

ABSTRAKSI

JUDUL : PERBEDAAN JENIS KELAMIN, STATUS EKONOMI SOSIAL, WILAYAH TINGGAL, DAN MOTIVASI BERMAIN GAME PADA PEMILIHAN JENIS GAME REMAJA
NAMA : NANIK SUDARYANINGTYAS
NIM : 140111130082

Pemilihan *game* pada remaja akan menentukan pesan-pesan yang akan diterima pada saat bermain *game*. *Game* sebagai media massa baru memenuhi fungsi media massa sebagai hiburan dan juga media pembelajaran. Sehingga pemilihan *game* pada remaja akan memberikan pembelajaran tertentu bagi remaja. Namun, sekarang ini didapati banyaknya remaja yang memainkan *game* yang tidak aman bagi usianya yakni *game* dengan konten kekerasan dan seksualitas yang belum pantas untuk dikonsumsi remaja.

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan perbedaan jenis kelamin, status ekonomi sosial, wilayah tinggal, dan motivasi bermain *game* pada pemilihan *game* yang dimainkan. Kategori yang mana yang memilih *game* yang tidak aman.

Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori komposisi audiens dan teori penggunaan dan gratifikasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan tipe penelitian eksplanatori yaitu untuk mendiskripsikan perbedaan jenis kelamin, status ekonomi sosial, wilayah tinggal, dan motivasi bermain *game* dalam memilih *game* yang dimainkan. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja usia 13-15 tahun di Semarang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pemilihan *game* (Y) pada perbedaan jenis kelamin (X1). Hal ini menunjukkan bahwa remaja laki-laki memiliki perbedaan dalam pemilihan *game* tidak aman dibanding kelompok yang lain. Sedangkan, tidak terdapat perbedaan pemilihan jenis *game* (Y) pada perbedaan status ekonomi sosial (X2), wilayah tinggal (X3), dan motivasi bermain *game* (X4). Hal ini berarti remaja yang bertempat tinggal di kota maupun di desa, remaja dengan tingkat status ekonomi sosial rendah, sedang, dan tinggi, dan remaja dengan motivasi bermain *game* yang rendah, sedang dan tinggi tidak menimbulkan perbedaan pada pemilihan *game* tidak aman.

Kata kunci : jenis kelamin; status ekonomi sosial; wilayah tinggal; motivasi bermain game; pemilihan game tidak aman

ABSTRACT

TITLE : THE DIFFERENCE OF GENDER, SOCIAL ECONOMIC STATUS, ECOLOGICAL FACTOR, AND PLAYING GAME MOTIVATIONS ON GAME CHOICE AMONG ADOLESCENT
NAME : NANIK SUDARYANINGTYAS
NIM : 140111130082

Game choice among adolescent would determine the messages that they accept. Game as a new mass media full fill the entertainment function of mass media and as learning media. So that, game choice among adolescent will give certain value on learning. Unfortunately, nowadays adolescent play unsafe games that show violence and sexual content, which is not proper to be consumed by adolescent.

This study aimed to describe the difference of gender, social economic status, ecological factor, and playing game motivations on game choice among adolescent. It explains which category that plays the unsave games.

Theory that used on this study are audience formation theory uses and gratification theory. This study used quantitative research method and explanatory type of research, which is describe the difference of gender, social economic status, ecological factor, and playing game motivations on game choice among adolescent. The population in this study is adolescent 13-15 years old in Semarang.

The result shows that there was a difference of game choice (Y) among adolescent by gender (X1) difference. It shows that male gamers would choose unsafe game rather than others. Meanwhile, there was not a difference of game choice (Y) among adolescent by social economic status (X2), ecological factor (X3), and playing game motivations (X4) difference. It shows that gamers who live on urban and sub-urban areas, gamers in all level of social economic status, and gamers in all level of playing game motivations have the same choice of unsafe game.

Keywords : gender; social economic status; ecological factor; playing game motivations; unsafe game among adolescent.

PENDAHULUAN

Konvergensi media merupakan penggabungan beberapa media massa dalam satu media sebagai wujud adanya perkembangan teknologi komunikasi, internet. Media-media konvensional seperti media cetak dan media elektronik menjadi satu jenis yang baru yaitu *new media*. Manovich menjelaskan media baru merupakan teks yang ada di media cetak, suara dan gambar bergerak yang ada media elektronik TV dalam distribusi dan eksebisinya ketika menggunakan komputer (internet)(Manovich, 2001 : 46). Beberapa hal yang termasuk dari media baru ini adalah internet, *website*, *computer games*, CD & DVD ,dan *virtual reality* (Manovich, 2001 : 45). Dalam kajian *new media* memiliki beberapa sifat yakni immersi, pengguna yang interaktif, simulasi, dan partisipan (Dovey & Kennedy, 2006: 3). Dalam bermain *video game* pemain akan menjadi pengguna yang bersifat immersif atau larut dalam cerita dan berinteraksi dengan dunia dalam game.

Indonesia merupakan salah satu target pasar yang potensial bagi industri game. Pertumbuhan positif industri game di Indonesia tercatat 20-30% per tahun pada periode 2010-2014 dengan market size sebesar US\$190 juta pada tahun 2013. Bermunculannya pengguna game di Indonesia tidak terlepas dari perkembangan teknologi di bidang internet. Salah satu wujud perkembangan teknologi ialah adanya akses internet. Remaja merupakan pengguna internet yang paling cepat bertambah, dengan 77 juta remaja mengakses internet pada 2005.(NUA Internet Survey, 2001). Di Indonesia pengguna internet yang berasal dari kalangan anak-anak dan remaja diprediksi mencapai 30 juta pengguna. Kebanyakan pengguna internet tersebut berada di daerah perkotaan, sedangkan 87 persen remaja yang tinggal di wilayah terpencil (dengan tingkat kemiskinan yang tinggi) tidak pernah mengakses internet. Sebanyak 79,5 persen remaja pengguna internet, sudah mengakses internet selama lebih dari

setahun. 69 persen remaja memanfaatkan PC (*Personal Computer*) yang terpasang di sekolah dan warnet untuk mengakses internet, 34 persen menggunakan *laptop*, 52 persen menggunakan “*handphone*”, 21 persen menggunakan *smartphone*, dan 4 persen menggunakan *tablet*. (<http://id.techinasia.com/laporan-30-juta-pengguna-internet-di-indonesia-adalah-remaja/> diakses pada Sabtu, 11 April 2014 pukul 08.00 WIB). Kemudahan menjangkau *game* tidak terlepas dari perkembangan platform game saat ini.

Game sekarang ini telah berkembang pesat dan mudah dijumpai di manapun. Pada awalnya *game* yang paling terkenal ialah *video game console*. *Video game console* sejak awal menawarkan hal yang berbeda dalam bermain *game*. Pemain *video game console* hanya membutuhkan bantuan TV di rumah. (<http://wadezig.com/2015/01/konsol-game-dari-masa-ke-masa/>, Sabtu, 11 April 2014 pukul 14.00 WIB). Selain dari console, *game* juga bisa dijalankan dari personal computer (PC) atau sering juga disebut juga *PC game*, *tablet* dan *mobile phone*.

Dunia *game* pada negara maju memiliki *gatekeeper* berupa sistem *rating* tersendiri. *ESRB* (*Entertainment Software Rating Board*) ialah sistem *rating* independen di Amerika Serikat yang didirikan pada bulan September 1994 oleh IDSA (*Interactive Digital Software Association*). Lembaga ini didirikan untuk mengamati industri *software entertainment* interaktif. Munculnya sistem *rating* ini diakibatkan semakin meluasnya pemain *game* di Amerika dan banyaknya kasus kecanduan remaja dalam bermain *game*. *ESRB* memberikan peringkat pada sebuah *game* yang berdasarkan konten dan kategori yang telah mereka buat. Tujuannya tidak lain adalah untuk membantu para penikmat atau konsumen dalam menentukan konten permainan yang sesuai dengan usia konsumen. (Baran, 2008 : 378).

Konsumsi berlebihan terhadap *game* memicu ketergantungan terhadap *game*. Ketergantungan terhadap suatu hal membuat remaja tersebut menggunakan berbagai cara untuk memenuhi kebutuhannya. Ketergantungan yang dialami siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Jatisrono yang berinisial AP. AP bermain permainan internet selama \pm 6 jam/hari dan mulai tak memperdulikan orang lain. Begitu juga dengan FE siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Jatisrono, hampir tiap hari dia pergi ke warnet hanya untuk sekedar bermain permainan internet dan berakibat pada nilai rapotnya yang mengalami penurunan.(Whitny, 2013 : 2). Kasus-kasus perampokan dan pencurian dikalangan remaja juga marak hanya karena untuk mendapatkan uang yang akan digunakan bermain *game*. Di Surabaya anak SMP nekat melakukan penjabretan *handphone* untuk karena butuh uang untuk bermain *game online Point Blank*. (<http://kelanakota.suarasurabaya.net/news/2015/147532-Ketagihan-Game-Online,-Pelajar-SMP-Nekat-Lakukan-Perampasan>, diakses Senin, 13 April pukul 14.00 WIB). Anak-anak atau remaja seharusnya memainkan *game* berdasar usianya, karena tidak semua *game* memiliki nilai-nilai yang pantas untuk dimainkan anak usia remaja. Pesan dalam *game* tidak selalu sesuai dan cenderung negatif. Delapan *game online* yang dikatakan berbahaya oleh LBH (Lembaga Bantuan Hukum) adalah *Point Blank, Counter Strike, World of Warcraft, Call of Duty, RF Online, AION, Gunbound*, dan *Lost Saga* yang sedang beredar di Indonesia. *Game* tersebut berbahaya, karena delapan *game* tersebut menyajikan situasi praktis bagi anak untuk merasakan nuansa peperangan, perkelahian, pembantaian bahkan pembunuhan yang sadis kepada lawan mainnya. Sekelompok begal berusia 13 – 18 tahun mengaku melakukan aksi sadis bukan karena kebutuhan ekonomi, namun hanya melampiaskan nafsu kekerasan yang mereka sebut sebagai "hiburan". Aksi sadis yang dilakukan disebabkan oleh tayangan yang dimuat di

media televisi dan *video games* yang mengandung kekerasan sehingga mempengaruhi perilaku agresif. (<http://sp.beritasatu.com/nasional/pengaruh-kekerasan-jangan-dianggap-remeh/81460>, diakses Rabu, 1 April 2015 pukul 11.00 WIB).

Piliang (2011:432) menjelaskan bahwa perubahan permainan terjadi sebagai akibat dari perubahan ruang untuk bermain itu sendiri sebagai akibat dari perkembangan sains dan teknologi tempat bermain, alat bermain dan cara bermain. Namun, beragam dampak negatif yang diakibatkan dari game remaja atau dewasa pada anak-anak tersebut menimbulkan banyak kekhawatiran terkait dengan perilaku anak-anak bermain game. Perlunya pemetaan mengenai perbedaan kelompok remaja pada konsumsinya terhadap game akan menggambarkan kelompok remaja mana yang lebih rentan terkena panas negatif dari game. Sehingga penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan: Perbedaan jenis kelamin, status ekonomi sosial, wilayah tinggal dan motivasi bermain *game* pada jenis *game* yang dimainkan oleh remaja usia 13 – 15 tahun.

KERANGKA TEORI

Perbedaan jenis kelamin, status ekonomi sosial, wilayah tinggal pada pemilihan jenis *game*

Dalam teori komposisi audiens, menjelaskan bahwa dua faktor yang paling biasa digunakan dalam penelitian audiens adalah golongan usia dan sosial (penghasilan dan pendidikan), karena kedua faktor tersebut menentukan ketersediaan waktu luang dan dana untuk menggunakan media. (McQuail, 1991 : 218).

Selain itu, teori ini juga menjelaskan bahwa pendidikan dan tanggung jawab pekerjaan profesional yang lebih tinggi dapat juga mengakibatkan pilihan isi yang berbeda, yaitu yang lebih informasional atau isi yang lebih didukung oleh nilai-nilai pendidikan dan budaya yang dominan. (McQuail, 1991 : 218). Dengan kata lain, teori

ini berpandangan bahwa karakteristik demografis seperti usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, jenis pekerjaan, wilayah tinggal dan penghasilan mempengaruhi ketersediaan waktu dan pilihan isi media.

Perbedaan motivasi bermain game pada pemilihan jenis game

Teori *uses and gratification* memandang para anggota khalayak secara aktif memanfaatkan isi media lebih dari sekadar bertindak pasif terhadap media. Teori *uses and gratification* menekankan bahwa manusia memiliki wewenang untuk memperlakukan media. Teori ini berpendapat, konsumen media memiliki kebebasan dalam menggunakan media walaupun media dapat memberi pengaruh buruk dalam kehidupan. (Nurudin, 2007 : 192)

HASIL PENELITIAN

Uji hipotesis jenis kelamin pada pemilihan jenis game

Uji beda jenis kelamin pada pemilihan jenis *game* tidak aman menunjukkan nilai 0.000. Nilai signifikansi $0.000 < 0.01$ dapat diartikan bahwa ada perbedaan jenis kelamin pada pemilihan jenis *game* tidak aman. Kecenderungan anak laki-laki memilih *game* yang tidak aman lebih besar dari pada anak perempuan, yakni ditunjukkan oleh perbedaan nilai *mean* yang jauh berbeda antara anak laki-laki dan perempuan.

Uji hipotesis status ekonomi sosial pada pemilihan jenis game

Uji beda status ekonomi sosial pada pemilihan jenis *game* tidak aman menunjukkan nilai 0.929. Nilai signifikansi $0.929 > 0.05$ dapat diartikan bahwa tidak ada perbedaan status ekonomi sosial pada pemilihan jenis *game* tidak aman. Remaja dengan tingkat SES yang berbeda memiliki kecenderungan pemilihan *game* tidak aman yang sama.

Uji hipotesis wilayah tinggal pada pemilihan jenis *game*

Uji beda wilayah tinggal pada pemilihan jenis *game* tidak aman menunjukkan nilai 0.360. Nilai signifikansi $0.360 > 0.05$ dapat diartikan bahwa tidak ada perbedaan wilayah tinggal pemain *game* pada pemilihan jenis *game* tidak aman. Pemain *game* yang bertempat tinggal di daerah urban atau kota maupun sub-urban atau pedesaan sama-sama memiliki kecenderungan memilih *game* yang tidak aman.

Uji hipotesis motivasi bermain pada pemilihan jenis *game*

Uji beda motivasi bermain *game* pada pemilihan jenis *game* tidak aman menunjukkan nilai 0.122. Nilai signifikansi $0.122 > 0.05$ dapat diartikan bahwa tidak ada perbedaan motivasi bermain *game* pada pemilihan jenis *game* tidak aman. Pemain *game* yang memiliki motivasi bermain *game* yang rendah, sedang, dan tinggi sama-sama kecenderungan memilih *game* yang tidak aman.

PENUTUP

Terkait dengan penelitian mengenai perbedaan jenis kelamin, status ekonomi sosial, wilayah tinggal, dan motivasi bermain *game* pada pemilihan jenis *game*, ditemukan tingginya perilaku remaja yang memilih *game* yang tidak aman untuk dimainkan. Ini terlihat hanya ada 6 dari 96 remaja yang pernah dan sedang memainkan *game* yang aman untuk usianya, sedangkan 90 remaja lainnya pernah dan sedang memainkan *game* yang tidak aman. Pemain *game* tidak aman didapati pada remaja yang tinggal di kota dan desa, berada pada semua tingkat ekonomi sosial, dan memiliki motivasi bermain *game* yang rendah, sedang, maupun tinggi, serta didapati remaja laki-laki memiliki kecenderungan yang lebih tinggi dalam pemilihan *game* yang tidak aman.

DAFTAR PUSTAKA

REFERENSI BUKU

- Babbie, Earl. 2004. *The Practice of Social Research : 10th Edition*. Belmont : Wadsworth/ Thomson Learning
- Dovey, Jon. Kennedy, Helen W. (2006) *Game Cultures: Computer Games As New Media*, 3
- Ghozali, Imam. 2007. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*. Semarang : BP-Universitas Diponegoro
- Hamzah, B. Uno. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Hawkins, D. I., Mothersbaugh, D. L., & Best, R. J. 2007. *Cosumer Behavior: Building MarketingStrategy*. New York : McGraw Hill Company Inc.
- Krisyantono, Rakhmat. 2006. *teknik PraktisRriset*. Yogyakarta : Arti Bumi Intaran
- Liliweri, Alo. 2003. *Makna Budaya dalam Komunikasi antar Budaya*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, Mass. London, England: The MIT Press
- McQuail, Denis. 1991. *Teori Komunikasi Massa*. Edisi ke- 6. Jakarta : Erlangga
- Mowen, John C. 2006. *Perilaku Konsumen*. Jakarta : Erlangga
- Nurudin. 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Neuman, L. W. 2000. *The Meaning of Methodology*. Needham Heigh MA : Ally& Bacon
- Piliang, AmirYasraf. 2011. *Dunia yang Dilipat*. Bandung : Mizan
- Schiffman. 2008. *Prilaku Konsumen*. Jakarta:PT Indeks
- Setiadi. 2008.*Perilaku Konsumen “Konsep dan Implikasi untuk Strategi Penelitian Pemasaran*. Jakarta : Kencana
- Sugiarto, dkk., 2001. *Teknik Sampling*. Jakarta : Gramedia
- Sutaryo. 2005. *Sosiologi Komunikasi : Perspektif Teotirik*. Yogyakarta : Arti Bumi Intaran

Winarso, Heru P. 2005. *Sosiologi Komunikasi Massa*. Jakarta : Prestasi Pustaka

Wiyanto. 2006 . *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta : PT Grasindo

REFERENSI JURNAL

Green, Bradley S., et al. 2010. Orientation to Video Games Among Gender and Age Groups.

Lucas , Kristen & John L. Sherry. 2004. Sex Differences in Video Game Play: A Communication-Based Explanation

Pratiwi, Nova Ayu. 2010. Hubungan antara Motivasi Berprestasi dan SES dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 6 Bekasi

mRyan, R.M., & Deci, E.L. (2000a). "Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions". *Contemporary Educational Psychology*. 25

Whitny, Treacy Santoso. 2013. Perilaku Kecanduan Internet dan Faktor Penyebabnya pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri (Studi Kasus pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Jatisrono Kabupaten Wonogiri). 2

REFERENSI WEBSITE

<http://www.inigame.com/gdg-2014-potensi-besar-industri-game-indonesia>

<http://www.tribunnews.com/regional/2014/11/22/ketagihan-game-point-blank-lima-pelajar-smp-ini-nekat-curi-sepeda>

<http://www.duniaku.net/2015/01/21/lbh-sebut-game-online-yang-beredar-di-indonesia-berbahaya-untuk-anak>

<http://www.dewanpers.or.id/detil.php?id=378>

<http://www.dudung.net/buletin-gaul-islam/bukan-cuma-smackdown.html>

<http://obsessionnews.com/industri-game-yang-booming/>

<http://id.techinasia.com/laporan-30-juta-pengguna-internet-di-indonesia-adalah-remaja>

<http://wadezig.com/2015/01/konsol-game-dari-masa-ke-masa>

<https://teg849.wordpress.com/perkembangan-game>

<http://m-edukasi.kemdikbud.go.id/artikel-mobile-learning-isi.php?kodenya=2009-ac>

<https://dailysocial.net/post/newzoo-konsumsi-game-asia-tenggara-2017>

<http://poskotanews.com/2015/02/25/main-di-warnet-pelajar-dirazia>

<http://tech.dbagus.com/dampak-negatif-game-online-bagi-pelajar>

<http://www.bps.go.id/kependudukan/jumlah-penduduk-menurut-usia-sekolah-jawa-tengah/>

<http://kelanakota.suarasurabaya.net/news/2015/147532-Ketagihan-Game-Online,-Pelajar-SMP-Nekat-Lakukan-Perampasan>

<http://sp.beritasatu.com/nasional/pengaruh-kekerasan-jangan-dianggap-remeh>

http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp

NUA Internet Surveys, 2001. http://www.nua.ie/surveys/how_many_online/index.html

ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS DIPONEGORO