

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengguna internet di Indonesia sangat tinggi hingga muncul game – game yang berbasis online di dalam handphone seperti contohnya yang marak sekali dimainkan dari kalangan apapun adalah Mobile Legend. Dikenal dengan nama Mobile Legend Bang Bang adalah sebuah permainan piranti yang bergerak dengan jenis MOBA yang dikembangkan dan diterbitkan oleh perusahaan bernama Moonton. MOBA adalah kepanjangan dari Multiplayer Online Battle Arena, dan MOBA juga dikenal sebagai game yang mengandalkan strategi. Didalam game ini memungkinkan pemainnya berinteraksi dengan pemain lainnya. Mobile Legend juga di klaim game yang interaktif dan juga mengasah kemampuan untuk bekerjasama antar pemainnya karena dalam game ini dimainkan dalam satu team berjumlah 5 orang. Game Mobile Legend ini sangat banyak peminatnya dan penggunaanya yang memainkan game ini, bisa kita lihat dari Play Store smartphone kita berapa banyak orang yang sudah mendownload game Mobile Legend ini.

Gambar 1.1 Data Downloader Mobile Legend



<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mobile.legends&hl=in>

(diakses pada Senin 20 Agustus 2018 pukul 13:20 WIB).

Play Store selalu mendata berapa banyak orang yang sudah mendownload aplikasi yang sudah tersedia. Bisa dilihat dari gambar di atas total pendownload game dari Mobile Legend tersebut sudah mencapai 100 juta download dan juga mendapatkan rating 4,4 bintang dari 5 bintang. Game Mobile legend ini sangat banyak sekali yang memainkan di indonesia bahkan disetiap smartphone pasti ada game Mobile Legend ini. Banyak juga kita jumpai anak remaja yang bermain Mobile Legend di tempat makan dan tempat lainnya.

“ Dia enggan mengungkapkannya secara lebih rinci , namun menurutnya jumlah pemain aktif bulanan game genre multiplayer online battle arena itu mencapai 50 persen dari total pemain aktif bulanan di Asia Tenggara. Kalau di Asia Tenggara

total ada 43 juta pemain. Indonesia itu yang paling banyak , sekitar lebih dari 50 persennya “ jelas Cayayan.

<https://tekno.kompas.com/read/2018/07/03/16340017/mobile-legends-bakal-buka-kantor-di-indonesia> (Diakses pada Senin 20 Agustus 2018 pukul 13:25 WIB)

Game Mobile Legend juga membuat para pemainnya berfikir lebih kritis dalam mengambil keputusan dalam bertarung. Hal tersebut juga mempengaruhi para remaja pada kehidupan sehari – hari pada pengambilan keputusan individual karena agar mendapatkan hasil yang maksimal dan akurat para remaja juga harus mempertimbangkan argumen – argumen dari banyak orang. seperti contohnya dalam sebuah rapat organisasi dan menjadi ketua untuk mengambil keputusan, seorang remaja harus mempertimbangkan masukan – masukan yang diberikan kepadanya untuk mendapatkan keputusan yang akurat .

Akan tetapi sangat disayangkan adanya dampak buruk dari game Mobile Legend ini yaitu kebanyakan remaja dan anak – anak semakin kecanduan dalam game tersebut dan menimbulkan dampak emosi dan kata kata kasar saat kalah dalam game tersebut maupun diluar game . Seperti contohnya di bawah ini .

Gambar 1.2 Contoh Kata – Kata Kotor Pada Game Mobile Legend



Dilihat dari potongan video di atas salah satu player yang kesal saat kevin salah satu youtuber bermain tidak benar atau bercanda sehingga membuat salah satu player mengeluarkan kata kata kotor “ngentod” dan membuat player tersebut emosi di detik ke 9 . padahal pada akhirnya game berjalan dan tetap di menangkan oleh team kevin. <https://www.youtube.com/watch?v=CVIcqQrgEE8> (Diakses pada Senin 20 Agustus 2018 pukul 13: 50 WIB)

Gambar 1.3 Contoh Kata - Kata Kotor Pada Game Mobile Legend



Kemudian di video ini pada menit ke 3 lewat 37 detik menunjukkan kata kata kasar saat kevin dan temannya bermain tidak kompak dengan 1 teamnya akibatnya salah satu player menjadi emosi dan mengeluarkan kata kata kotor “Babi” karena merasa kesal dengan permainan kevin dan temannya . disambung dengan sikap agresif seperti pada menit ke 5 lewat 7 detik.

Gambar 1.4 Contoh Ancaman Dalam Game Mobile Legend



Seorang player menunjukkan sikap agresif dengan menunjukkan rasa untuk menyerang dan melukai baik secara fisik maupun non verbal. kemudian permainan sudah terlihat tidak kompak dan mengakibatkan kekalahan pada team. Sudah banyak kasus tanpa disadari bermain game Mobile Legend menimbulkan keagresifan yang berdampak emosi dan melakukan kekerasan secara verbal.

Baron dan Bryne (2005: 170) mendefinisikan perilaku agresif adalah sebagai siksaan yang disengaja untuk menyakiti orang lain, perilaku negatif pada individu dimana ia cenderung memiliki tujuan untuk menyerang dan melukai baik

secara fisik (non verbal) maupun secara lisan (verbal). Kekerasan dapat berbentuk kekerasan fisik maupun kekerasan verbal. Hal ini bisa disebabkan karena berbagai hal seperti lingkungan, pergaulan, pengawasan orang tua hingga yang kini kerap menjadi penyebab terjadinya kekerasan ialah penggunaan media yang tidak bijak. Lebih mengkhawatirkan lagi, kekerasan juga dilakukan di usia remaja. Umpatan dan kata – kata kasar dengan tujuan mengungkapkan kekesalan juga merupakan bentuk agresivitas verbal. (Diakses pada **Senin** 20 Agustus 2018 pukul 15:08 WIB)

Saat ini perkembangan internet sudah mulai mendukung masyarakat untuk memudahkan mengakses informasi dan juga untuk bermain game mobile yang berbasis online dan sudah tidak asing lagi dari anak – anak hingga orang dewasa menggunakan internet setiap harinya untuk keperluan masing masing. Sudah semakin berkembangnya Internet mulai bermunculan WIFI sekarang ini untuk kebutuhan internet. Anak muda zaman sekarang mungkin sangat membutuhkan internet sampai tempat makan, tempat ngopi, tempat penginapan dan lain lain sudah menyediakan wifi untuk keperluan internet para penggunanya. Karena sudah tidak bisa dipungkiri lagi pada sekarang ini internet adalah suatu kebutuhan semua kalangan.

Diagram 1.1 Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2018



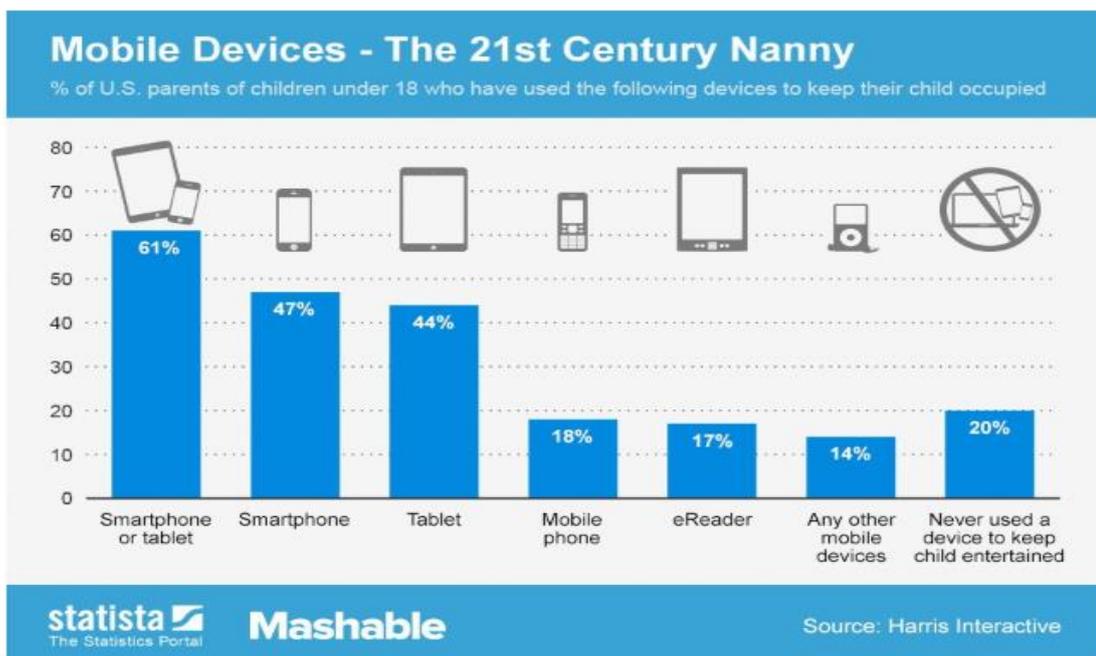
<https://firdausnetpreneur.com/inilah-data-pengguna-internet-di-indonesia-2018-49-pengguna-medsos> (Diakses Senin 20 Agustus 2018 pukul 15:53 WIB)

Terlihat dari pengguna internet di indonesia sangat tinggi menumbulkan dampak yang bermacam – macam bagi para kaum remaja. Ada dampak positif dari penggunaan internet dan juga ada juga dampak negatif dari kehadiran internet. Dampak positif yang dihadirkan oleh internet bisa menunjang dan mempercepat penyebaran informasi dan juga mempercepat untuk mendapatkan informasi yang kita inginkan. Bukan hanya itu penyebaran internet dan maraknya penggunaan internet juga memunculkan inovasi – inovasi baru munculnya game online di dalam handphone dan muncul nya sosial media baru. Ironisnya dampak negatif dari adanya internet ini dan penyalahgunaan internet. Dampak negatif dari internet yaitu hilangnya privasi seseorang, semua serba transparan, mudahnya pemfitnahan karena terlalu mudahnya penyebaran informasi dan berbahaya bagi para remaja karena remaja sangat mudah terpengaruh dengan apa yang dia lihat dari media. Menurut Bushman B.J, ditinjau dari agresivitas yang dilakukan secara fisik karena menonton media dan tanpa menonton media didapatkan hasil bahwa efek terbesar dari perilaku agresi adalah dari karena menonton media (Istiqomah, 2017: 98). (Diakses Senin 20 Agustus 2018 pukul 16:43 WIB)

Peran orang tua sangat penting bagi pertumbuhan remaja saat ini karena dibutuhkannya pengawasan dari orang tua dari dampak – dampak negatif yang di timbulkan dari internet . Banyak orang tua yang terlalu sibuk dengan pekerjaannya sehingga tidak bisa mengawasi anaknya dan mengambil solusi untuk memberikan handphone kepada anaknya untuk menemaninya, akan tetapi orang tua tidak mengawasi apa saja yang dia dapatkan dari mendownload aplikasi yang tersedia di handphone tersebut dengan menggunakan internet.

Seperti yang dilansir oleh Mashable (26/9), menurut data yang dikumpulkan oleh Harris Interactive, diketahui bahwa warga Amerika Serikat secara tak sengaja meracuni anak mereka dengan gadget. Padahal, sebagian besar dari korban ini adalah mereka yang usianya masih di bawah 18 tahun.

Diagram 1.2 Pemberian Tablet dari Orang Tua Untuk Anak



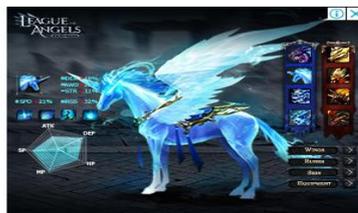
Tercatat, hanya 20 persen orang tua saja yang menjauhkan anak di bawah umur dari serbuan gadget ini. Sementara, 80 persen lainnya tak bisa mengelak untuk menjauhkan anaknya dari perangkat pintar tersebut. Sebagian besar perangkat yang diberikan untuk anak-anak sendiri adalah smartphone dan tablet sekaligus (61 persen). Sementara, yang 'hanya' diberikan smartphone saja atau tablet saja angkanya terbagi menjadi 47 persen dan 44 persen. Pemberian gadget secara dini kepada anak-anak sendiri memang akan memberikan dampak negatif kepada mereka. <https://www.merdeka.com/teknologi/60-persen-orang-tua-racuni-anaknya-dengan-gadget.html> (Diakses hari Selasa 11 September 2018 pukul 15:55 WIB)

Kurangnya pengawasan orang tua menimbulkan kasus - kasus baru bagi remaja karena terkena dampak dari penggunaan internet contohnya dari memainkan game online.

Gambar 1.5 Berita Tentang Dampak Kekerasan dari Bermain Game Mobile

Legend

VIVA – Dua remaja dibawa ke kantor polisi karena terlibat perkelahian di Kendari, Sulawesi Tenggara. Perkelahian ini bukanlah meributkan sesuatu yang penting, tapi hanya masalah Mobile Legends atau populer disebut ML. Peristiwa ini terungkap oleh video Ichsan Nasir yang diunggah oleh akun Facebook Eris Riswandi yang sudah dibagi 1862 kali.



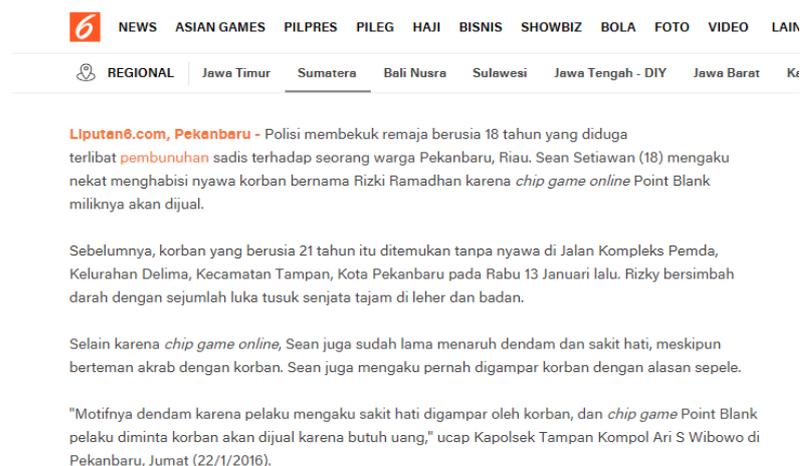
Konon ceritanya, satu dari dua remaja tersebut kalah bermain Mobile Legends, namun tidak terima. Sampai akhirnya mereka bertengkar sampai kepada aksi saling pukul. Terpaksa kedua remaja tanggung ini dibawa ke kantor polisi.

"Jadi pas main bareng Mobile Legends sama teman yang satunya kalah, terus akhirnya adu argumentasi kalau *gue* main sendiri menang terus, terus pukul-pukulan (mereka), dibawa masalahnya ke kantor polisi. Mereka berargumentasi sama-sama menang kalau main sendiri, tapi kalah kalau main bareng, saling tuding menuding," tulis Eris dalam postingannya dikutip Kamis 24 Mei 2018.

<https://www.viva.co.id/digital/doktek/1039558-video-gara-gara-ml-dua-remaja-berkelahi-di-kantor-polisi> (Diakses pada hari Kamis 07 September 2018 pukul 00:25 WIB)

Gambar tersebut menjelaskan bahwa adanya kasus tentang kekerasan yang terjadi karena bermain game online khususnya pada Mobile Legend. Remaja tersebut sampai melakukan kekerasan secara fisik karena terkena dampak negatif dari internet dan menjadikan sebuah kekerasan yang terjadi pada remaja. Kekerasan fisik yang dilakukan dari remaja tersebut adalah adu pukul satu sama lain. Dampak yang dihasilkan dari perkelahian tersebut menjadikan satu sama lain menarik diri dari pergaulan sosial karena malu bertengkar karena sebuah game. Selain itu ada juga kasus yang lebih dari kekerasan yang dilakukan oleh remaja seperti contoh kasus di bawah ini di bawah ini.

Gambar 1.6 Berita Dampak Negatif Bermain Game Online Yang Berujung Pembunuhan



The image shows a screenshot of a news article from the website Liputan6.com. The article is titled "Polisi membekuk remaja berusia 18 tahun yang diduga terlibat pembunuhan sadis terhadap seorang warga Pekanbaru, Riau. Sean Setiawan (18) mengaku nekat menghabisi nyawa korban bernama Rizki Ramadhan karena chip game online Point Blank miliknya akan dijual." The article text describes the case, mentioning that the victim was found without a body at a location in Pekanbaru on January 13th. It also notes that the suspect, Sean Setiawan, has a grudge against the victim because the victim demanded to sell the game chip for money. The article is dated 22/11/2016.

6 NEWS ASIAN GAMES PILPRES PILEG HAJI BISNIS SHOWBIZ BOLA FOTO VIDEO LAIN

REGIONAL Jawa Timur Sumatera Bali Nusra Sulawesi Jawa Tengah - DIY Jawa Barat K

Liputan6.com, Pekanbaru - Polisi membekuk remaja berusia 18 tahun yang diduga terlibat pembunuhan sadis terhadap seorang warga Pekanbaru, Riau. Sean Setiawan (18) mengaku nekat menghabisi nyawa korban bernama Rizki Ramadhan karena chip game online Point Blank miliknya akan dijual.

Sebelumnya, korban yang berusia 21 tahun itu ditemukan tanpa nyawa di Jalan Kompleks Pemda, Kelurahan Delima, Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru pada Rabu 13 Januari lalu. Rizky bersimbah darah dengan sejumlah luka tusuk senjata tajam di leher dan badan.

Selain karena chip game online, Sean juga sudah lama menaruh dendam dan sakit hati, meskipun berteman akrab dengan korban. Sean juga mengaku pernah digampar korban dengan alasan sepele.

"Motifnya dendam karena pelaku mengaku sakit hati digampar oleh korban, dan chip game Point Blank pelaku diminta korban akan dijual karena butuh uang," ucap Kapolsek Tampan Kompol Ari S Wibowo di Pekanbaru, Jumat (22/11/2016).

<https://www.liputan6.com/regional/read/2418301/gara-gara-game-online-remaja-pekanbaru-habisi-nyawa-teman-karib> (Diakses pada hari Kamis 07 September 2018 pada pukul 00:36 WIB)

Diagram 1.3 Data Kekerasan Anak Remaja tahun 2016



Kekerasan emosional adalah jenis kekerasan yang meliputi serangan secara verbal maupun ditampakkan secara tidak langsung lewat perilaku manipulatif, seperti di Asia Pasifik, kekerasan terhadap anak di Indonesia pun masih cukup tinggi. "Survei Kekerasan Terhadap Anak Indonesia 2016" dari Kementerian Sosial

memperlihatkan bahwa kekerasan yang dialami anak laki-laki lebih besar dibandingkan anak perempuan. Jumlahnya mencapai hampir separuh populasi anak laki-laki, tepatnya 7.061.946 anak atau 47,74 persen. Pada anak perempuan, prevalensinya mencapai 17,98 persen (2.603.770 anak). <https://tirto.id/737-persen-anak-indonesia-mengalami-kekerasan-di-rumahnya-sendiri-cAnG> (Diakses pada hari sabtu 19 Januari 2019 pukul 17:20 WIB)

Berita di atas adalah dampak besar yang terjadi karena hadirnya internet dan kurangnya pengawasan dari orang tua. Dilihat dari kasus di atas terjadinya pembunuhan dikarenakan sakit hati yang berawal karena digampar dan diminta chip akun dari game online karena ingin dijual. Dalam kasus ini dikarenakan kesal digampar karena diminta chip akun game online berdampak pada kekerasan agresif secara fisik dengan melakukan pembunuhan yang menjadikan remaja ini mendapatkan hukuman tahanan. Disinilah kurangnya pengawasan orang tua dimana anak bebas menggunakan dan mendapatkan apa saja yang ada di internet. Konten yang didapatkan kaum remaja saat mengakses internet ada positif dan juga ada negatif. Seperti konten positif yang ada internet bisa mengambil berita dan informasi lebih cepat dan selalu tersedia dan mencarinya dengan mudah Contohnya dari youtube dengan mengetik apa yang kita ingin lihat, youtube langsung menyediakan apa saja yang diinginkan tetapi banyak umpatan – umpatan kasar secara tidak langsung yang ada dalam informasi yang dia cari . Contoh lain dengan bermain game online, karena anak bebas mengakses apa saja yang dia ingin kan dan anak mudah untuk mendownload game maka dampak yang ditimbulkan bisa membuat anak menjadi kecanduan dalam bermain game tersebut.

Komisioner KPAI bidang pendidikan Retno Listyarti mengungkapkan data KPAI dalam tri semester pertama tahun 2018. Mayoritas pengaduan yang masuk ke KPAI didominasi kasus kekerasan fisik dan anak sebagai korban kebijakan sebanyak 72 persen. Selanjutnya laporan kasus kekerasan psikis 9 persen, kekerasan finansial atau pemalakan/pemerasan 4 persen, dan kekerasan seksual 2 persen. "Kasus kekerasan seksual oknum guru terhadap peserta didik, pengawasan langsung KPAI mencapai 13 persen," kata Retno dalam keterangan tertulisnya, Rabu (2/5/2018). Artikel ini telah tayang di Kompas.com dengan judul "Awal 2018, Laporan ke KPAI Didominasi Kasus Kekerasan Guru ke Siswa",

<https://nasional.kompas.com/read/2018/05/02/10110871/awal-2018-laporan-ke-kpai-didominasi-kasus-kekerasan-guru-ke-siswa>. (Diakses pada hari Senin 11 September 2018 pukul 01:13 WIB)

Individu yang mudah terpancing emosinya untuk melakukan tindakan agresif adalah remaja, karena remaja masih labil dan belum memiliki konsep diri yang kuat (Slater. M.D dalam Istiqomah, 2017: 97). Perilaku agresif merupakan perilaku negatif pada individu dimana ia cenderung memiliki tujuan untuk menyerang dan melukai baik secara fisik (non verbal) maupun secara lisan/verbal (Baron dan Bryne, 2005 : 170). Pentingnya pengawasan orang tua sangatlah dibutuhkan dalam perkembangan dan pertumbuhan remaja.

(Diakses pada hari Senin 11 September 2018 pukul 02:10 WIB)

1.2 Rumusan Masalah

Peran orang tua sangat penting bagi pertumbuhan remaja saat ini terutama pengarahan dari orang tua tentang dampak – dampak negatif yang di timbulkan

dari internet. Banyak orang tua yang terlalu sibuk dengan pekerjaannya sehingga tidak bisa mengawasi anaknya dan mengambil solusi untuk memberikan handphone kepada anaknya untuk menemaninya, ironisnya pemberian handphone terhadap anak menyebabkan kebebasan anak untuk mengakses aplikasi apa saja seperti game online dan lain sebagainya untuk menghibur dirinya. menggunakan internet. Menurut Sri Rumini & Siti Sundari (2004:53) masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek / fungsi untuk memasuki masa dewasa. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu 12 -15 tahun = remaja awal, 15 -18 tahun = masa remaja pertengahan, 18 – 21 tahun = masa remaja akhir. Menurut Muhammad Al-Mighwar (2011:64) perubahan pada remaja memang beragam salah satunya emosi yang tinggi. intensitas emosi bergantung pada tingkat perubahan fisik, dan psikologis yang terjadi, sebab pada awal masa remaja, perubahan emosi terjadi lebih cepat. Elizabeth B. Hurlock (2007:213) menjelaskan remaja tidak lagi mengungkapkan amarahnya dengan cara gerakan amarah yang meledak- ledak, melainkan dengan menggerutu, tidak mau bicara, atau dengan suara keras mengeritik orang untuk memancing amarah. Anak laki – laki dan perempuan dikatakan sudah mencapai kematangan emosi bila pada akhir masa remaja tidak meledakan emosinya di hadapan orang lain melainkan menunggu saat yang tepat untuk mengungkapkan emosinya dengan cara – cara yang lebih dapat diterima. Diakses pada hari sabtu 19 Januari 2019 pukul 18:22 WIB

Tugas perkembangan masa remaja seharusnya adalah upaya meninggalkan sikap dan perilaku kekanak-kanakan serta berusaha untuk mencapai kemampuan

bersikap dan berperilaku secara dewasa (Ali M. & Asrori. 2006 : 10). Dengan melihat kasus agresif dan kekerasan verbal pada remaja yang bermain Game Mobile Legend sangat menghawatirkan para remaja karena kurangnya mengontrol emosi. Dalam hal ini pengawasan orang tua dibutuhkan agar anak tidak terjerumus dalam kegiatan yang bersifat negatif. Hal ini dikarenakan orang tua merupakan inti terpenting dari keluarga. Idealnya orang tua memiliki kontrol untuk dapat memberikan dan melakukan upaya yang terbaik untuk anaknya. pengawasan orang tua menjadi salah satu bentuk kasih sayang yang di berikan kepada anaknya agar anak menjadi pribadi yang lebih baik seperti yang di inginkan oleh orang tuanya.

Oleh karena itu dari uraian di atas “ Apakah ada hubungan antara intensitas bermain game Mobile Legend dan tingkat pengawasan orang tua dengan perilaku agresif verbal pada remaja ? “

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain game Mobile Legend dan tingkat pengawasan orang tua dengan perilaku agresif verbal pada remaja.

1.4 Signifikansi Penelitian

1.4.1 Signifikansi Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan pemahaman mengenai dampak yang di timbulkan dari internet yang berujung pada agresifitas anak remaja saat bermain game online khususnya Mobile Legend dengan menggunakan

Teori *General Aggression model* (GAM) . Para ahli GAM berpendapat bahwa terpaan kekerasan video game berdampak pada kondisi internal seseorang yang tercermin dari variabel kognitif , afektif , dan rangsangan . Dalam satu tahap GAM, terpaan kekerasan video game dapat meningkatkan agresif dengan kognisi agresif dasar seperti skrip agresif dengan meningkatkan tingkat gairah atau dengan memfasilitasi kekerasan afektif. Pada gilirannya, terpaan meningkat dapat mempengaruhi kemampuan individu untuk menilai situasi dan membuat keputusan. Ditambah dengan *parental mediation* untuk mengeksplorasi bagaimana interaksi orang tua dengan penggunaan media anak-anak mereka dapat berfungsi sebagai alat untuk mengurangi efek negatif media pada kesehatan fisik, psikologis, dan emosional anak-anak. Sehingga penelitian ini dapat bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang komunikasi.

1.4.2 Signifikansi Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan informasi mengenai tingginya agresifitas terutama yang dilakukan remaja yang disebabkan oleh bermain game online tanpa adanya pengawasan dari orang tua . Penelitian ini juga menjadi referensi pengasuhan orang tua terhadap anak sehingga anak mereka tidak melakukan perilaku agresif saat bermain game .

1.4.3 Signifikansi Sosial

Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan informasi kepada masyarakat luas khususnya kepada orang tua yang memiliki anak remaja mengenai adanya hubungan antara intensitas bermain Mobile Legend dan pengawasan orang tua terhadap agresifitas verbal pada anak remaja, sehingga para

orangtua mampu mengawasi anaknya untuk menggunakan internet dengan bijak dan lebih cermat. Penelitian ini juga bermanfaat untuk menurunkan bullying verbal karena *Bullying* merupakan suatu perilaku negative berulang yang bermaksud menyebabkan ketidaksenangan atau menyakitkan orang lain secara fisik maupun verbal.

1.5. Kerangka Teori

1.5.1. Paradigma Penelitian

Paradigma dalam penelitian ini yakni paradigma positivistik. Paradigma ini dilandasi pada suatu asumsi bahwa suatu gejala itu dapat diklasifikasikan dan menunjukkan hubungan gejala yang bersifat kausal (sebab akibat), maka dari itu penelitian ini fokus terhadap beberapa variabel saja. Pola hubungan antara variabel yang akan diteliti selanjutnya disebut sebagai paradigma penelitian atau model penelitian. (Sugiyono, 2015 : 8)

Di akses pada hari Kamis 20 September 2019 pukul 15:12 WIB

Pada penelitian ini, peneliti mencari hubungan sebab-akibat yang terjadi antara 3 variabel, yang terdiri dari 2 variabel independen dan 1 variabel dependen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Sehingga dengan menggunakan paradigma positivistik, peneliti dapat menemukan sebab – akibat yang terjadi antara variabel independen dan variabel dependen tersebut.

1.5.2. State of the Art

Penelitian dengan topik ini sebelumnya telah diteliti oleh beberapa peneliti. Beberapa daftar judul penelitian yang hampir serupa dengan penelitian ini antara lain:

- **PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU AGRESIF REMAJA DI SAMARINDA**

Penelitian ini dilakukan oleh Rika Agustina Amanda pada tahun 2016 bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja dan mengetahui seberapa signifikan pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif yang bersifat asosiatif dengan menggunakan analisis regresi linear sederhana, dengan menggunakan teori Technological Determinism Theory dan belajar sosial diperoleh hasil $Y = 27,06 + 0,75X$, kemudian untuk hasil t tabel diperoleh nilai sebesar 1,980. Dengan demikian maka t hitung $>$ t tabel maka jumlah thitung lebih dari jumlah ttabel dapat dinyatakan H_0 ditolak H_1 diterima yang artinya ada pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda. Melalui korelasi product moment, diketahui bahwa r hitung = 0,55 berarti korelasinya adalah sedang. Dengan tingkat kepercayaan 95% dan alpha 5% (0,05) diketahui r tabel diperoleh sebesar 0,195. Hal ini berarti bahwa r hitung $<$ r tabel, maka korelasi product moment tersebut signifikan.

○ **HUBUNGAN PERMAINAN VIDEO GAMES (PLAYSTATION)
DENGAN PERILAKU AGRESIF ANAK DAN REMAJA DI AREA
TERMINAL KABUPATEN BULUKUMBA**

Penelitian ini dilakukan oleh Fatmawati pada tahun 2015. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan permainan video games (playstation) dengan perilaku agresif anak dan remaja di area terminal Kabupaten Bulukumba. Penelitian ini menggunakan desain observasional analitik menggunakan pendekatan “cross-sectional” dan menggunakan teori sampel penelitian ini sebanyak 40 responden, yang terdiri dari kategori anak yaitu sebanyak 35 responden (87,5%) dan pada kategori remaja yaitu sebanyak 5 responden (12,5%). Analisa data pada penelitian ini menggunakan uji statistik Chi-square dan untuk mengetahui kekuatan dan arah hubungan dari dua variabel tersebut maka digunakan uji korelasi Spearman. Dari hasil analisis tersebut dapat diperoleh hasil bahwa terdapat hubungan antara frekuensi bermain video games (playstation) dengan perilaku agresif anak dan remaja di area terminal Kabupaten Bulukumba dengan significancy $p < 0,001$ atau $p < 0,05$ dan untuk mengetahui kekuatan dan arah hubungan maka digunakan uji korelasi Spearman, sehingga diperoleh nilai significansy 0,001 yang menunjukkan bahwa korelasi antara permainan video games (playstation) dengan perilaku agresif anak dan remaja di Area Terminal Kabupaten Bulukumba adalah bermakna. Nilai korelasi Spearman sebesar 0,772

menunjukkan bahwa arah korelasi positif dengan kekuatan korelasi yang kuat.

- **“ Video Games and Aggressive Thought, Feelings, and Behavior in The Laboratory and in Life” oleh Craig A. Anderson dan Karen E. Dill (dalam journal of Personality and Social Psycology, 1999)**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efek kekerasan video game melalui beberapa variabel terkait agresi. Penelitian pertama menemukan bahwa permainan video game yang berisi kekerasan dalam kehidupan nyata berhubungan dengan perilaku agresif dan kenakalan. Hubungan tersebut kuat bagi individu yang bersifat agresif dan untuk laki- laki. sementara prestasi akademik berhubungan negatif dengan jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain video game. Dalam penelitian kedua terpaan tayangan kekerasan video game meningkatkan pikiran dan perilaku agresif. kedua penelitian menunjukkan memang pria memandang hidup lebih keras/ bermusuhan dari pada wanita. Hasil dari kedua penelitian ini konsisten dengan *General Affective Agresi Model* yang memprediksi bahwa terpaan video game kekerasan akan meningkatkan perilaku agresif baik dalam jangka pendek dan jangka panjang.

Penelitian terdahulu sebelumnya merupakan penelitian yang memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Namun

ada beberapa perbedaan dalam penelitian yang telah ada sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk mengembangkan dan mengkaji fenomena sosial yang diteliti. Adapun perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan teori yaitu dengan teori *General Aggression model* (GAM) dan *Parental Mediaton* dan menggunakan model *Interaction Restrictions*. Game yang fenomenal saat ini didalam variabel x1 yaitu game yang sangat di gemari remaja saat ini yaitu Mobile Legend ditambah dengan x2 dengan adanya tingkat pengawasan orang tua dalam perilaku agresif verbal pada anak remaja yang lebih di spesifikasi lagi ke arah agresif verbal. Penelitian ini berupaya menambah varian kajian mengenai perilaku anak remaja dalam mengomsumsi video game dan dampaknya ditambah dengan mediasi orang tua terhadap anak remaja.

1.5.3. Intensitas Bermain Mobile Legend

Mobile Legend Bang Bang adalah sebuah permainan piranti yang bergerak dengan jenis MOBA yang dikembangkan dan diterbitkan oleh perusahaan bernama Moonton. MOBA adalah kepanjangan dari Multiplayer Online Battle Arena, dan MOBA juga dikenal sebagai game yang mengandalkan strategi. Didalam game ini memungkinkan pemainnya berinteraksi dengan pemain lainnya. Mobile Legend juga di klaim game yang interaktif dan juga mengasah kemampuan untuk bekerjasama antar pemainnya karena dalam game ini dimainkan dalam satu team berjumlah 5 orang. (Chaplin 2011:254) mengartikan intensitas sebagai kekuatan sebarang tingkah laku atau sebarang pengalaman.

Kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau suatu sikap. Jadi intensitas bermain Mobile Legend adalah kekerapan atau frekuensi anak remaja memainkan game Mobile Legend tersebut. Diakses pada hari Selasa 02 Oktober 2018 pukul 22:09 WIB

1.5.4. Pengawasan Orang Tua

Tidak ada satu orang tua pun yang menginginkan anak-anaknya tumbuh dan berkembang ke arah yang negatif. Tetapi mereka mungkin kurang menyadari reaksi-reaksi yang mereka berikan kepada anak memiliki bentuk-bentuk sugestif sehingga secara langsung dan bertahap mempengaruhi perkembangan kepribadian anak kelak. (Satiadarma, 2001:10) Diakses pada Selasa 02 oktober 2018 pukul 21:25 WIB

Pengawasan orang tua adalah berbagai strategi yang digunakan orang tua untuk mengontrol, mengawasi, atau menginterpretasikan konten media untuk anak-anak dan remaja. Meskipun peneliti telah menggunakan definisi dan ukuran mediasi yang berbeda, sebagian besar penelitian menunjukkan tiga pola mediasi yang sama dengan strategi yang digunakan orang tua untuk mengendalikan, mengawasi, atau menafsirkan konten. (Warren dalam Mendoza, 2009: 29-30) Diakses pada Selasa 02 oktober 2018 pukul 21:25 WIB

Salah satu poin yang bisa dijadikan pengawasan orang tua adalah dalam hal hiburan. Disini salah satunya adalah bermain game Mobile Legend. Pengawasan yang dapat dilakukan oleh orang tua adalah dengan mediasi. Mediasi secara luas dilihat dari bagaimana manajemen orang tua dalam hubungan antara anak-anak dan media, dalam hal memperluas peran orang tua diluar batasan

sederhana, tapi juga mencakup strategi percakapan dan interpretasi (Nathanson dalam Livingstone, 2008 : 3). Terdapat empat jenis mediasi terhadap Internet: (1) *Active Co-use*, merupakan penerapan dari mediasi aktif ketika orangtua mengakses Internet bersama-sama dengan anaknya (co-using); contohnya memberikan berita dampak buruk berupa berita dampak negatif internet kepada anak dalam bentuk chatting (2) *Interaction Restrictions* adalah jenis mediasi yang didasarkan pada interaktivitas dari Internet. Dalam jenis ini, orang tua melakukan mediasi kepada anaknya akan dampak positif dan dampak negatif saat menggunakan internet secara langsung. contohnya : Orang tua selalu mengingatkan anak saat menggunakan internet akan dampak negatif yang ada didalam internet agar anak lebih sadar tentang dampak negatif yang dia gunakan agar tidak menirukan hal – hal yang negatif dari internet (3) *Technical Restrictions*, yaitu strategi yang dilakukan orangtua dengan melakukan pembatasan akses Internet secara teknis, misalnya instalasi filter – filter internet maupun software pengawas dalam komputer yang digunakan anak; dan (4) *Monitoring*, yaitu orangtua memeriksa kembali aktivitas-aktivitas online dari anak setelah penggunaan, contohnya memeriksa kembali website-website yang anak kunjungi (Livingstone dan Helsper,2008 hal :4). Diakses pada Selasa 02 oktober 2018 pukul 21:55 WIB

1.5.5. Perilaku Agresif Verbal

Baron dan Bryne (2005: 170) mendefinisikan perilaku agresif adalah sebagai siksaan yang disengaja untuk menyakiti orang lain, perilaku negatif pada individu dimana ia cenderung memiliki tujuan untuk menyerang dan melukai baik secara fisik (non verbal) maupun secara lisan (verbal).(Murray) kebutuhan untuk

menyerang, memperkosa atau melukai orang lain ,untuk meremehkan, merugikan, mengganggu, merusak, menjahati, mengejek, mencemooh, menuduh secara jahat, menghukum berat (Chaplin 2011:15-16).

Agresi verbal yaitu agresi yang dilakukan pada sumber agresi secara verbal. Agresi verbal ini dapat berupa kata – kata kotor atau kata – kata yang mampu menyakiti atau menyakitkan, melukai, menyinggung perasaan atau membuat orang lain menderita menurut Atkinson dalam Karyanti (2018: 9). (Buss dalam Karyanti, 2018 : 10) Agresi verbal secara langsung adalah tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara berhadapan langsung dengan individu atau kelompok lain seperti contohnya menghina orang lain dengan kata kata kasar. John Archer dan Noel Card et al dalam Karyanti, 2018 : 11 – 12) telah menemukan bahwa laki – laki secara konsisten lebih agresif secara fisik dari perempuan . Di semua umur dan budaya yang di ambil sampelnya . Menurut (Huesmann et al dalam Karyanti, 2018 : 12) Agresi di masa kecil akan memprediksi agresi di masa remaja dan dewasa. Jadi jika dari anak – anak sudah memiliki agresif yang tinggi maka akan berpengaruh saat nanti sudah remaja dan juga saat anak tersebut sudah di masa dewasa. Menurut (Bandura dalam Karyanti, 2018 : 15) perilaku agresif sangat dipengaruhi oleh pembelajaran. Imbalan yang di peroleh dari agresi hari ini akan meningkatkan penggunaan agresi untuk keesokan harinya. (Diakses pada Selasa 02 oktober 2018 pukul 22:25 WIB)

1.5.6. Hubungan Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja

Mobile Legend Bang Bang adalah sebuah permainan piranti yang bergerak dengan jenis MOBA yang dikembangkan dan diterbitkan oleh perusahaan bernama Moonton. MOBA adalah kepanjangan dari Multiplayer Online Battle Arena, dan MOBA juga dikenal sebagai game yang mengandalkan strategi. Didalam game ini memungkinkan pemainnya berinteraksi dengan pemain lainnya. Game ini mempertemukan orang dari beragam sifat dan perilakunya, salah satu perilaku yang ada yaitu agresif verbal. Dalam mengkaji korelasi antara hubungan intensitas bermain game mobile legend dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja dapat digunakan teori *General Aggression model (GAM)*. (Renzetti dan Edleson, 2008 : 746) Para ahli GAM berpendapat bahwa terpaan kekerasan video game berdampak pada kondisi internal seseorang yang tercermin dari variabel rangsangan, afektif, dan kognitif. Dalam satu tahap GAM, terpaan kekerasan video game dapat meningkatkan agresi dengan kognisi agresif dasar seperti skrip agresif dengan meningkatkan tingkat gairah atau dengan memfasilitasi kekerasan afektif.

Terpaan yang meningkat pada akhirnya akan mempengaruhi individu untuk mengambil sebuah keputusan dalam bermain video game dan memungkinkan untuk meningkatnya perilaku agresif individu tersebut. (Renzetti dan Edleson, 2008 : 746) GAM menyumbang efek jangka panjang dengan menentukan bahwa struktur pengetahuan berkembang dari waktu ke waktu dari pengamatan sehari – hari dan interaksi dalam dunia nyata dan khayalan. Terpaan kekerasan video game yang berulang dapat berfungsi untuk menguji coba proses belajar yang melatih pengetahuan pemainnya serta membedakan dan membuat lebih kompleks. Pemain yang sering bermain video game berunsur kekerasan mungkin mengalami

perubahan kepribadian yang agresif dan perilaku agresif dalam situasi melalui pembelajaran , latihan , dan penguatan struktur pengetahuan yang berhubungan dengan agresi tersebut .

Teori *General Aggression model* (GAM) akan digunakan untuk melihat hubungan antara intensitas bermain mobile legend dengan perilaku agresif verbal pada. Diawali dari seseorang yang hanya melihat hingga merekam sebuah perilaku agresif dalam permainan tersebut dan kurangnya cara untuk mengatur diri dan kemampuan untuk belajar memilih apa yang harus ditiru dari efek yang ditimbulkan di Mobile Legend menyebabkan sebuah kesalahan dalam pemilihan suatu tindakan karena terkena efek negatif yang di berikan oleh game tersebut sehingga memproduksi suatu sikap atau perilaku agresif verbal didalam game maupun diluar game. Seperti yang sudah di jelaskan dari teori GAM tersebut kekerasan yang muncul dari game mobile legend dan menstimulus pemainnya untuk melakukan agresif verbal menjadikan game mobile legend sebuah fasilitas untuk mengeluarkan agresif tersebut. Teori GAM juga menjelaskan bahwa teori ini memiliki efek jangka panjang bagi para pemain video game untuk mengamati dan mempelajari bagaimana memahami video game tersebut dan hal ini berhubungan dengan intensitas seorang remaja memainkan video game dan terkena terpaan kekerasan di dalam video game tersebut .

1.5.7. Hubungan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif yang dilakukan Pada Anak Remaja

Pengawasan orang tua adalah berbagai strategi yang digunakan orang tua untuk mengontrol, mengawasi, atau menginterpretasikan konten media untuk anak-anak dan remaja, terutama pada game Mobile Legend yang ada di dalam

hanphone anak. Karena di dalam game Mobile Legend dapat memberikan terpaan negatif yang bersifat kekerasan verbal dan mengakibatkan sebuah tindakan agresif pada remaja. Penelitian tentang *parental mediation* mengeksplorasi bagaimana interaksi orang tua dengan penggunaan media anak-anak mereka dapat berfungsi sebagai alat untuk mengurangi efek negatif media pada kesehatan fisik, psikologis, dan emosional anak-anak (Mendoza, 2009 : 30).

Orang tua memiliki peran penting dalam membimbing praktik media anak yang dapat memberikan pelajaran, hiburan serta pembangunan sosial. Tidak jarang orang tua membuat ruang media domestik untuk anak-anak mereka (Ito et al, 2010, dalam Nikken, 2015: 2), dengan cara memberikan anak-anak gadget sebagai sarana media sendiri di kamar tidur mereka, baik untuk relaksasi ataupun manfaat lainnya.

Di sisi lain, orang tua juga mengembangkan berbagai kegiatan untuk membimbing penggunaan media anak – anak, yang digambarkan sebagai *parental mediation*. (Austin et al dalam Nikken, 3: 2015) mengatakan *parental mediation* 'mengacu pada interaksi yang dimiliki orang tua dengan anak-anak tentang penggunaan media mereka. Ini terbagi dalam tiga jenis (mediasi terbatas, mediasi aktif, dan penggunaan bersama media) yang divalidasi secara empiris dan ternyata berlaku untuk televisi dan video game. (Austin, Bolls et al dalam Nikken 3 : 2015) *Interaction Restrictions* menyangkut pelaksanaan kontrol atas jumlah waktu yang dihabiskan anak-anak di media dan konten yang diizinkan untuk mereka gunakan. Mediasi aktif bersifat instruktif atau normatif dan berarti berbagi komentar kritis termasuk penjelasan tentang konten yang kompleks. Dalam jenis ini, orang tua melakukan mediasi kepada anaknya akan dampak positif dan dampak negatif saat

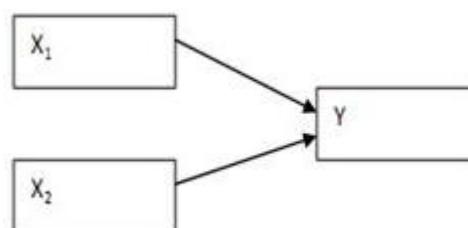
menggunakan internet dan juga membatasi anak dalam bermain game Mobile Legend. Disisi lain media baru khususnya game seperti Mobile Legend yang kini berkembang memiliki banyak memuat hal positif maupun negatif. Disinilah peran parental mediation menjadi suatu hal yang penting dalam penggunaan media pada anak dan remaja. Anak-anak dan remaja belum dapat bertindak bijak dalam mengelola layar elektronik, mereka masih kekurangan keterampilan kognitif dan emosional yang diperlukan dalam memilih konten yang tepat untuk mereka. Parental mediation dapat mengurangi dampak negatif dalam penggunaan media pada anak dan remaja. Diakses Pada hari Selasa 02 Oktober 2018 pukul 23:50 WIB

1.6. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Terdapat hubungan intensitas bermain game Mobile Legend (X_1) dengan perilaku agresif yang dilakukan remaja (Y)
2. Terdapat hubungan pengawasan orang tua (X_2) dengan perilaku agresif yang dilakukan remaja (Y)

Gambar 1.7 Hipotesis



1.7. Definisi Konseptual

1. Intesitas bermain game Mobile Legend adalah kegiatan pada anak remaja saat bermain Mobile Legend dilakukan dengan jumlah repetisi per satuan waktu dan panjang waktu yang dilakukan oleh anak remaja.
2. Warren dalam Mendoza (2009: 29) Pengawasan orang tua adalah berbagai strategi yang digunakan orang tua untuk mengontrol, mengawasi, atau menginterpretasikan konten media untuk anak-anak dan remaja.
3. Baron dan Bryne (2005: 170) mendefinisikan perilaku agresif adalah sebagai siksaan yang disengaja untuk menyakiti orang lain, perilaku negatif pada individu dimana ia cenderung memiliki tujuan untuk menyerang dan melukai baik secara fisik (non verbal) maupun secara lisan (verbal) yang dilakukan oleh remaja.

1.8. Definisi Operasional

1. Intesitas bermain Mobile Legend adalah kegiatan bermain game Mobile Legend yang dilakukan dengan jumlah repetisi per satuan waktu dan panjang waktu yang dilakukan anak remaja dalam bermain game Mobile Legend yang diulang per satuan waktu. Indikatornya:
 - Jumlah / frekuensi bermain Mobile Legend dalam sehari.
 - Durasi Bermain Mobile Legend dalam sehari.
 - Kemampuan menyebutkan jenis komponen yang ada dalam konten Mobile Legend

2. Pengawasan orang tua adalah berbagai strategi yang digunakan orang tua untuk mengontrol, mengawasi, atau menginterpretasikan konten media untuk anak-anak dan remaja. Indikatornya :

- ***Interaction Restrictions*** adalah menyangkut pelaksanaan kontrol atas jumlah waktu yang dihabiskan anak-anak di media dan konten yang diizinkan untuk mereka gunakan. Mediasi aktif bersifat instruktif atau normatif dan berarti berbagi komentar kritis termasuk penjelasan tentang konten yang kompleks. Dalam jenis ini, orang tua melakukan mediasi kepada anaknya akan dampak positif dan dampak negatif saat menggunakan internet dan membatasi waktu menggunakan game Mobile Legend :

- Orang tua selalu mengontrol dan mengawasi anak saat menggunakan internet akan dampak negatif yang ada didalam game online agar anak lebih sadar tentang dampak negatif yang dia gunakan agar tidak menirukan hal – hal yang negatif, seperti menasehati anak agar tidak terbawa emosi saat berucap . Hal ini dilakukan secara terukur dengan mediasi orang tua kepada anak berapa kali dalam sehari .

3. Menurut Atkinson dalam Karyanti (2018 : 9) Agresi verbal yaitu agresi yang dilakukan pada sumber agresi secara verbal. Agresi verbal ini dapat berupa kata – kata kotor atau kata – kata yang mampu menyakiti atau

menyakitkan, melukai, menyinggung perasaan atau membuat orang lain menderita. Indikatornya :

Agresivitas verbal

- Mengejek lawan
- Memaki teman satu team
- Mengancam player lain
- Mempermalukan lawan
- Membentak teman satu team
- Melakukan Name Calling (menyebut nama orang lain dengan kata - kata yang tidak sepatasnya) pada player lain
- Berteriak dengan kata – kata tidak pantas
- Melakukan sarkas pada player lain

1.9. Metode Penelitian

1.9.1. Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah *explanatory* yaitu suatu tipe penelitian yang menjelaskan hubungan kausal antara variabel melalui pengujian hipotesis dengan menggunakan metode korelasional. Penelitian ini menjelaskan hubungan antar variabel yaitu intensitas bermain Mobile Legend (X_1) dan pengawasan orang tua (X_2) yang merupakan variabel bebas dengan variabel terikat yaitu perilaku agresif verbal pada remaja (Y).

1.9.2. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek / subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2003:55) . Diakses Pada hari Rabu 03 Oktober 2018 pukul 21:50 WIB. Populasi dalam penelitian ini tidak diketahui jumlahnya dengan kriteria sebagai berikut:

- Siswa SMA usia 16 – 18 tahun
- Berdomisili di Semarang

Cara observasi untuk menentukan populasi dengan cara mendatangi SMA yang ada di Semarang dan memastikan kepada siswa atau siswi apakah mereka bermain game mobile legend untuk memenuhi kriteria responden yang dibutuhkan , setelah itu melakukan wawancara dengan alat kuisioner .

1.9.2. Sampel

Purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan teknik tertentu . Pemilihan teknik ini disebabkan oleh tidak diketahuinya jumlah populasi anak remaja yang bermain game Mobile Legend di kota Semarang. Kriteria yang dijadikan sampel oleh peneliti yaitu remaja laki – laki atau perempuan yang bermain game Mobile Legend (Sugiono, 2012 : 84-85). Diakses Pada hari Rabu 03 Oktober 2018 pukul 22:50 WIB

Dikarenakan tidak diketahuinya jumlah populasi yang diteliti, maka peneliti memutuskan untuk mengalikan jumlah variabel sebanyak 20 kali, dan didapatkan 60 sampel untuk penelitian ini. (Sugiono, 2012 : 74)

1.9.3. Data Penelitian

- **Data Primer**

Data primer adalah data yang diperoleh dari sumber yang pertama. Sumber data ini bisa responden atau subjek penelitian dari hasil penelitian kuesioner, wawancara, observasi. Sumber data primer dalam penelitian ini sendiri diperoleh dari responden yang diambil melalui wawancara dengan menggunakan daftar isian pertanyaan.

1.9.4. Alat dan Teknik Pengumpulan Data

a. Alat Pengumpulan Data

Alat yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah kuesioner, yaitu kumpulan daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti.

b. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah melalui wawancara yang ditujukan kepada responden.

1.9.5. Teknik Pengolahan Data

Setelah data yang dibutuhkan telah terkumpul, maka akan dilakukan pengolahan data melalui langkah – langkah sebagai berikut:

1. Editing, yaitu suatu kegiatan atau mengkoreksi atau meneliti kembali keseluruhan data yang diperoleh dari daftar pertanyaan untuk mengetahui lengkap atau tidaknya pengisian data tersebut atau keterbacaan tulisan atau relevansi jawaban responden.

2. Koding, yaitu jawaban untuk mengklarifikasikan jawaban responden menurut jenisnya ke dalam suatu struktur dengan menandai masing – masing jawaban dengan kode tertentu
3. Tabulasi, yaitu suatu penyusunan data kembali dalam bentuk tabel. Data yang telah diberi kode dimasukkan ke dalam tabel sesuai dengan karakteristik data yang nantinya sangat membantu pada proses pengajuan hipotesis yaitu usaha untuk mengelompokkan jawab serupa dengan teratur dan teliti, kemudian menghitung dan menjumlah banyaknya data yang masuk dalam kategori tertentu, lalu disajikan dalam bentuk tabel.

1.9.6. Uji Validitas

(Kartono 1996:111) mengatakan Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir – butir dalam suatu daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel. Penelitian ini menggunakan Uji Validitas Konstruksi yaitu Validitas yang melihat apakah alat ukur disusun atau diturunkan dari suatu kerangka teori yang mencakup hubungan antara instrument penelitian dengan kerangka teori untuk menyakinkan bahwa pengukuran secara logis berkaitan dengan konsep – konsep dalam kerangka teori. Dalam penelitian ini dilihat dari kerangka teori yang ada sehingga dapat diyakinkan pengukuran dalam penelitian ini. Nilai r hitung diperoleh dari hasil Output SPSS nilai tersebut selanjutnya dibandingkan dengan nilai r tabel. Nilai tabel r two tail dari 60 responden = 0,2500 (Sugiyono 2010:469). Diakses hari 10 Febuari 2019 pukul 20:01 WIB

Jika r hitung $>$ r tabel maka kuesioner dapat dikatakan valid

Jika r hitung $<$ r tabel maka kuesioner dapat dinyatakan tidak valid

1.9.7. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara eksternal maupun internal. Secara eksternal dapat dilakukan dengan test- retest (*stability*), equivalent, dan gabungan keduanya. Secara internal reliabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisa konsistensi butir- butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu .

Instrumen penelitian diuji dengan test – retest dilakukan dengan cara mencobakan instrumen beberapa kali pada responden. Jadi dalam hal ini instrumennya sama , respondennya sama dan waktunya yang berbeda. Reliabilitas diukur dari koefisien korelasi antara percobaan pertama dengan berikutnya. Bila koefisien korelasi positif dan signifikan maka instrumen tersebut sudah dinyatakan reliabel. (Sugiono 2012:354). Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur tingkat keandalan kuesioner yang merupakan indicator dari variable. Kuesioner dikatakan reliable atau handal jika masing masing pertanyaan dijawab responden secara konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Suatu kuesioner dikatakan handal jika nilai cronbach alpha lebih besar dari 0.60 (Nunnaly dalam Juliandi et al 2016:22) Diakses hari Minggu 10 Febuari 2019 pukul 20:16 WIB

1.9.8. Analisis Data

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisi korelasi. Menurut Jonathan Sarwono (2006 : 81) analisis korelasi digunakan untuk

mengetahui ada dan tidaknya hubungan dua variable, yaitu variable bebas dan variable tergantung. Dalam penelitian ini penulis menggunakan analisis korelasi Kendall adalah bentuk korelasi yang digunakan untuk menguji hubungan antara variable bebas dengan variabel terikat. Analisis ini dipilih karena data yang digunakan adalah skala rasio yang tidak berdak berdistribusi normal. Kemudian analisis kendall yang digunakan yakni kendalls Tau_b yang digunakan untuk mengetahui hubungan dari hipotesa yang memiliki satu baru variable bebas dan satu variable terikat :

(Diakses hari Minggu 10 Febuari 2019 pukul 21:16 WIB)

a. Arti angka korelasi

- Angka korelasi 0, tidak ada korelasi sama sekali
- Angka korelasi 1, korelasi sempurna
- Korelasi diatas 0,5 menunjukkan korelasi yang cukup kuat
- Korelasi dibawah 0,5 menunjukkan korelasi lemah
- Tanda negatif (-) pada output, menunjukkan adanya arah yang berlawanan
- Tanda positif (+), menunjukkan arah yang sama

b. Signifikansi hasil korelasi

Hipotesis :

H_0 : Tidak ada hubungan (korelasi) antar variabel

H_1 : ada hubungan (korelasi) antar variabel

Berdasarkan probabilitas :

- Jika probabilitas $>0,05$ maka H_0 diterima
- Jika probabilitas $<0,05$ maka H_0 ditolak

