya. *Skripsi*. Universitas Kristen Petra.

Internet

- <http://www.merdeka.com/teknologi/game-bertema-kekerasan-picu-kriminalitas.html>. Diunduh pada 10 Juni pukul 10.00 WIB.
- <http://www.duniaku.net/2015/03/04/sistem-rating-game-indonesia-mendikbud/>
Diunduh 11 Januari pukul 22.00 WIB
- <http://www.tribunnews.com/nasional/2012/09/06/selamatkan-anak-indonesia-dari-racun-game-online> Diunduh pada 10 Juni pukul 15.00 WIB