



**Hubungan Motivasi dan Intensitas Orang Tua yang Bermain
Game dengan Perilaku Menyimpang dalam Keluarga**

Skripsi

Disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan

Pendidikan Strata 1

Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Diponegoro

Penyusun

Nama : Rizka Arsianti

NIM : 14030111140125

JURUSAN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG

2015

ABSTRAKSI

Hubungan Motivasi dan Intensitas Orang Tua yang Bermain Game dengan Perilaku Menyimpang dalam Keluarga

Perkembangan penggunaan game yang kian pesat didukung oleh jumlah game yang semakin banyak, akses yang mudah dengan berbagai platform, membuat game dikonsumsi oleh segala lapisan umur tidak terkecuali orang tua. Perlu disadari bahwa game tidak hanya membawa dampak positif saja namun juga dampak negatif. Motivasi dan intensitas dari seorang pemain game kemudian memiliki andil dalam pembentukan perilaku, sehingga ada kekhawatiran berujung pada perilaku menyimpang. Keluarga sebagai lingkungan terdekat dari seorang individu dimana orang tua menjalankan norma-normanya, tidak luput terkena dampak negatif dari game.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan tipe eksplanatori, yang bertujuan untuk mengetahui hubungan motivasi dan intensitas orang tua yang bermain game dengan perilaku menyimpang dalam keluarga. Teori yang digunakan adalah *Self Determination Theory*, dan Teori Belajar Sosial. Penelitian ini menggunakan teknik non random sampling dengan metode purposive sampling dan jumlah sampel sebanyak 100 responden orang tua yang bermain game di kota Semarang.

Hasil dari analisis korelasi Pearson dengan bantuan SPSS 22 menunjukkan bahwa antara motivasi bermain game dengan perilaku menyimpang memiliki hubungan yang signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,025 dimana tingkat signifikansinya lebih kecil dari 0,05 dan nilai koefisien korelasinya sebesar 0,197. Sedangkan intensitas dengan perilaku menyimpang memiliki hubungan yang juga signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,015 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 dan nilai koefisien korelasinya sebesar 0,217.

Keluarga sebagai lingkungan terdekat dari individu dalam hal ini orang tua sebaiknya melakukan tindakan preventif dengan mengarahkan orang tua yang bermain game ke aktivitas yang lebih positif dan mencari kesibukan lain yang membuat orang tua yang bermain game dapat bersosialisasi dengan lingkungannya, sehingga dapat meminimalisir motivasi dan intensitas bermain game agar terhindar dari perilaku menyimpang.

Kata Kunci: Motivasi Bermain Game, Intensitas Bermain Game, Perilaku Menyimpang dalam Keluarga

Pengguna games di Indonesia tidak bisa dibilang sedikit dan terus bertambah, bahkan saat ini Indonesia mengalami pertumbuhan pemain game hingga 33% setiap tahunnya dengan rata-rata umur pengguna antara 17 tahun hingga 40 tahun (Hexavianto, 2012 <http://ligagame.com/index.php/home/1/5228-berapa-jumlah-pemain-game-online-di-indonesia-ini-datanya>). Menurut data tersebut terbukti bahwa pemain games di Indonesia tidak di monopoli oleh anak-anak saja, namun juga oleh orang tua dengan berbagai macam motivasi. Sering kali terjadi generalisasi motivasi semua gamer ke pola dasar yang menunjukkan potensi menyimpang (kecanduan dan agresi) dan kemudian mengabaikan pentingnya fakta bahwa orang yang berbeda memilih untuk bermain game untuk alasan yang sangat berbeda (Yee, 2006:12-34), untuk itu kita tidak bisa menyamakan semua motivasi yang dimiliki oleh seorang pemain game. Studi deskriptif (Yee, 2006:12-34) telah mengeksplorasi motivasi gamer dalam game digital. Faktor Analisis mengungkapkan tiga alasan utama gamer bermain: hubungan (berasal kesenangan dalam berinteraksi dengan gamer lain), perendaman (mengidentifikasi dengan karakter permainan dan hidup di dunia fantasi dari permainan), dan prestasi (mengatasi tantangan dan menjadi kuat). Yee juga menemukan bahwa gamer mendapatkan pengalaman emosional yang mendalam dari kegiatan mereka dalam bermain game. Motivasi-motivasi tersebut yang menghantarkan para orang tua untuk terus bermain game, namun akibatnya beberapa dari mereka menjadi kecanduan.

Intensitas penggunaan permainan online ataupun jejaring sosial dalam kurun waktu lebih 4 hari/ minggu dan durasi bermain lebih dari 4 jam/ hari

menimbulkan ketergantungan (Pempek, Yermolayeva, & Calvert, 2009:44-46). Niko Partner (2012, <http://www.slideshare.net/khause/video-gaming-in-china-and-south-east-asia>) mencatat 30% pengguna game di Indonesia menghabiskan lebih dari 30 jam dalam seminggu untuk bermain game. Terbukti bahwa banyak orang tua yang candu terhadap game, namun sayangnya semakin mereka kecanduan semakin berpotensi menyebabkan terabaikannya peran sosial (Pempek, Yermolayeva, & Calvert, 2009:44-46)

Dengan perkembangan game yang semakin luas dan pemberitaan-pemberitaan mengenai efek game di dalam latar belakang, hal ini kemudian menimbulkan kekhawatiran bahwa game sebagai sebuah media yang memberikan pengaruh bagi pemainnya untuk melakukan tindakan menyimpang.

Keluarga adalah lingkungan terdekat dari seorang individu maka keluarga menjadi sangat penting perannya bagi semua orang. Didalam keluarga terdapat norma-norma yang harus dipatuhi untuk mendapatkan keluarga yang harmonis. Terlebih-lebih orang tua yang menjadi panutan dan pilar dalam sebuah keluarga.

Sayangnya, saat ini orang tua banyak yang memiliki perilaku menyimpang karena bermain games. Sekarang dapat kita temukan beberapa kasus dalam sebuah keluarga seperti, kekerasan, pengabaian, dan hilangnya waktu dan komunikasi antar anggota keluarga yang disebabkan oleh game. Memang tidak semua pemain game melakukan tindakan yang menyimpang, namun dengan latar belakang motivasi yang dan intensitas bermain game oleh orang tua yang berbeda-beda menunjukkan adanya kelompok kecil gamer yang berpotensi sebagai 'pecandu game'. Kelompok ini cenderung memiliki berbagai masalah

psikologis dan sosial, karena permainan berlebihan bisa sangat mengganggu pekerjaan dan kontak sosial di kehidupan nyata (Grüsser, Thalemann, Griffith, 2007: 290–292)

Dengan pertumbuhan game yang kian pesat, kita tidak bisa menyepelekan fakta bahwa game nyatanya bisa memiliki dampak yang demikian besar bagi sebuah keluarga. Akibat game orang tua menjadi lalai untuk menjalankan normanya dalam sebuah keluarga.

Secara akademis diharapkan peneliti selanjutnya mampu memanfaatkan penelitian ini sebagai bahan analisis yang terkait dengan masalah yang berkaitan dengan game terutama bagi orang tua.

Secara praktis penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan bagi Kementerian Komunikasi dan Informasi mengenai perkembangan game, baik motivasi maupun intensitasnya dikalangan orang tua dan menjadi kontrol sosial bagi sebuah keluarga dengan gamer di dalamnya.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan kepada masyarakat mengenai hubungan antara motivasi bermain game dan intensitas bermain game pada orang tua dan perilaku menyimpang dalam keluarga.

Untuk menjelaskan hubungan motivasi bermain game pada orang tua dengan perilaku menyimpang dalam keluarga dapat dijelaskan dengan teori: *Self Determination Theory*.

Untuk menjelaskan hubungan intensitas bermain game pada orang tua dengan perilaku menyimpang didalam keluarga dapat dijelaskan dengan teori: Teori Belajar Sosial.

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksplanatori. Populasi dalam penelitian ini adalah kalangan Orang Tua yang bermain game di Kota Semarang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *non probability sampling* dengan metode *purposive sampling* dan jumlah sampel sebanyak 100 orang.

Dari hasil penyebaran kuesioner didapatkan hasil untuk variabel motivasi bermain game pada responden berada dalam kategori tinggi, dengan persentase 85% dari 100 responden. Sedangkan untuk variabel intensitas bermain game dalam kategori rendah, dengan persentase 52% dari 100 responden. Sedangkan variabel perilaku menyimpang ada di kategori rendah, dengan persentase 79% dari 100 responden.

Hasil dari analisis korelasi Pearson dengan bantuan SPSS 22 menunjukkan bahwa antara motivasi bermain game dengan perilaku menyimpang dalam keluarga memiliki hubungan yang signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,025 dimana tingkat signifikansinya lebih kecil dari 0,05 dan nilai koefisien korelasinya sebesar 0,197. Sedangkan intensitas bermain game dengan perilaku menyimpang dalam keluarga memiliki hubungan yang juga signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi sebesar 0,015 dimana nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 dan nilai koefisien korelasinya sebesar 0,217.

Hasil dari penelitian Hubungan Motivasi Bermain Game dengan Perilaku Menyimpang dalam Keluarga menunjukkan bahwa motivasi bermain game memiliki hubungan positif dengan perilaku menyimpang dalam keluarga. Artinya semakin tinggi seseorang memiliki motivasi untuk bermain game maka akan

semakin tinggi pula perilaku menyimpang yang dilakukan dalam keluarga. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah motivasi untuk bermain game maka perilaku menyimpang yang dilakukan dalam keluarga juga semakin rendah.

Hasil dari penelitian Hubungan Intensitas Bermain Game dengan Perilaku Menyimpang menunjukkan bahwa intensitas bermain game memiliki hubungan positif terhadap perilaku menyimpang dalam keluarga. Artinya semakin tinggi intensitas seseorang untuk bermain game maka akan semakin tinggi pula perilaku menyimpang yang dilakukan dalam keluarga. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah intensitas seseorang untuk bermain game maka perilaku menyimpang yang dilakukan dalam keluarga juga semakin rendah.

Setiap individu memiliki motivasi dan juga intensitas bermain game yang beragam. Namun perlu disadari bahwa hal-hal ini dapat mempengaruhi perilaku seseorang, termasuk perilaku menyimpang. Orang tua memiliki peran penting dalam keluarga, maka dari itu perlu adanya kontrol agar orang tua yang bermain game tidak berperilaku menyimpang. Berdasarkan uraian bab-bab sebelumnya, maka dalam bab ini berisi kesimpulan tentang penelitian motivasi dan intensitas orang tua yang bermain game dengan perilaku menyimpang dalam keluarga, disertai saran sebagai bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya dan diharapkan dapat memberi manfaat bagi pihak terkait.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Motivasi bermain game pada orang tua mempunyai hubungan positif dengan perilaku menyimpang dalam keluarga. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi motivasi bermain game pada orang tua maka

semakin tinggi perilaku menyimpang dalam keluarga. Dengan demikian hipotesis pertama yang menyatakan bahwa terdapat hubungan positif antara motivasi bermain game pada orang tua dengan perilaku menyimpang dalam keluarga dapat diterima.

2. Intensitas bermain game pada orang tua mempunyai hubungan positif dengan perilaku menyimpang dalam keluarga. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game pada orang tua maka semakin tinggi perilaku menyimpang dalam keluarga. Dengan demikian hipotesis kedua yang menyatakan bahwa terdapat hubungan positif antara intensitas bermain game pada orang tua dengan perilaku menyimpang dalam keluarga dapat diterima.

Saran dari penelitian ini adalah:

1. Keluarga sebagai lingkungan terdekat dari individu sebaiknya memiliki batasan dan kontrol terhadap aktivitas bermain game setiap anggota keluarganya. Untuk mengurangi motivasi bermain game maka harus dikurangi pula keinginan untuk bermain game. Oleh karena itu sebaiknya orang tua yang bermain game diarahkan ke aktivitas yang lebih positif yang mempererat kekeluargaan atau dengan mencari kesibukan yang membuat orang tua yang bermain game bertemu dan bersosialisasi dengan orang banyak, sehingga dapat meminimalisir kegiatan yang mengurung pemain dengan dirinya sendiri dan mengurangi intensitas bermain game individu tersebut. Hal ini bisa dilakukan sebagai tindakan preventif bagi

orang tua yang bermain game agar terhindar dari perilaku menyimpang dalam kehidupan berkeluarga.

2. Untuk penelitian yang akan datang dapat menambahkan variabel lain seperti tingkat demografi, interaksi peer group atau intensitas komunikasi dengan keluarga. Karena hal itu memungkinkan bisa mempengaruhi perilaku menyimpang dalam keluarga. Pengembang untuk penelitian selanjutnya juga bisa memperdalam kembali penelitian serupa dengan teori lain.