

PERILAKU PROSOSIAL PADA PECANDU *GAME ONLINE*



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
pada jurusan Psikologi Fakultas Psikologi**

Oleh:

FIRDAUS SASMITO AJI
F 100 120 212

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERILAKU PROSOSIAL PADA PECANDU *GAME ONLINE*
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

FIRDAUS SASMITO AJI

F100120212

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Wiwien Dinar Pratisti M.Si

NIDN : 0629116401

HALAMAN PENGESAHAN

PERILAKU PROSOSIAL PADA PECANDU *GAME ONLINE*

Yang diajukan oleh :

FIRDAUS SASMITO AJI

F 100 120 212

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal, 4 September 2017

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Penguji Utama

Dr. Wiwien Dinar P, M.Si



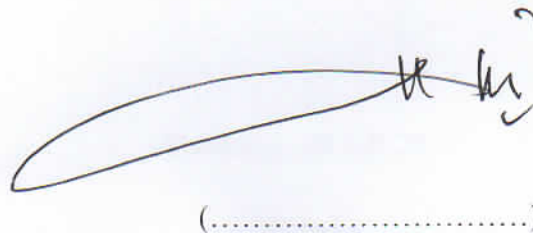
Penguji Pendamping I

Setyo Purwanto S. Psi, M,si



Penguji Pendamping II

Santi Sulandari Spsi, M.Ger



surakarta, 04 september 2017

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Psikologi



Dr. Moordiningsih, M.Si
NIK/NIDN. 876/0615127401

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 28 Juli 2017

Penulis



FIRDAUS SASMITO AJI

F 100 120 212

PERILAKU PROSOSIAL PADA PECANDU *GAME ONLINE*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan, memahami, dan mendeskripsikan perilaku prososial pada pecandu game online. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Informan dari penelitian ini dipilih secara purposive sampling dengan kriteria yaitu pecandu game online yang berusia 15-25 tahun, bermain 2-3 kali dalam sehari serta 4 jam dalam sekali sesi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari aspek berbagi informan seperti berbagi rokok dan berbagi ilmu tentang game online. Aspek bekerjasama meliputi kerja bakti membersihkan masjid. Berdasarkan aspek menolong seperti membantu orang yang sedang sakit. Aspek berderma seperti meminjamkan uang. Sedangkan pada aspek bertindak jujur seperti tidak menyalahgunakan uang spp untuk bermain game online . kesimpulan dari penelitian ini adalah 1) jenis perilaku prososial yang umum ditemukan pada pecandu game online adalah berbagi rokok, bekerja sama untuk memenangkan pertandingan game online, ikut andil dalam kegiatan masyarakat, meminjamkan uang. 2) pecandu game online juga memiliki solidaritas yang baik dengan sesama seperti membantu menggalangkan dana untuk korban bencana alam. 3) jenis perilaku prososial yang dilakukan pecandu game online kebanyakan didasarkan oleh faktor self gain (ingin mendapat pengakuan/pujian). 4) jenis perilaku prososial yang jarang dilakukan oleh pecandu game online yaitu didasarkan oleh faktor personal values and norms (menegakkan keadilan dan kebenaran). 5) terlalu banyak bermain game online dapat menimbulkan sifat tidak jujur pada individu seperti menyalahgunakan uang kuliah/sekolah untuk bermain game online.

Kata kunci : perilaku prososial, pecandu *game online*, *self gain*

ABSTRACT

The purpose of this research is to find, understand, and describes the behavior of prososial in the online game addicts. This study uses qualitative methods. Informants from the research was selected by purposive sampling criteria i.e. online game addicts aged 15-25 years. The results of this research show that aspects of sharing such informants share cigarettes and share Science of online gaming. Aspects of the cooperation include the working program of cleaning the mosque. Based on aspects of help such as helping people who are sick. Aspects such as lending money donated. Whereas, in the aspect of acting honestly like won't abuse the money spp for online gaming. conclusion of this research is to 1) the kind of prososial behavior commonly found in online game addicts are sharing a cigarette, teamed up to win the game game online, participate in community activities, to lend him money. 2) online gaming addicts also have a good solidarity with a fellow like help dock the Fund for victims of natural disasters. 3) prososial this type of behavior is done online game addicts mostly based by self gain (like to get recognition/acclaim). 4) prososial this type of

behavior that is rarely done by online game addict that is grounded by a factor of personal values and norms (upholding justice and righteousness). 5) too much playing games online can lead to dishonest nature on individuals such as abusing the tuition fees for online gaming.

Keywords prososial: behavior, *the online game* addict, self gain

1. PENDAHULUAN

Data terbaru yang dirilis oleh asosiasi penyelenggara jasa internet indonesia (APJII, 2014), pengguna aktif internet indonesia sudah mencapai 24% sekitar 107 juta orang dari total populasi Indonesia. Dari data pengguna internet aktif, diperkirakan pemain *game online* aktif indonesia berkisar 10,7 juta orang atau sekitar 10% dari total jumlah pengguna internet. Pengertian aktif disini adalah mereka yang hampir setiap hari bermain *game online*. Untuk pemain *game online* pasif, diperkirakan mencapai sekitar 15 jutaan. Perkiraan ini didapat dari data pengguna *facebook* di indonesia yang telah tembus di atas 30 juta orang, di mana 50% penggunanya pernah memainkan *game online* yang terdapat di situs jejaring sosial tersebut. Tiap tahun pemain *game online* Indonesia diperkirakan meningkat 5 -10% seiring dengan semakin pesatnya infrastruktur internet di Indonesia. Menurut survey yang dilakukan *China Young Association Internet (CYIA)*, 14,1% remaja di China perkotaan mengalami kecanduan internet yaitu sekitar 24 juta orang. Tingkat di daerah pedesaan mencapai 33 juta hampir 2 kali lipat tahun 2005. Pengguna internet di Cina memiliki kecenderungan untuk kecanduan internet sehingga dapat merugikan pekerjaan, belajar dan kehidupan sosial (CYIA dalam Qaolei, 2013). Fenomena juga terjadi di Indonesia menyusul peningkatan akses internet. *Game online* dapat dimainkan di komputer ataupun di handphone. Bahkan lembaga populer seperti museum rekor indonesia (MURI), yang memegang catatan unik kegiatan atau prestasi tertentu di Indonesia menjadi tuan rumah sebuah acara yang melibatkan ratusan peserta untuk memecahkan rekor sebelumnya yaitu 150 jam untuk bermain *game*, sebagian besar permainan adalah *game online* (Tjibeng, Sri, Edo, & Mekar, 2013)

Data yang diperoleh dari pertanyaan terbuka kepada 50 responden menyatakan ada 2% yang sudah bermain selama setahun, 8% yang telah bermain selama 2 tahun, 22% yang telah bermain selama 3 tahun, 20% yang telah bermain selama 4 tahun, 28% yang telah bermain selama 5 tahun dan sebanyak 20% yang bermain dalam rentang waktu 6-11 tahun. Dari hasil data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa dari 50 responden rata-rata lama bermain *game online* yaitu sekitar 5 tahun dengan persentase 28%. Dari pertanyaan kedua yaitu berapa kali dalam sehari bermain *game online* dari data yang diperoleh dari 50 responden menyatakan bahwa 12% bermain 1 kali sehari, 42% sebanyak 2 kali sehari, 40% sebanyak 3 kali sehari, dan 6% sebanyak 4 kali sehari. Dari data yang diperoleh dari pertanyaan kedua dapat disimpulkan bahwa rata-rata responden bermain *game online* sebanyak 2-3 kali dalam sehari dengan persentase 40%-42%. Dari pertanyaan ketiga yaitu tentang berapa jam dalam satu sesi bermain dapat diperoleh dari 50 responden menyatakan bahwa sebanyak 4% bermain dalam waktu 1 jam, 14% bermain selama 2 jam, 28% bermain selama 3 jam, 32% bermain selama 4 jam, dan 22% bermain selama 5 jam. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa dari 50 responden rata-rata bermain *game online* dalam satu sesi bermain yaitu sekitar 4 jam dengan persentase 32%. Dari pertanyaan keempat tentang apa jenis *game* yang sering dimainkan dapat diperoleh data dari 50 responden menyatakan bahwa sebanyak 76% responden bermain *game* DOTA2, sebanyak 6% bermain *game* FPS, sebanyak 4% bermain MLBB, sebanyak 2% bermain MMORPG, dan sebanyak 12% bermain *game* PB. Dari data yang diperoleh dari 50 responden dapat disimpulkan bahwa rata-rata jenis *game* yang sering dimainkan yaitu DOTA2 dengan persentase 76%. Dari pertanyaan ke 5 tentang penyebab bermain *game online* apakah diajak teman atau keinginan sendiri, dari data yang diperoleh dari 50 responden menyatakan bahwa sebanyak 62% responden menjawab diajak teman dan 38% keinginan sendiri. Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penyebab responden bermain *game online* yaitu diajak teman dengan persentase sebanyak 62%. Dari pertanyaan ke 6 tentang permasalahan yang sering

muncul ,dari data yang diperoleh menyatakan bahwa sebanyak 2% jarang kumpul dengan keluarga, sebanyak 46% menjawab kehabisan uang/boros, 2% menjawab susah bangun pagi, 14% menjawab kurang tidur, 8% menjawab kepala pusing dan mata pedih, sebanyak 2% malas melakukan kegiatan yang lain, 6% menjawab tugas sering terbengkelai, 4% menjawab capek, 4% menjawab ketagihan, 8% menjawab sering dimarahi orang tua, 2% menjawab menyendiri, 2% menjawab lupa dengan tugas. Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan rata-rata permasalahan yang sering muncul yaitu kehabisaan uang/boros dengan persentase sebanyak 46%. Dari pertanyaan ke 7 tentang hambatan yang sering muncul akibat sering bermain *game online*, dari 50 responden menyatakan sebanyak 28% menjawab tugas terbengkelai, sebanyak 52% menjawab kurangnya berinteraksi dengan lingkungan, sebanyak 2% menjawab jarang main dengan teman, sebanyak 2% menjawab sering tidur di kampus, sebanyak 14% menjawab jarang ke kampus, sebanyak 2% menjawab sering terlambat ke sekolah. Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa rata-rata dampak yang sering muncul yaitu kurang berinteraksi dengan lingkungan dengan persentase 52%. Dari pertanyaan ke 8 tentang bagaimana cara mengatasi agar tidak bermain *game online*, dari 50 responden menyatakan sebanyak 2% menjawab jarang bertemu dengan teman yang bermain *game online*, sebanyak 4% menjawab bermain futsal, sebanyak 4% menjawab berolah raga, sebanyak 32% menjawab tidur, sebanyak 44% menjawab melakukan aktivitas lain, sebanyak 2% menjawab tidak bermain di warnet, sebanyak 2% menjawab dibatasi waktu bermain, sebanyak 10% menjawab kerja. Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa rata-rata mengatakan melakukan aktivitas lain dengan persentase sebanyak 44%. Dari pertanyaan ke 9 tentang dampak positif bermain *game online*, dari 50 responden menyatakan bahwa sebanyak 14% menjawab merefresh otak, sebanyak 30% menjawab banyak teman, sebanyak 14% menjawab senang, sebanyak 4% menjawab melatih kemampuan berbahasa inggris, sebanyak 2% menjawab menenangkan pikiran, sebanyak 2% menjawab mendapat kepuasan tersendiri, sebanyak 6% menjawab menghilangkan kejenuhan dan

dapat mengambil keputusan dengan cepat, 6% menjawab mendapat penghasilan dari *game* tersebut, sebanyak 18% melatih otak untuk merancang strategi, sebanyak 2% menjawab terhindar dari miras dan narkoba, sebanyak 2% meningkatkan konsentrasi. Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa rata-rata mengatakan sisi positif bermain *game online* yaitu mendapat banyak teman dengan persentase sebanyak 30%.

Berdasarkan data keseluruhan yang diperoleh dari 50 responden yang menjawab pertanyaan terbuka sebanyak 9 soal menyatakan bahwa rata-rata orang sudah bermain *game online* semenjak 5 tahun yang lalu. Responden juga menyatakan bahwa sehari rata-rata bermain sebanyak 3 kali dan dalam satu sesi bermain rata-rata responden menjawab 4 jam setiap sesi. Ketika bermain, *game* yang sering dimainkan rata-rata menjawab DOTA2. Penyebab bermain *game online* rata-rata menjawab diajak teman. Sedangkan permasalahan yang sering muncul akibat sering bermain rata-rata responden menjawab kehabisan uang/boros. Bukan hanya kehabisan uang saja yang muncul akibat *game online*, dampak yang ditimbulkan lainnya rata-rata responden menjawab kurangnya berinteraksi dengan lingkungan sosial di sekitarnya. Namun cara mengatasi agar tidak sering bermain *game online* yaitu rata-rata responden menjawab melakukan aktivitas lain. Akan tetapi ada dampak positif dari bermain *game online* yaitu rata-rata responden menjawab memiliki banyak teman yang sama sama bermain *game online*.

Berdasarkan hasil survey dapat diketahui bahwa pengguna internet semakin lama semakin banyak serta konten yang diakses kebanyakan adalah *game online*, bahkan beberapa sampai kecanduan terhadap konten *game online* tersebut. Bermain *game* tidak dilarang karena bermanfaat untuk hiburan, namun tidak berlebihan dalam melakukannya karena dapat mengakibatkan ketergantungan dan kecanduan pada penggunanya. Bermain *game online* bisa berdampak pada kurangnya kepekaan di lingkungan sosialnya. Terkadang menjadi kurang percaya diri dan susah untuk bergaul dengan lingkungan baru. Dalam hal perilaku yang ditimbulkan oleh pecandu *game online* dapat berdampak negatif bagi pengguna dan lingkungan sekitarnya.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode fenomenologi karena bertujuan untuk mengungkap dan mempelajari serta memahami suatu fenomena beserta konteksnya yang khas dan unik yang dialami oleh individu. Informan dalam penelitian ini diambil secara *purposive sampling*, yaitu penentuan informan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Informan dalam penelitian ini adalah pecandu *game online* berusia 15-25 tahun yang rata-rata bermain 2-3 kali dalam sehari. Hal ini didasarkan pada pengambilan data awal dari 50 responden, yang diungkap dengan menggunakan pertanyaan terbuka. Penelitian ini dilakukan di desa Banaran kelurahan Wonoboyo Wonogiri. Penelitian dilakukan di rumah subjek masing-masing. Lingkungan tersebut secara keseluruhan kondusif karena tidak terlalu ramai dengan kendaraan bermotor. Orang tua masing-masing subjek juga memperbolehkan diadakannya penelitian ini serta posisi rumah subjek satu dengan yang lain saling berdekatan, hal tersebut mempermudah peneliti untuk melakukan penelitian. Sedangkan penelitian yang dilakukan di rumah subjek Solo yaitu di daerah Sumber, secara keseluruhan situasi lingkungan hampir sama dengan apa yang terjadi di Wonogiri. Waktu dan tempat wawancara diserahkan kepada informan agar memberikan kenyamanan dan tidak intervensi dari peneliti.

Penyusunan pedoman wawancara dibuat berdasarkan aspek-aspek perilaku prososial dari pendapat Mussen (dalam Basti tahun 2007), yang dimodifikasi sesuai dengan kondisi dan keadaan di lapangan yang semula terdapat aspek bertindak jujur namun telah dimodifikasi menjadi aspek kejujuran sesuai dengan isi *guide* wawancara.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan dan mendeskripsikan perilaku prososial pada pecandu *game online*. Secara keseluruhan perilaku prososial yang muncul dari semua informan hampir sama, namun terdapat perbedaan antar informan. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku prososial itu sendiri

yang terdiri dari *self gain* (ingin mendapat pengakuan, pujian, atau takut dikucilkan), *personal values and norms* (berkewajiban menegakkan keadilan), *empathy* (kemampuan seseorang untuk merasakan perasaan dan pengalaman orang lain).

Perilaku prososial berbagi yang ditinjau dari faktor *self gain* seperti berbagi rokok, *teatring wifi*, mentraktir teman, membagikan ilmu tentang game online hal itu sesuai dengan pernyataan Staub (dalam Basti,2007) perilaku prososial adalah suatu tindakan yang memiliki konsekuensi sosial positif secara fisik maupun psikologis, dilakukan secara sukarela dan bermanfaat bagi orang lain, sedangkan perilaku prososial berbagi dari faktor *empathy* yaitu menggalang dana atau bantuan untuk korban bencana alam hal tersebut sesuai dengan pernyataan Brigham (2006) perilaku prososial mempunyai maksud untuk menyokong kesejahteraan orang lain.

Faturochman (2006) menyatakan bahwa bentuk paling jelas dari prososial adalah perilaku menolong seperti yang ditunjukkan informan menolong korban kecelakaan, menolong orang sakit dirumah sakit, membantu mencari hp teman yang hilang, memberikan pinjaman uang kepada yang membutuhkan.

Kartono (2003) menyatakan bahwa perilaku prososial adalah suatu tindakan atau perilaku sosial yang menguntungkan didalamnya terdapat unsur kebersamaan, kerja sama, kooperatif, dan altruisme. Pendapat tersebut sesuai dengan perilaku prososial kerja sama yang dilakukan oleh informan seperti mengikuti kerja kelompok untuk menyelesaikan tugas kuliah, ikut andil dalam kegiatan kerja bakti dilingkungan, dan saling *suport* dalam memenangkan pertandingan *game online*.

Perilaku prososial berderma informan yang ditinjau dari faktor *self gain* seperti meminjamkan uang kepada yang membutuhkan dan memberikan *keyboard* sesuai dengan pendapat Baron & Byrne (2005) yang menyatakan bahwa perilaku prososal adalah suatu tindakan menolong yang menguntungkan orang lain tanpa harus menyediakan suatu keuntungan langsung pada orang yang melakukan tindakan tersebut. Sedangkan perilaku

berderma ditinjau dari faktor *empathy* seperti menggalangkan dana untuk korban bencana alam dan mengikuti kegiatan bakti sosial seperti pendapat Baron & Byrne (2005) yang menyatakan bahwa empati merupakan kemampuan untuk merasakan keadaan emosional orang lain, merasakan simpatik dan mencoba menyelesaikan masalah dan mengambil perspektif orang lain.

Perilaku prososial bertindak jujur, dari hasil penelitian 2 informan jujur dalam hal tidak menyalahgunakan uang sekolah/kuliah untuk kepentingan bermain *game online*, sedangkan 3 informan berperilaku tidak jujur seperti berbohong dalam hal lamanya bermain *game online*, dan menyalahgunakan uang sekolah/kuliah untuk bermain *game online*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Wan & Chiou (2006) kecanduan *game online* akan mempengaruhi hidup pemain, hidup pemain yang mengalami kecanduan akan menjadi *dark* (gelap) dan *boring* (membosankan) jika tidak bermain *game online*. Dari pernyataan tersebut bisa disimpulkan bahwa pemain *game online* akan bertindak tidak jujur ketika tidak memiliki uang untuk bermain *game online*.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis pada wawancara sekaligus dengan pembahasan penelitian maka dapat disimpulkan perilaku :1. Jenis perilaku prososial yang umum ditemukan pada pecandu game online adalah berbagi rokok, bekerja sama untuk memenangkan pertandingan game online, ikut andil dalam kegiatan masyarakat, meminjamkan uang. 2. Pecandu game online juga memiliki solidaritas yang baik dengan sesama seperti membantu menggalangkan dana untuk korban bencana alam. 3. Jenis perilaku prososial yang dilakukan pecandu game online kebanyakan didasarkan oleh faktor *self gain* (ingin mendapat pengakuan/pujian). 4. Jenis perilaku prososial yang jarang dilakukan oleh pecandu game online yaitu didasarkan oleh faktor *personal values and norms* (menegakkan keadilan dan kebenaran). 5. Terlalu banyak bermain game online dapat menimbulkan sifat tidak jujur pada individu seperti menyalahgunakan uang kuliah/sekolah untuk bermain game online.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh selama penelitian, maka penulis memberikan sumbangan saran yang diharapkan dapat bermanfaat Informan 1. Informan diharuskan untuk tidak berlebihan dalam bermain *game online* dan dapat membagi waktu untuk bersosialisasi dengan masyarakat sekitar. 2. Informan diharuskan untuk tidak menyalahgunakan uang SPP untuk bermain *game online*. 3. Untuk orang tua diharapkan untuk selalu mengawasi kegiatan anaknya agar tidak berlebihan dalam bermain *game online*. 4. Untuk penyedia jasa warung internet diharapkan membatasi jam buka agar anak dapat mengontrol waktu bermain *game online*. 5. Untuk peneliti selanjutnya yang ingin meneliti perilaku prososial pada pecandu *game online* semoga penelitian ini menjadi referensi yang bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Baron, R. A & D.Byrne. 2005. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Erlangga
- Basti. 2007. Perilaku Prososial Etnis Jawa dan Etnis Cina. *Jurnal Psikologika*, vol 01, 57-68.
- Faturochman. 2006. Pengantar Psikologi Sosial. Yogyakarta: Pustaka Book Publishing
- Jap, t., Tiatri, S., Jaya, E. S., & Suteja, M. S. (2013). The Development of Indonesian Online Game Addiction. *Online Game Addiction Questionnaire Development* vol 08.
- Kartono, K. (2003). *Kamus psikologi*. Bandung: Pionir Jaya
- Wan, C.S., & Chiou, W.B. (2007). The motivations of adolescents who are addicted to online games: *A cognitive perspective*. *Adolescence*. 42(165), 179-197.