

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

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), smartpone, dan tablet. Video game merupakan permainan melawan komputer atau tepatnya disebut sebagai Aritificial 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](https://www.sciencedaily.com/terms/computer_and_video_games.html)).

Video game merupakan salah satu sarana hiburan digital yang cukup banyak diminati masyarakat dan bahkan menjadi sebuah tren yang digandrungi oleh banyak kalangan di berbagai negara. Indonesia sendiri merupakan salah satu negara dengan tingkat konsumsi bermain video game yang cukup tinggi. Per tahun 2014, sebanyak 70% pemain video game di Indonesia berada pada usia 13-

17 tahun dan usia 18-24 tahun (<http://www.duniaku.net/2015/02/20/game-online-indonesia-tahun-2014-ikhtisar-dan-infografis/>). Menurut data dari Newzoo.com per April 2017, Negara Indonesia dengan total populasi internet mencapai 71,950,000, telah memberikan estimasi keuntungan video game di seluruh dunia hingga mencapai 879,740,000 USD dan berada di posisi ke 16. (<https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>).

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 agresif 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. (<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).

Sudah banyak kasus-kasus yang berhubungan yang dikaitkan dengan video game. Salah satu kasus yang pernah terjadi dan sempat menjadi perhatian gamer di berbagai negara, yaitu seorang pemain Counter Strike asal negara Prancis yang memburu lawan mainnya selama enam bulan hanya karena karakter gamenya

ditusuk oleh lawannya. Dan ketika ia berhasil menemukan lawannya tersebut di kediamannya, ia langsung menusukkan pisau dapur ke dada korban, namun untungnya pisau tersebut meleset satu inci dari jantung korban. (<http://kotaku.com/5550609/man-spends-six-months-plotting-murder-of-counter-strike-rival>).

Di Indonesia sendiri juga terjadi kasus yang disebabkan kecanduan bermain video game, beberapa diantaranya adalah seorang remaja asal Malang yang mencuri demi bisa bermain game online, bahkan hingga masuk penjara empat kali ([news.metrotvnews.com/read/2015/01/05/340888/anak-ini-mencuri-demi-main-game-internet](http://news.metrotvnews.com/read/2015/01/05/340888/anak-ini-mencuri-demi-main-game-internet)) dan seorang remaja asal Bandung yang nekat mencuri barang milik orang tua dan motor warga demi memenuhi keinginannya untuk bermain game online (<https://news.detik.com/jawabarat/2148753/kecanduan-game-online-bocah-ini-nekat-mencuri-motor>). Kemudian ada juga kasus sejumlah anak-anak SD di Bantul yang mengeroyok teman sekolahnya, hanya karena sang korban tidak memberikan akses akun game onlinenya kepada teman-temannya yang mengeroyokinya tersebut (<http://www.solopos.com/2014/12/16/kekerasan-anak-duh-gara-gara-game-online-siswa-sd-dikeroyok-560365>). Perilaku menyimpang tersebut bisa disebabkan karena mereka terlalu banyak bermain game yang memiliki konten kekerasan, sehingga mereka menganggap melakukan kekerasan atau melakukan tindakan antisosial adalah hal yang wajar.

Industri video game, terutama game online di Indonesia, biasanya membawa game buatan negara lain yang di lokalisasi oleh publisher yang berada di Indonesia, seperti Lyto, Garena, Megaxus, Gemscool dan lain-lain.

Hampir setiap publisher setidaknya memiliki satu game Massive Multiplayer Online First-person Shooter (MMOFPS) karena kepopulerannya di kalangan remaja, seperti Counter Strike Online, Point Blank, Cross Fire, X Shot dan lain-lain. Game-game tersebut cenderung memiliki konten kekerasan yang serupa, yaitu tembak-tembakan, tusuk-menusuk, membunuh dan terkadang konten seksual seperti karakter wanita yang diberikan pakaian minim sehingga terkesan memperlihatkan lekuk tubuh.

Gambar 1.1

10 game MMOFPS yang populer di Indonesia



([http://www.kotakgame.com/feature/detail\\_feature/225/0/10-MMOFPS-](http://www.kotakgame.com/feature/detail_feature/225/0/10-MMOFPS-)

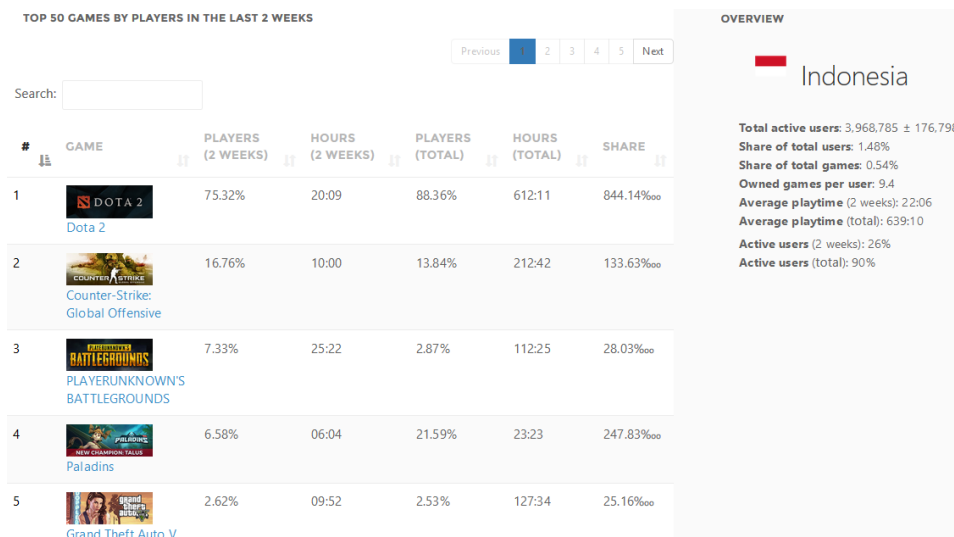
Terbaik-di-Indonesia)

Steam, sebuah platform pembelian game internasional yang bisa dibilang paling populer di seluruh dunia saat ini, memiliki lebih dari 6000 judul game yang dapat dibeli. Selain itu Steam juga memiliki data yang menunjukkan game yang paling populer dimainkan dari suatu negara. Negara Indonesia sendiri, game

Grand Theft Auto V yang cukup terkenal dengan konten penuh dengan kekerasan dan pembunuhan, menduduki posisi lima besar dari sekian banyaknya game yang ada di Steam. Dan satu lagi game penuh kekerasan lainnya berjudul PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS yang baru saja rilis pada Maret 2017, sebuah permainan MMO Shooter yang memiliki objektif untuk mengalahkan (dengan cara membunuh) semua player lain dalam permainan hingga tersisa seorang diri, juga menempati posisi ke tiga dalam kepopuleritasannya di Indonesia.

Gambar 1.2

### 5 Game di terpopuler di Indonesia versi Steam



(<http://steamspy.com/country/ID>)

Hampir semua video game mendapatkan rating dari Entertainment Software Rating Board (ESRB) sebelum dirilis secara mendunia, dimana rating-rating tersebut dapat dibedakan berdasarkan umur dan konten yang ada dalam game itu sendiri (<http://www.esrb.org/>). Indonesia juga memiliki sistem rating

tersendiri terutama untuk game-game buatan developer Indonesia yaitu Indonesia Game Rating System (IGRS), dimana rating diklasifikasikan berdasarkan konten dan usia (<http://igrs.id/>). Jika melihat dari klasifikasi rating yang ada, dapat dilihat bahwa game yang populer dimainkan di Indonesia sebagian besar masuk dalam kategori game untuk orang dewasa karena mengandung unsur kekerasan.

Sayangnya rating-rating tersebut hanya berfungsi sebagai peringatan agar masyarakat dapat memainkan game yang memiliki konten sesuai dengan umur dan kategorinya. Yang terjadi pada kenyataannya adalah masyarakat terutama anak-anak dan remaja tidak memainkan permainan yang sesuai umurnya. Bahkan ada Seorang ibu membelikan anaknya yang masih berumur 7 tahun, game Grand Theft Auto V, (<http://www.dailymail.co.uk/news/article-2430305/Grand-Theft-Auto-V-Game-store-clerk-slams-parents-buy-ultra-violent-game-young-children.html>). Indonesia sendiri, Point Blank sebagai salah satu game online berkonten kekerasan, sangat populer dimainkan oleh anak-anak dibawah umur ([http://m.beritajatim.com/hukum\\_kriminal/267018/razia\\_konten\\_porno,\\_warnet\\_penuh\\_anak\\_main\\_game\\_online.html](http://m.beritajatim.com/hukum_kriminal/267018/razia_konten_porno,_warnet_penuh_anak_main_game_online.html)), dan bahkan ada yang nekat membobol toko untuk bermain game Point Blank (<https://www.inigame.id/demi-point-blank-tiga-bocah-ini-nekad-bobol-toko/>).

Kondisi yang sudah seperti ini, orang tua seharusnya bisa menjadi contoh yang baik dan memberikan pengawasan serta kontrol bagi anaknya anak-anaknya bahkan dalam bermain video game sekalipun (<https://news.detik.com/foto-news/3199323/peran-orang-tua-dalam-mengawasi-anak-bermain-game>). Orang tua harus bisa membatasi media dan konten yang diakses oleh anaknya. Hal ini

perlu dilakukan agar anak tidak berlebihan dalam mengonsumsi video game, terutama video game yang memiliki konten negatif seperti kekerasan, sehingga sang anak tidak mudah terpengaruh dan meniru hal-hal negatif yang terdapat dalam game tersebut dan malah membentuk perilaku antisosial.

Tentu tidak semua game menghadirkan konten kekerasan. Pada awal perkembangannya, jenis game atau genre yang ditawarkan memang hanya berfokus pada konten adventure, action, dan shooter. Namun sekarang bermunculan genre-genre yang memiliki konten edukatif dan positif, seperti puzzle dan simulation. Game-game pada genre-genre edukatif ini cenderung memberikan tantangan atau objektif yang memerlukan pemikiran untuk menyelesaikannya, berbeda dengan game-game genre shooter yang terkadang sekedar tembak menembak. Misal, salah satu game simulation yang cukup populer adalah serial Sim City, sebuah game dimana pemain diberikan tantangan untuk membangun kota dengan memberdayakan segala sumber daya yang ada. Secara tidak langsung game ini tentu mengajarkan pemainnya bagaimana sebuah kota dibangun.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih salah satu game dengan genre simulasi dan berkonten positif yang berjudul Stardew Valley, sebuah game simulasi pertanian yang cukup populer. Dalam Permainan ini pemain akan memainkan karakter yang bisa disesuaikan sendiri (memilih jenis kelamin, rambut, pakaian karakter) dan memiliki objektif permainan untuk memulai hidup baru di sebuah desa. Dalam kesehariannya pemain akan melakukan aktivitas pertanian, menanam dan menyirami tanaman, merawat hewan ternak, menjual produk-produk hasil pertanian demi mendapatkan uang untuk meningkatkan



fasilitas pertanian. Objektif lainnya dari permainan ini adalah bersosialisasi dengan warga desa. Semakin sang pemain aktif bersosialisasi dan membantu warga desa yang membutuhkan, mereka akan memberikan pemain hadiah yang beragam yang berguna untuk progress permainan nantinya. Pemain juga bisa menikah dengan salah satu warga jika berhasil mendapatkan hati mereka.

Gambar 1.3 Tampilan Stardew Valley



(<https://www.humblebundle.com/store/stardew-valley>)

Alasan pemilihan game ini adalah banyak aspek positif dan aspek sosial yang muncul dalam game ini, sehingga pemain dapat meniru perilaku-perilaku positif yang ditunjukkan didalam permainan. Game ini secara tidak langsung mengajarkan pemainnya untuk bekerja keras, disiplin, dan menjadi sosok yang baik dan berguna di tengah-tengah masyarakat.

Begitu banyak media dan penelitian yang hanya fokus pada efek negatif dari bermain video game, seakan-akan game-game positif seperti Stardew Valley

juga dianggap dapat memberikan efek negatif seperti perilaku-perilaku antisosial. Hal ini seharusnya juga bisa diimbangi dengan efek positif yang dapat diberikan dari bermain video game, sehingga video game tidak dipandang terus-terusan sebagai sesuatu yang buruk di mata masyarakat.

## 1.2 Rumusan Masalah

Murphy dkk (dalam Gentile dkk, 2009) menjelaskan bahwa video game seharusnya bisa menjadi media hiburan dan sekaligus sarana pendidikan yang efektif dan positif bagi yang memainkannya, terutama jika bermain sesuai dengan ratingnya.

Namun pada kenyataannya, banyak kasus-kasus yang menyatakan bahwa seseorang cenderung berperilaku antisosial akibat bermain video game, dari bolos sekolah demi ke warnet, melawan orang tua, berkelahi dengan teman hingga tindakan kriminal seperti mencuri atau membunuh. Hal ini dapat dilihat dari game-game yang populer dimainkan di Indonesia cenderung berkonten kekerasan dimana dapat menjadi pemicu munculnya perilaku antisosial.

Kondisi ini yang mendasari peneliti untuk mencari tahu, jika bermain game berkonten negatif dapat memicu perilaku antisosial, maka pertanyaan penelitian ini adalah; **Apakah ada hubungan intensitas bermain game *Stardew Valley* (sebagai game berkonten positif) dan terpaan persuasi kelompok referensi terhadap kecenderungan berperilaku prososial?**

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada hubungan intensitas bermain game *Stardew Valley* dan terpaan persuasi kelompok referensi terhadap kecenderungan berperilaku prososial.

### **1.4 Signifikansi Penelitian**

#### **1.4.1 Akademis**

Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat menguji teori Pembelajaran Sosial dan Teori Kelompok Referensi yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi penelitian-penelitian yang serupa, terutama yang berhubungan dengan video game.

#### **1.4.2 Praktis**

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan insight bagi media maupun industri video game dalam memberikan informasi video game yang lebih tepat agar konsumen dapat memainkan sesuai dengan ratingnya.

#### **1.4.3 Sosial**

Secara sosial, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman kepada orang tua dan remaja dalam memilih game-game sesuai dengan rating yang cocok dengan mereka.

## **1.5 Kerangka Teori**

### **1.5.1 Paradigma Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan paradigma positivistik. Filsafat positivisme memandang realita/gejala/fenomena itu dapat diklasifikasikan relatif tetap, kongkrit, teramati, terukur dan hubungan gejala bersifat sebab akibat. (Sugiyono, 2014:8)

Bedasarkan sifat-sifat dari tema tersebut, maka penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Melalui pendekatan kuantitatif mencari hubungan yang terjadi antara tiga variabel yakni dua variabel independen dan satu variabel dependen.

### **1.5.2 State of The Art**

#### **1.5.2.1 Pengaruh Intensitas Bermain Video Game Online dan Mediasi Restriktif Orang Tua Terhadap Perilaku Antisosial Remaja**

Penelitian ini mencoba melihat apakah game online dan mediasi restriktif orang tua dapat mempengaruhi terbentuknya perilaku antisosial remaja. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah murid kelas 7 dan 8 SMP Eka Sakti Semarang, dengan penarikan sampel secara acak berjumlah 70 orang. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori belajar sosial, dimana seseorang akan selalu mengumpulkan informasi dan

melakukan pengamatan dari lingkungan dalam melakukan sesuatu dalam berbagai konteks.

Hasil uji hipotesis kedua variabel menunjukkan bahwa intensitas bermain game online dan mediasi restrifktif orang tua memiliki pengaruh positif terhadap perilaku antisosial remaja.

#### **1.5.2.2 Video Games and Prosocial Behavior: A study of the effects of non-violent, violent and ultra-violent gameplay**

Penelitian ini mencoba melihat apakah ada perbedaan dari efek bermain game non-kekerasan, kekerasan dan kekerasan tinggi terhadap perilaku prososial seseorang. Sebanyak 120 partisipan mahasiswa memainkan game dari ketiga kategori diatas dan kemudian akan diberikan tes berupa permainan tangram, sebuah permainan dimana setiap kelompok menyusun rangkaian puzzle yang terdiri dari berbagai tingkat kesulitan, kemudian tes berikutnya berupa keikutsertaan dalam memberikan sumbangan.

Hasil uji hipotesis tidak didukung karena menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan dari ketiga kategori permainan. Dari kedua tes yang diberikan, para partisipan menunjukkan respon yang cenderung mirip terlepas dari kategori game yang mereka mainkan.

### **1.5.2.3 Effects of Prosocial Game on Prosocial Behavior: International Evidence From Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies**

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan efek game prososial terhadap perilaku prososial dengan menggunakan teori General Learning. Terdapat tiga studi kasus, yang pertama adalah studi korelasi kebiasaan video game dan perilaku prososial dengan murid-murid asal Singapur, kedua adalah menguji hipotesis bermain game prososial akan meningkatkan perilaku prososial pada anak-anak asal Jepang, dan ketiga adalah eksperimen untuk menguji hipotesis bahwa bermain game prososial akan meningkatkan perilaku prososial dalam situasi jangka pendek.

Ketiga studi menunjukkan hasil uji hipotesis bahwa game prososial memiliki pengaruh positif terhadap perilaku prososial.

### **1.5.3 Intensitas Bermain Game Stardew Valley**

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.

Dari beberapa aspek diatas, intensitas bermain game Stardew Valley dapat diukur dari frekuensi, durasi, serta kemampuan untuk menyebutkan kembali pesan-pesan yang diterima dari aktifitas bermain game Stardew Valley.

#### **1.5.4 Terpaan Persuasi Kelompok Referensi**

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, atlet, atau komunitas.

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.

Dalam penelitian ini kelompok referensi yang dimaksud lebih mengacu kepada tokoh gamer atau komunitas game yang diikuti seseorang. Pengaruh kelompok referensi dalam hal ini adalah ketika tokoh atau anggota komunitas memainkan atau menyarankan game-game yang memiliki konten prososial, maka seseorang yang menjadikan mereka sebagai kelompok referensi dapat terpengaruh untuk memainkan game-game yang berkonten prososial.

Terpaan persuasi kelompok referensi dapat dilihat kuantitas dan kualitas serta tingkat kepercayaan seseorang terhadap terpaan informasi yang diberikan kelompok referensi.



### **1.5.5 Kecenderungan Berperilaku Prososial**

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).

Terdapat beberapa aspek yang dapat digunakan untuk mengembangkan perilaku prososial (Eisenberg, 1982);

#### **1. Sharing**

Kesediaan untuk berbagi perasaan dengan orang lain dalam suasana suka maupun duka.

## **2. Helping**

Kesediaan memberikan bantuan atau pertolongan kepada orang lain yang sedang mengalami kesulitan, dapat berupa moral ataupun materi.

## **3. Cooperating**

Kesediaan untuk bekerja sama dengan orang lain demi tercapainya suatu tujuan.

## **4. Honesty**

Kesediaan untuk melakukan sesuatu seperti apa adanya, tidak berbuat curang terhadap orang lain.

## **5. Donating**

Kesediaan untuk memberikan secara sukarela sebagian barang miliknya kepada orang yang membutuhkan.

Indikator kecenderungan berperilaku prososial dapat diukur dari seberapa sering seseorang dalam melakukan aspek-aspek perilaku prososial.

### **1.5.6 Hubungan Intensitas Bermain Game Stardew Valley Dengan Kecenderungan Berperilaku Prososial**

Hal-hal yang seseorang alami dalam lingkungan mereka, seperti bermain video game misalnya, dapat mempengaruhi perilaku seseorang. 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 Pengingatan**

Proses pengingatan 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 Motivasi**

Proses motivasi 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).

#### **1.5.7 Hubungan Terpaan Persuasi Kelompok Referensi Dengan Kecenderungan Berperilaku Perilaku Prososial**

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.

Setiadi (2013 : 194) berpendapat bahwa kelompok referensi dapat memberikan pengaruh langsung pada tanggapan afeksi, kognisi, dan perilaku. Seseorang cenderung lebih terpengaruh oleh kelompok referensi jika informasi yang diberikan dianggap relevan dan sumber yang memberikan informasi tersebut dianggap dapat dipercaya. Informasi yang disampaikan secara persuasif tentang game berkonten prososial oleh kelompok referensi akan menjadi efektif jika memang kelompok referensi tersebut memang paham tentang video game, jika perlu tentang game-game berkonten prososial.

Solomon (Prasetijo dan Ihalauw, 2005 : 153 - 155) menjelaskan beberapa kekuatan yang dapat mempengaruhi seseorang dalam berperilaku.

### **1. Kekuatan Sosial**

Hal ini ditunjukkan dalam situasi dimana kelompok acuan itu mampu mengubah perilaku seseorang, secara sukarela ataupun tidak, dan berlaku pada waktu kelompok atau orang yang bersangkutan itu ada, maupun dalam keadaan dimana kelompok atau orang itu tidak ada.

## 2. Kekuatan Acuan

Bila seseorang mengagumi kualitas orang lain atau kelompok tertentu, dia akan mencoba untuk meniru kualitas itu dengan cara meniru perilaku orang atau kelompok yang bersangkutan, termasuk pilihan produk sampai dengan pilihan kegiatan waktu luang.

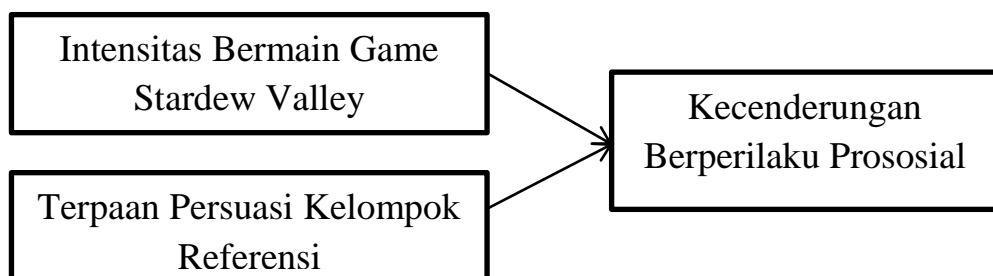
## 3. Kekuatan Ganjaran

Individu terpengaruh oleh individu lain yang memberinya ganjaran positif yang bisa berbentuk sesuatu yang kasat mata seperti hadiah, juga dapat berbentuk sesuatu yang tidak kasat mata seperti penerimaan sebagai anggota suatu kelompok.

## 4. Kekuatan Paksaan

Kekuatan ini merupakan satu bentuk pengaruh dengan intimidasi sosial atau fisik.

### 1.6 Geometrik



### 1.7 Hipotesis

1. Intensitas bermain game Stardew Valley mempunyai hubungan positif terhadap perilaku prososial.
2. Kelompok referensi mempunyai hubungan positif terhadap perilaku prososial remaja.

## **1.8 Definisi Konseptual**

### **1.8.1 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.

### **1.8.2 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.

### **1.8.3 Kecenderungan Berperilaku Prosocial**

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

## **1.9 Definisi Operasional**

### **1.9.1 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

### **1.9.2 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.

### **1.9.3 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.



## **1.10 Metode Penelitian**

### **1.10.1 Jenis Penelitian**

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksplanatori. ariabel independen dalam penelitian ini adalah intensitas bermain game Stardew Valley (X1) dan terpaan persuasi kelompok referensi (X2). Sedangkan variabel dependennya adalah perilaku prososial (Y).

### **1.10.2 Populasi dan Sampel**

#### **1.10.2.1 Populasi**

Populasi dalam penelitian ini adalah remaja usia 15 – 24 dari grup Facebook PC Game Indonesia yang pernah memainkan game Stardew Valley. Alasan peneliti memilih pria atau wanita usia 15 - 24 tahun karena sebanyak 70% pemain video game di Indonesia berada pada jenjang usia tersebut. Jumlah populasi usia 15 – 24 tahun dalam grup Facebook PC Game Indonesia tidak diketahui.

#### **1.10.2.2 Sampel dan Teknik Sampling**

Dalam menentukan sampel, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik nonrandom sampling dengan purposive sampling. Nonrandom sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2015 : 218). Pemilihan teknik nonrandom

sampling dikarenakan anggota populasi tidak diketahui jumlah populasinya dan Purposive sampling adalah teknik yang menggunakan kriteria khusus terhadap terutama orang-orang yang dianggap ahli (Prasetyo, 2011 : 134). Dimana subyek-subyek yang akan dijadikan sampel dipilih berdasarkan kriteria-kriteria diantaranya remaja usia 15 - 24 tahun yang pernah bermain game Stardew Valley.

Roscoe (Sekaran, 2016 : 264) mengusulkan pedoman yang praktis dalam menentukan jumlah sampel sebaiknya diantara 30 sampai dengan 500 sampel dari jumlah populasi. Sehingga dalam penelitian ini jumlah responden yang dijadikan sampel adalah 50 responden.

### **1.10.3 Sumber Data**

Data primer merupakan data yang dikumpulkan peneliti langsung dari responden melalui instrumen penelitian yaitu angket atau daftar pertanyaan yang diisi oleh responden secara langsung.

### **1.10.4 Alat dan Teknik Pengumpulan Data**

#### **1.10.4.1 Alat Pengumpulan Data**

Alat yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah angket.

#### **1.10.4.2 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data adalah melalui angket yang dibagikan kepada responden untuk diisi.

#### **1.10.5 Tahap Pengolahan Data**

##### **1.10.5.1 Editing**

Yaitu mengoreksi dan meneliti kembali keseluruhan data yang diperoleh daftar pertanyaan untuk mengetahui lengkap tidaknya jawaban dari responden.

##### **1.10.5.2 Scoring**

Memberikan nilai berupa angka pada jawaban pertanyaan untuk memperoleh data kuantitatif yang diperlukan dalam pengajuan hipotesis.

##### **1.10.5.3 Tabulasi**

Yaitu penyusunan data dalam bentuk tabel distribusi frekuensi berdasarkan variabelnya sehingga mudah untuk dipahami.

## **1.10.6 Uji Validitas dan Reabilitas**

### **1.10.6.1 Uji Validitas**

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2015 : 267). Dengan demikian data yang valid adalah data “yang tidak berbeda” antar yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian. Uji Validitas digunakan untuk mengukur seberapa jauh ketepatan yang dihasilkan oleh penelitian. Suatu instrumen dapat dikatakan valid apabila memiliki validitas tinggi. Sebaliknya instrumen dikatakan kurang valid apabila validitas rendah. Cara yang paling sering dilakukan untuk mengetahui validitas alat ukur adalah skor item dan skor totalnya. Koefisien korelasi antara skor item dan skor totalnya harus signifikan.

### **1.10.6.2 Uji Reabilitas**

Realibilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Dalam pandangan positivistik (kuantitatif), suatu data dinyatakan reliabel apabila dua atau lebih peneliti dengan objek yang sama menghasilkan data yang sama atau peneliti sama dalam waktu berbeda menghasilkan data yang sama, atau sekelompok data bila dipecah menjadi dua menunjukkan data yang tidak berbeda (Sugiyono, 2015 : 268). Uji

reliabilitas adalah untuk menunjukkan sejauh mana suatu pengukuran relatif konsisten apabila alat ukur tersebut digunakan berulang kali. Bila hasil pengukuran relatif konsisten ketika pengukuran diulangi dua kali atau lebih, maka alat pengukur tersebut reliabel. Teknik untuk menetapkan reliabilitas alat pengukur itu didasarkan pada perbandingan antara hasil-hasil pengukuran yang dilakukan secara berulang-ulang pada sejumlah subjek yang sama.

#### **1.10.7 Analisis Data**

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif. Analisis kuantitatif merupakan metode analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan metode statistik untuk mengukur besarnya antara variabel-variabel yang diteliti. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan perhitungan statistik dengan bantuan SPSS. Analisis kuantitatif yang digunakan adalah rumus korelasi Kendall's Tau<sub>b</sub>. Rumus korelasi Kendall's Tau<sub>b</sub> digunakan untuk mengukur hubungan variabel X1 dengan Y, dan X2 dengan Y.