



**Hubungan Intensitas Bermain Game Stardew Valley dan Terpaan  
Persuasi Kelompok Referensi Dengan Kecenderungan  
Berperilaku Prosocial**

**SKRIPSI**

**Disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan**

**Pendidikan Strata 1**

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

**Universitas Diponegoro**

**Penyusun**

**Nama : Andy Julianto**

**NIM : 14030113130068**

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG**

**2018**

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Andy Julianto  
Nomor Induk Mahasiswa : 14030113130068  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Jurusan / Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (Skripsi / TA) yang saya tulis berjudul :

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

Adalah benar-benar **Hasil Karya Ilmiah Tulisan Saya Sendiri**, bukan hasil karya ilmiah orang lain atau jiplakan karya ilmiah orang lain.

Apabila di kemudian hari ternyata karya ilmiah yang saya tulis itu terbukti bukan hasil karya ilmiah saya sendiri atau hasil jiplakan karya orang lain, maka saya sanggup menerima sanksi berupa pembatalan hasil karya ilmiah saya dengan seluruh implikasinya, sebagai akibat kecurangan yang saya lakukan.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan dengan penuh kesadaran serta tanggung jawab.

Semarang, 30 Januari 2018  
Pembuat Pernyataan;

**Andy Julianto**  
NIM. 14030113130068

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Hubungan Intensitas Bermain Game Stardew Valley dan Terpan Persuasi Kelompok Referensi dengan Kecenderungan Berperilaku Prososial

Nama Penyusun : Andy Julianto

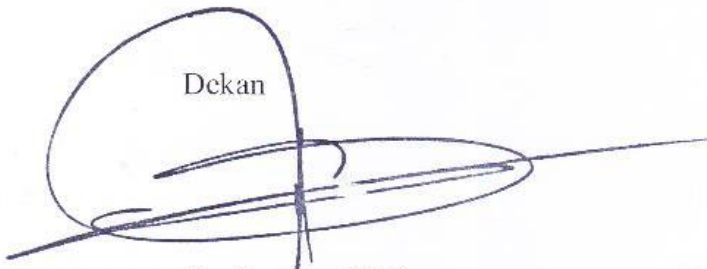
NIM : 14030113130068

Program Studi : Ilmu Komunikasi

**Dinyatakan sah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata I**

Semarang, 30 Januari 2018

Dekan



Dr. Sunarto, M.Si

NIP. 19660727 199203 1 001

Wakil Dekan I



Dr. Hedi Pudjo Santosa, M.Si

NIP. 19610510 198902 1 002

### Dosen Pembimbing:

1. Djoko Setyabudi, S.Sos M.M

(.....)

### Dosen Penguji Skripsi:

1. Drs. Tandiyo Pradekso, M.Sc

(.....)

2. Dr. Adi Nugroho, M.Si

(.....)

3. Djoko Setyabudi, S.Sos M.M

(.....)

**HALAMAN MOTO**

*The courage to walk into the Darkness  
But the strength to return to the Light*

*because the world  
won't let you stay uninvolved*

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Maka dari itu, dengan ketulusan hati, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan telah memberikan kekuatan untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Djoko Setyabudi, S.Sos, M.M selaku Dosen Pembimbing skripsi. Terima kasih atas segala bimbingan, nasihat, waktu, serta semangat yang diberikan kepada penulis selama masa perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini.
3. Drs Tandiyo Pradekso, M.Sc dan Dr. Adi Nugroho selaku Dosen Penguji skripsi penulis. Terima kasih atas segala bimbingan dan arahnya dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Hapsari Dwiningtyas, S.Sos, MA. selaku Ketua Departemen Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro.
5. Dr. Sunarto, M.Si selaku Dosen Wali dan Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro.
6. Seluruh dosen Ilmu Komunikasi FISIP Undip yang terus memberikan ilmu dan pengalaman-pengalaman yang sangat berguna untuk penulis kedepannya.
7. Terima kasih yang berlimpah kepada Bapak dan Ibu, serta adik-adik yang selalu memberikan dukungan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dan menyelesaikan pendidikan sarjana.

*indriastuti septiani faya reza mutia adi*  
*septia yunusiah amalia kiki raid novel*  
*nessy rinjani reza m noor ribbi*  
*naomi putri kautsar widya tiara ayunandita*  
*anggita selliana almira yughni*  
*sarah shabrina firdaus irfan*  
*bikki yusriza binarso budiono daffa argy*  
*orseola rosarianto petrus teguh jafrianto*  
*ajeng novita imam syabudin imam sembodo*  
*azalia imani virgian aspara auriga agustina*  
*nurfrinda triembong ahda hanif yoga pratama*  
*amarila tungga ahmad nursani*  
*ame nina vania malinda*  
*dana nita bayu cahya meika dinna*  
*dania mentari*  
*galang nagari muhammad pradityo*  
*achmad habibie*  
*dewi nur ixnatius nugroho*  
*arlin endah gusti purbo*  
*safira maharani*  
 dan yang tak tersebutkan namanya...

*Dan untukmu, bertahun-tahun  
yang akan datang*

Semarang, 30 Januari 2018

Andy Julianto

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

### **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

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Hubungan antara Intensitas Bermain Game Stardew Valley dan Terpaan Persuasi Kelompok Referensi terhadap Kecenderungan Berperilaku Prososial” sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan S1 Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Diponegoro. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain game Stardew Valley dan terpaan persuasi kelompok referensi terhadap kecenderungan berperilaku prososial.

Skripsi ini terdiri dari lima bab diawali dengan pendahuluan yang membahas kondisi dan permasalahan dimana video game sering dianggap sebagai pemicu terbentuknya perilaku antisosial serta data-data yang menunjang dalam penelitian ini, tujuan dari penelitian ini, teori – teori yang digunakan sebagai landasan pemikiran penelitian yaitu Teori Belajar Sosial dan Teori Kelompok Referensi hingga metode yang digunakan dalam penelitian ini. Dilanjutkan dengan gambaran umum kondisi industri video game di Indonesia dan game Stardew Valley. Kemudian dipaparkan hasil uji validitas dan reliabilitas serta temuan penelitian dari responden tentang intensitas bermain game Stardew Valley, terpaan persuasi kelompok referensi dan kecenderungan berperilaku prososial yang disajikan dalam bentuk tabel dan diagram. Selanjutnya pada bab keempat dipaparkan hasil dari uji hipotesis serta pembahasan dari ketiga variabel yakni intensitas bermain game Stardew Valley, terpaan persuasi kelompok referensi dan kecenderungan berperilaku prososial. Ditutup dengan kesimpulan dan saran di akhir bab.

Penulis berharap skripsi ini dapat digunakan sebaik-baiknya dan bermanfaat baik untuk pihak-pihak terkait, maupun siapa pun yang membaca dan mempelajarinya. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari skripsi yang dibuat ini, maka dari itu penulis menerima kritik serta saran demi kemajuan penulis di masa yang akan datang.

Semarang, 30 Januari 2018

Andy Julianto

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR DIAGRAM.....	xviii
DAFTAR GAMBAR .....	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian .....	11
1.4 Signifikansi Penelitian .....	11
1.4.1 Signifikansi Akademis.....	11
1.4.2 Signifikansi Praktis .....	11
1.4.3 Signifikansi Sosial .....	11
1.5 Kerangka Teori .....	12
1.5.1 Paradigma Penelitian .....	12
1.5.2 State of The Art .....	12
1.5.3 Intensitas Bermain Game Stardew Valley .....	14
1.5.4 Terpaan Persuasi Kelompok Referensi.....	16
1.5.5 Kecenderungan Berperilaku Prososial.....	17

1.5.6	Hubungan Intensitas Bermain Game Stardew Valley Dengan Kecenderunga Berperilaku Prososial.....	18
1.5.7	Hubungan Terpaan Persuasi Kelompok Referensi Dengan Kecenderunga Berperilaku Prososial.....	20
1.6	Geometrik .....	22
1.7	Hipotesis .....	22
1.8	Definisi Konseptual .....	23
1.8.1	Intensitas Bermain Game Stardew Valley .....	23
1.8.2	Terpaan Persuasi Kelompok Persuasi.....	23
1.8.3	Kecenderungan Berperilaku Prososial.....	23
1.9	Definisi Operasional.....	23
1.9.1	Intensitas Bermain Game Stardew Valley, indikatornya:.....	23
1.9.2	Terpaan Persuasi Kelompok Persuasi, indikatornya: .....	24
1.9.3	Kecenderungan Berperilaku Prososial, indikatornya: .....	24
1.10	Metode Penelitian .....	25
1.10.1	Jenis Penelitian .....	25
1.10.2	Populasi dan Sampel.....	25
1.10.3	Sumber Data .....	26
1.10.4	Alat dan Teknik Pengumpulan Data.....	26
1.10.5	Tahap Pengolahan Data .....	27
1.10.6	Uji Validitas dan Uji Reabilitas.....	28
1.10.7	Analisis Data.....	29
<b>BAB II</b>	<b>GAMBARAN UMUM PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
2.1	Fenomena Video Game di Indonesia.....	30
2.2	Video Game Berkonten Positif .....	32
2.3	Game Stardew Valley .....	34
<b>BAB III</b>	<b>PENYAJIAN DAN INTERPRETASI DATA.....</b>	<b>38</b>
3.1	Uji Validitas dan Uji Reabilitas.....	38
3.1.1	Uji Variabel Intensitas Bermain Game Stardew Valley.....	39
3.1.2	Uji Variabel Terpaan Persuasi Kelompok Referensi.....	39

3.1.3	Uji Variabel Kecenderungan Berperilaku Prososial.....	40
3.2	Deskripsi Responden .....	40
3.2.1	Jenis Kelamin .....	41
3.2.2	Usia.....	41
3.2.3	Pengetahuan Responden Akan Game Berkonten Prososial .....	42
3.2.4	Jumlah Kelompok Referensi Yang Dimiliki Responden .....	44
3.3	Variabel Intensitas Bermain Game Stardew Valley (X1).....	44
3.3.1	Frekuensi Responden Dalam Bermain Game Stardew Valley Dalam Waktu Seminggu.....	45
3.3.2	Durasi Yang Dhabiskan Responden Dalam Sekali Bermain Game Stardew Valley .....	46
3.3.3	Pemahaman Responden Terhadap Aktivitas Yang Ada Dalam Game Stardew Valley .....	47
3.3.4	Pemahaman Responden Terhadap Festival Yang Ada Dalam Game Stardew Valley .....	48
3.4	Kategorisasi Variabel Intensitas Bermain Game Stardew Valley .....	49
3.5	Variabel Terpaan Persuasi Kelompok Referensi (X2).....	51
3.5.1	Frekuensi Responden Bertemu atau Menonton Video Tentang Game Dari Kelompok Referensi Dalam Seminggu .....	52
3.5.2	Durasi Yang Dhabiskan Responden Saat Menonton Video Tentang Game Dari Kelompok Referensi .....	53
3.5.3	Frekuensi Kelompok Referensi Dalam Memberikan Informasi Game Berkonten Prososial.....	54
3.5.4	Informasi Dari Kelompok Referensi Dapat Mempengaruhi Responden Untuk Memainkan Game Tersebut.....	55
3.5.5	Informasi Tentang Game yang Diberikan Kelompok Referensi, Relevan Dengan Apa Yang Responden Butuhkan.....	56
3.5.6	Tingkat Kepercayaan Responden Terhadap Informasi Yang Diberikan Oleh Kelompok Referensi.....	57
3.6	Kategorisasi Variabel Intensitas Bermain Game Stardew Valley .....	58
3.7	Variabel Kecenderungan Berperilaku Prososial (Y).....	60

3.7.1 Responden Membantu Orang Asing yang Ingin Menyebrang Jalan .....	61
3.7.2 Responden Membantu Orang Asing yang Menanyakan Arah Jalan .....	61
3.7.3 Responden Meminjamkan Barang Kepada Teman yang Membutuhkan .....	62
3.7.4 Responden Memberikan Sisa Receh Kepada Pengemis atau Pengamen .....	63
3.7.5 Responden Bekerja Aktif Saat Mengerjakan Tugas Kelompok.....	65
3.7.6 Responden Mengambil Uang Milik Orang Tua Tanpa Ijin.....	66
3.7.7 Responden Mengambil Barang Milik Orang Lain Tanpa Ijin.....	67
3.7.8 Responden Memberikan Sedekah Kepada Orang yang Membutuhkan .....	68
3.7.9 Responden Menyumbangkan Barang yang Sudah Tidak Terpakai.....	69
3.8 Kategorisasi Variabel Kecenderungan Berperilaku Prososial .....	70
<b>BAB IV PENYAJIAN DAN INTERPRETASI DATA .....</b>	<b>73</b>
4.1 Pengujian Hipotesis .....	73
4.1.1 Pengujian Hipotesis Kendall's Tau-b .....	73
4.1.2 Hasil Hubungan Intensitas Bermain Game Stardew Valley Dengan Kecenderungan Berperilaku Prososial .....	74
4.1.3 Hasil Hubungan Terpaan Persuasi Kelompok Referensi Dengan Kecenderungan Berperilaku Prososial .....	76
4.1.4 Tabel Uji Hipotesis .....	78
4.2 Pembahasan.....	79
4.2.1 Analisis Hubungan Variabel X1 dengan Variabel Y.....	79
4.2.2 Analisis Hubungan Variabel X2 dengan Variabel Y.....	81
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>84</b>
5.1 Kesimpulan .....	84

5.2	Saran .....	85
	DAFTAR PUSTAKA .....	86

**DAFTAR TABEL**



3.1	Jenis Kelamin Responden .....	41
3.2	Usia Responden .....	42
3.3	Kategorisasi Intensitas Bermain Game Stardew Valley .....	50
3.4	Kategorisasi Terpaan Persuasi Kelompok Referensi.....	59
3.5	Kategorisasi Kecenderungan Berperilaku Prososial .....	72
3.1	Korelasi antara Intensitas Bermain Game Stardew Valley Dengan Kecenderungan Berperilaku Prososial .....	75
3.2	Korelasi antara Terpaan Persuasi Kelompok Referensi Dengan Kecenderungan Berperilaku Prososial .....	77
3.3	Tabel Uji Hipotesis .....	78

## DAFTAR DIAGRAM

3.1	Pengetahuan Responden Tentang Game Berkonten Prososial .....	43
3.2	Jumlah Kelompok Referensi Yang Dimiliki Responden.....	44
3.3	Frekuensi Bermain Game Stardew Valley Dalam Seminggu.....	45
3.4	Durasi Bermain Game Stardew Valley Dalam Sekali Bermain .....	46
3.5	Pemahaman Aktivitas-Aktivitas Dalam Game Stardew Valley .....	47
3.6	Pemahaman Festival-Festival Dalam Game Stardew Valley .....	48
3.7	Kategorisasi Intensitas Bermain Game Stardew Valley .....	52
3.8	Frekuensi Responden Bertemu atau Menonton Video Tentang Game Dari Kelompok Referensi Dalam Seminggu .....	50
3.9	Durasi Yang Dhabiskan Responden Saat Menonton Video Tentang Game Dari Kelompok Referensi .....	53
3.10	Frekuensi Kelompok Referensi Dalam Memberikan Informasi Game Berkonten Prososial.....	54
3.11	Informasi Dari Kelompok Referensi Dapat Mempengaruhi Responden Untuk Memainkan Game Tersebut.....	55
3.12	Informasi Tentang Game yang Diberikan Kelompok Referensi, Relevan Dengan Apa Yang Responden Butuhkan.....	56
3.13	Tingkat Kepercayaan Responden Terhadap Informasi Yang Diberikan Oleh Kelompok Referensi .....	57
3.14	Kategorisasi Terpaan Persuasi Kelompok Referensi.....	59
3.15	Responden Membantu Orang Asing yang Ingin Menyebrang Jalan.....	61
3.16	Responden Membantu Orang Asing yang Menanyakan Arah Jalan.....	62
3.17	Responden Meminjamkan Barang Kepada Teman Yang Membutuhkan .....	63
3.18	Responden Memberikan Sisa Receh Kepada Pengemis atau Pengamen .....	64
3.19	Responden Bekerja Aktif Saat Mengerjakan Tugas Kelompok .....	66

3.20 Responden Mengambil Uang Milik Orang Tua Tanpa Ijin .....	67
3.21 Responden Mengambil Barang Milik Orang Lain Tanpa Ijin .....	68
3.22 Responden Memberikan Sedekah Kepada Orang yang Membutuhkan .....	69
3.23 Responden Menyumbangkan Barang yang Sudah Tidak Terpakai .....	70
3.24 Kategorisasi Kecenderungan Berperilaku Prososial .....	71

## **DAFTAR GAMBAR**

1.1	Game MMOFPS Yang Populer di Indonesia.....	5
1.2	5 Game Terpopuler di Indonesia versi Steam.....	6
1.3	Tampilan Game Stardew Valley.....	9
2.1	Game Monument Valley.....	33
2.2	Game The Sims City.....	24
2.3	Gameplay Harvest Moon dan Harvest Moon: Back to Nature.....	35
2.4	Gameplay Stardew Valley.....	36

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran Matrix

Lampiran Angket Penelitian