

BAB III

INTENSITAS BERMAIN GAME PUBG DAN PENGAWASAN ORANG TUA TERHADAP PERILAKU AGRESIF VERBAL REMAJA

Dalam bab ini akan menjelaskan dari hasil penelitian mengenai intensitas bermain game PUBG dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif verbal remaja. Temuan yang telah didapatkan akan dijelaskan dengan hasil yang telah disusun melalui hasil penelitian yang diolah dengan Microsoft Excel. Hasil data yang telah disusun didapat dari hasil jawaban responden yang dilakukan dengan mengisi kuesioner pada 60 responden. Hasil data yang didapatkan akan dijelaskan secara deskriptif menggunakan tabel diagram.

3.1 Identitas Responden

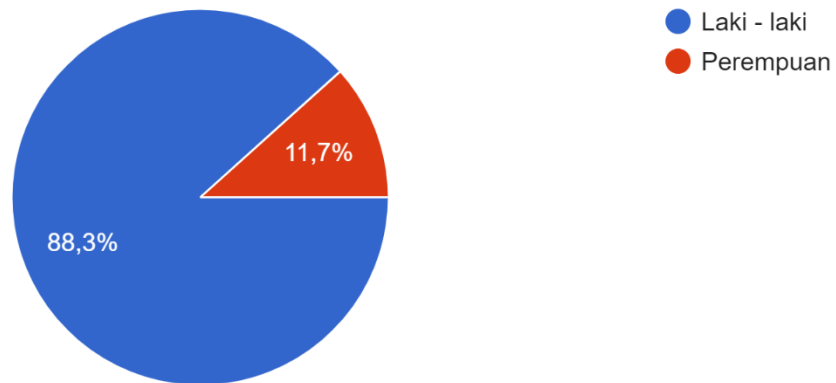
Kriteria responden yang sesuai pada penelitian ini dengan jumlah 60 responden adalah laki - laki dan perempuan dengan usia 16-24 tahun yang mengakses, mengunduh, dan memainkan game PUBG Mobile serta yang tinggal di Kota Semarang. Berikut data akan dipaparkan melalui diagram dengan kriteria seluruh responden:

3.1.1 Jenis Kelamin

Diagram 3.1

Jenis Kelamin

60 jawaban



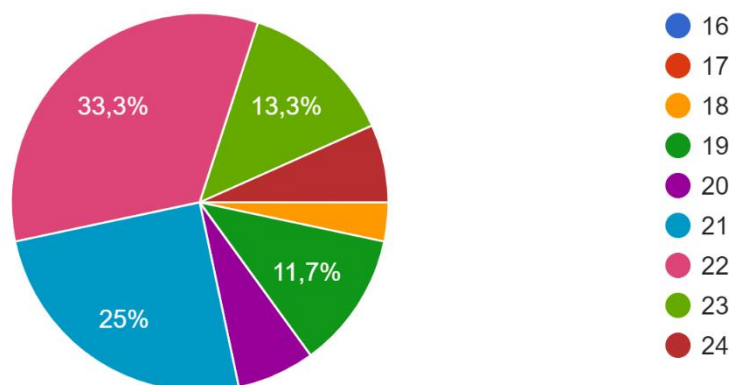
Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada 60 responden menghasilkan data bahwa mayoritas dari responden dengan jenis kelamin laki laki dengan jumlah 88.3% dan dengan jenis kelamin perempuan dengan jumlah 11,7%. Dimana dari kriteria tersebut lebih banyak

3.1.2 Usia

Diagram 3.2

Usia

60 jawaban



Berdasarkan dari rentang usia keseluruhan responden menunjukkan bahwa usia 22 tahun menjadi responden tertinggi dalam penelitian ini sebesar 33,3%, diikuti oleh usia 21 tahun sebesar 25%, dan diposisi ketiga terdapat pada usia 33 tahun sebesar 13,3%, serta responden yang paling sedikit pada usia 18 tahun sebesar 3,3%.

3.2 Intensitas Bermain Game PUBG

Intensitas bermain game PUBG merupakan reaksi emosional atau kedalaman dan kekuatan atas suatu sikap maupun kegiatan yang dilakukan oleh seseorang menurut Rinjadi & Firmanto (2013: 81). Kegiatan yang dilakukan oleh individu tersebut didasarkan dengan rasa gembira dan senang menurut Klaoh (Kilimanca, 2006) dalam Rinjani & Firmanto (2013: 81). Chaplin (2011: 254) mengatakan bahwa intensitas merupakan kekuatan dari tingkah laku yang dapat diukur secara kuantitatif. Menurut Tubb dan Moss (2000: 200) dalam Nurjan, Tjahjono & Yamin (2016: 1199) bahwa indikator dari intensitas dapat diukur melalui frekuensi dan durasi dalam bermedia, dan dalam kasus ini adalah intensitas bermain game PUBG sebagai medianya.

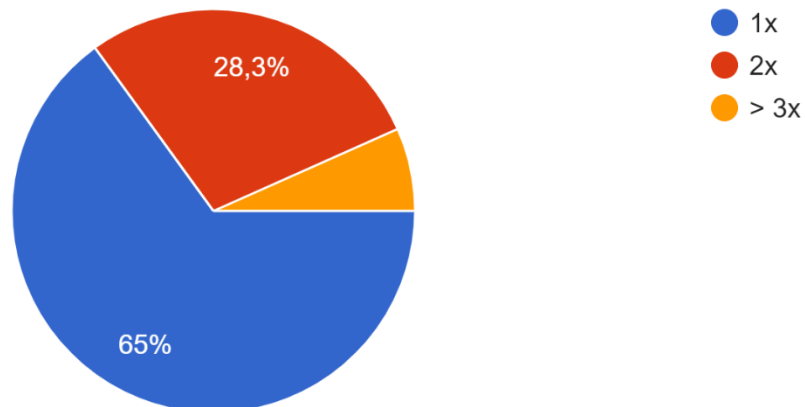
3.2.1 Frekuensi Bermain Game PUBG

Indikator ini menilai pada frekuensi responden dalam bermain game PUBG dalam satu hari. Dari indikator ini, responden diberikan 4 pertanyaan mengenai berapa kali bermain game PUBG dalam 1 hari dengan di waktu dan jam yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat kategori yang diberikan pada hasil jawaban responden dengan penilaian sebagai berikut:

- 1x bermain game menunjukkan frekuensi bermain game rendah
- 2x bermain game menunjukkan frekuensi bermain game sedang
- > 3x bermain game menunjukkan frekuensi bermain game tinggi

Diagram 3.3

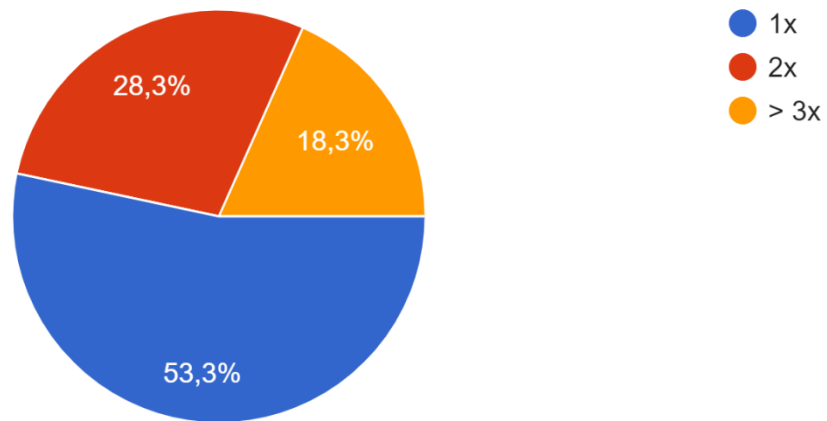
Frekuensi bermain game PUBG di pagi hari (6.00-11.00)



Berdasarkan penelitian yg dilakukan terhadap 60 responden, mayoritas responden, yakni sebesar 65% memainkan PUBG sebanyak 1 kali di pagi hari. Namun, terdapat 6,7% responden memainkan PUBG sebanyak 3 kali di pagi hari. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden memainkan PUBG di pagi hari dengan frekuensi rendah.

Diagram 3.4

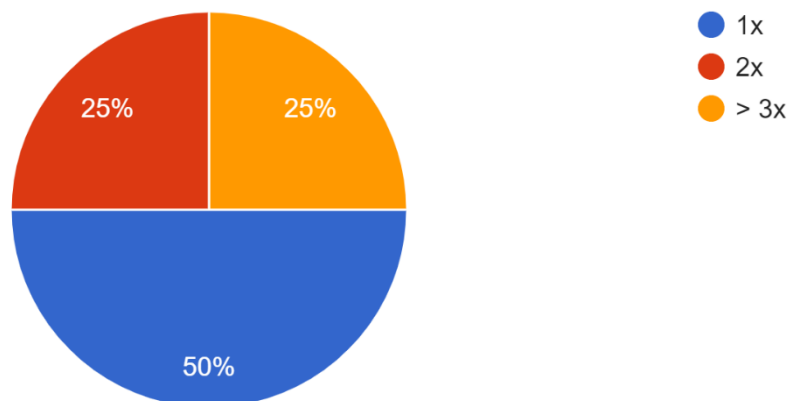
Frekuensi bermain game PUBG di siang hari (11.01-15.00)



Berdasarkan penelitian yg dilakukan terhadap 60 responden, mayoritas responden, yakni sebesar 53,3% memainkan PUBG sebanyak 1 kali di siang hari. Namun, terdapat 18,3% responden memainkan PUBG sebanyak 3 kali di siang hari menjadi yang terendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden memainkan PUBG di siang hari dengan frekuensi rendah.

Diagram 3.5

Frekuensi bermain game PUBG di sore hari (15.01-18.00)

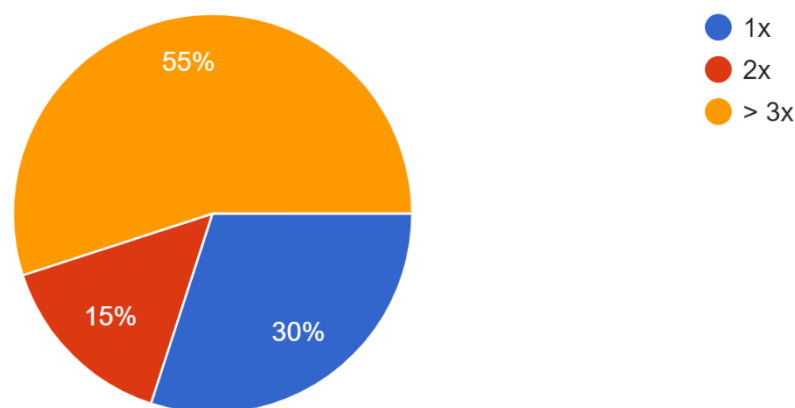


Berdasarkan penelitian yg dilakukan terhadap 60 responden, mayoritas responden, yakni sebesar 50% memainkan PUBG sebanyak 1 kali di sore hari. Namun, terdapat responden memainkan

PUBG sebanyak 2 kali dan 3 kali dengan besaran yang sama sebanyak 25% di sore hari. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden memainkan PUBG di sore hari dengan frekuensi rendah.

Diagram 3.6

Frekuensi bermain game PUBG di malam hari (18.01-00.00)



Berdasarkan penelitian yg dilakukan terhadap 60 responden, mayoritas responden, yakni sebesar 55% memainkan PUBG sebanyak 3 kali di malam hari. Namun, terdapat 15% responden memainkan PUBG sebanyak 2 kali di malam hari menjadi yang terendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden memainkan PUBG di malam hari dengan frekuensi tinggi.

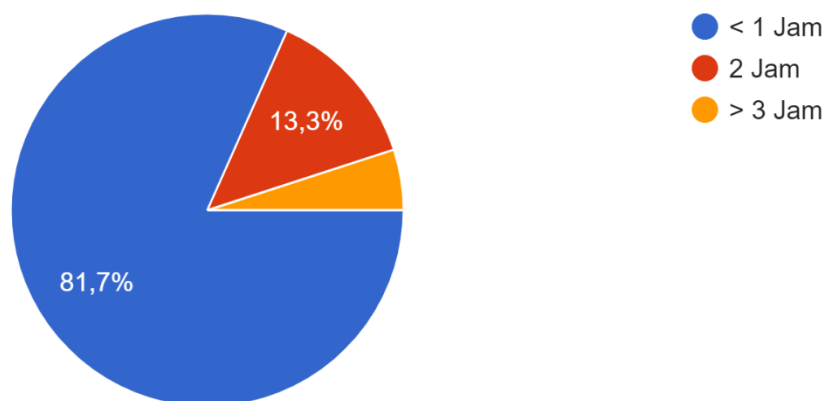
3.2.2 Durasi Bermain Game PUBG

Indikator ini menilai pada durasi responden pada saat bermain game PUBG dalam satu hari. Dari indikator ini, responden diberikan 4 pertanyaan mengenai berapa lama (jam) dalam bermain game PUBG dalam 1 hari dengan waktu dan jam yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat kategori yang diberikan pada hasil jawaban responden dengan penilaian sebagai berikut:

- Bermain game < 1 jam menunjukkan durasi yang sebentar dalam bermain game PUBG.
- Bermain game 2 jam menunjukkan durasi yang sedang dalam bermain game PUBG.
- Bermain game > 3 jam menunjukkan durasi yang lama dalam bermain game PUBG.

Diagram 3.7

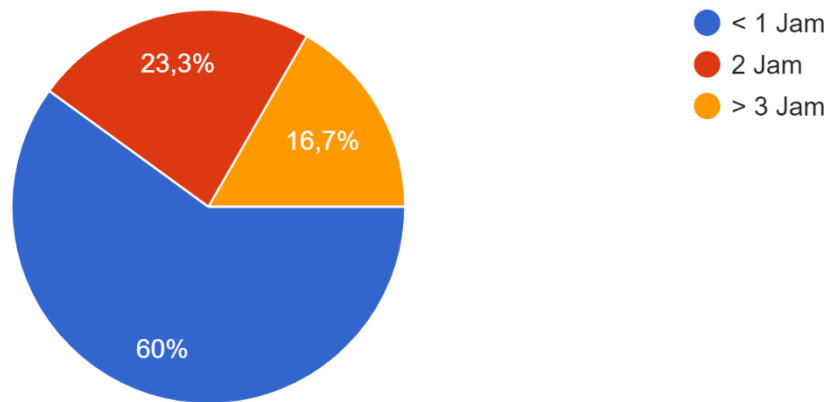
Durasi bermain game PUBG di pagi hari (6.00-11.00)



Berdasarkan penelitian yg dilakukan terhadap 60 responden, mayoritas responden, yakni sebesar 81,7% memainkan PUBG selama kurang dari 1 jam di pagi hari. Namun, terdapat 5% responden memainkan PUBG selama lebih dari 3 jam di pagi hari menjadi yang terendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden memainkan PUBG di pagi hari dengan durasi yang sebentar.

Diagram 3.8

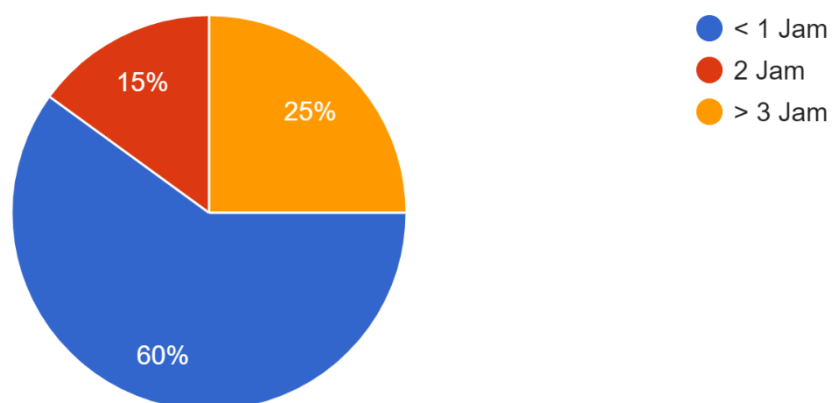
Durasi bermain game PUBG di siang hari (11.01-15.00)



Berdasarkan penelitian yg dilakukan terhadap 60 responden, mayoritas responden, yakni sebesar 60% memainkan PUBG selama kurang dari 1 jam di siang hari. Namun, terdapat 16,7% responden memainkan PUBG selama lebih dari 3 jam di siang hari menjadi yang terendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden memainkan PUBG di siang hari dengan durasi yang sebentar ketika sedang beraktivitas ketika istirahat di sekolah maupun kampus.

Diagram 3.9

Durasi bermain game PUBG di sore hari (15.01-18.00)

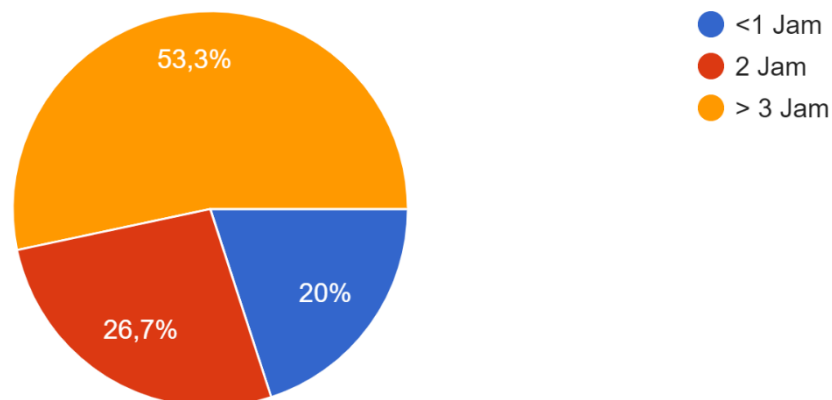


Berdasarkan penelitian yg dilakukan terhadap 60 responden, mayoritas responden, yakni sebesar 60% memainkan PUBG selama kurang dari 1 jam di sore hari. Namun, terdapat 15% responden

memainkan PUBG selama 2 jam di sore hari menjadi yang terendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden memainkan PUBG di sore hari ketika jam pulang kerja dengan durasi yang sebentar.

Diagram 3.10

Durasi bermain game PUBG di malam hari (18.01-00.00)



Berdasarkan penelitian yg dilakukan terhadap 60 responden, mayoritas responden, yakni sebesar 53% memainkan PUBG selama lebih dari 3 jam di malam hari ketika waktu luang. Namun, terdapat 15% responden memainkan PUBG selama kurang dari 1 jam di malam hari menjadi yang terendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden memainkan PUBG di malam hari dengan durasi yang lama.

3.3 Pengawasan Orang Tua

Pengawasan orang tua merupakan upaya yang memiliki sifar memaksa pada perkembangan emosi serta psikologis remaja seperti berfikir, pengungkapan diri, emosi yang diluapkan menjadi ekspresi anak remaja serta kedekatan pada orang tua menurut Barber (Sri Lestari, 2012: 57-78). Pengawasan dalam hal ini diartikan sebagai usaha orang tua demi mengatur serta mengelola perilaku remaja sebagai anak. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat kategori yang diberikan pada hasil jawaban responden dengan tingkat sebagai berikut:

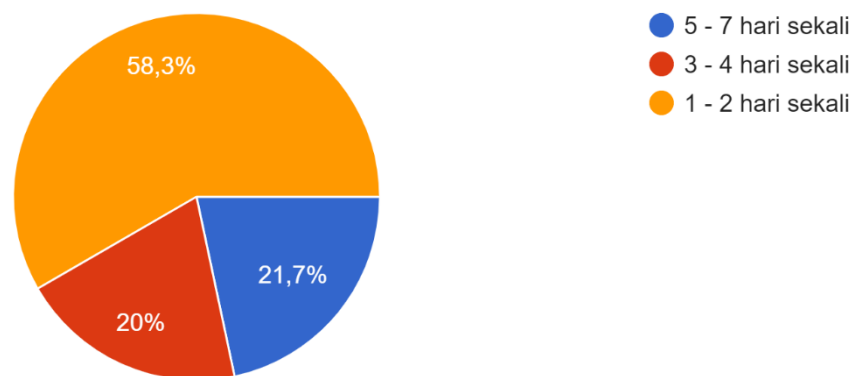
- 1-2 hari sekali pengawasan menunjukkan tingkat pengawasan rendah.
- 3-4 hari sekali pengawasan menunjukkan tingkat pengawasan sedang.
- 5-7 hari sekali pengawasan menunjukkan tingkat pengawasan tinggi.

Pertanyakan yang ditunjukkan pada responden memiliki indikator diantara lain:

- Batasan waktu.
- Penjelasan orang tua dampak positif dan negatif konten game PUBG.
- Mengingatkan dampak negatif penggunaan internet di media.

Diagram 3.11

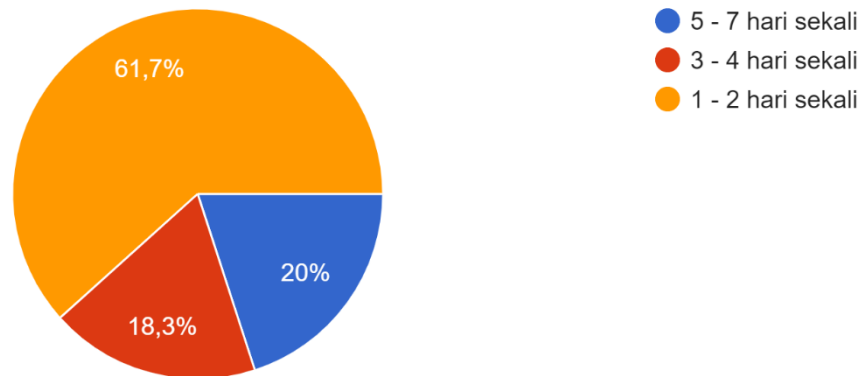
Aturan dan batasan waktu dalam bermain game oleh orang tua dalam seminggu



Berdasarkan penelitian yg dilakukan terhadap 60 responden, mayoritas responden, yakni sebesar 58,3% aturan dan batasan waktu yang diberikan orang tua dalam bermain game 1-2 hari sekali. Sedangkan, aturan dan batasan waktu yang diberikan orang tua dalam bermain game 3-4 hari sekali sebesar 20% dengan responden terendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden diberikan aturan dan batasan waktu oleh orang tua dalam bermain game memiliki tingkat yang rendah.

Diagram 3.12

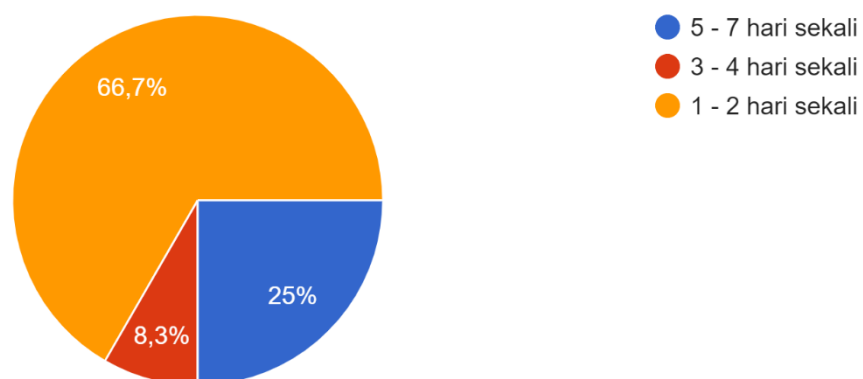
Pendampingan orang tua saat bermain game dalam seminggu



Berdasarkan penelitian yg dilakukan terhadap 60 responden, mayoritas responden, yakni sebesar 61,7% mendapat pendampingan orang tua saat bermain game 1-2 hari sekali. Sedangkan, pendampingan orang tua saat bermain game 3-4 hari sekali sebesar 18,3% dengan responden terendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden mendapat pendampingan orang tua saat bermain game memiliki tingkat yang rendah.

Diagram 3.13

Penjelasan orang tua mengenai dampak buruk bermain game dalam seminggu

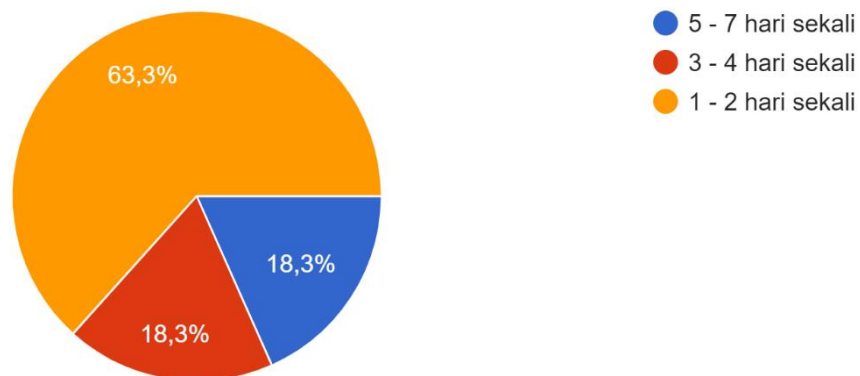


Berdasarkan penelitian yg dilakukan terhadap 60 responden, mayoritas responden, yakni sebesar 66,7% mendapat penjelasan orang tua mengenai dampak buruk bermain game 1-2 hari sekali. Sedangkan, penjelasan orang tua mengenai dampak buruk bermain game 3-4 hari sekali

sebesar 8,3% dengan responden terendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden mendapat penjelasan orang tua mengenai dampak buruk bermain game memiliki tingkat yang rendah.

Diagram 3.14

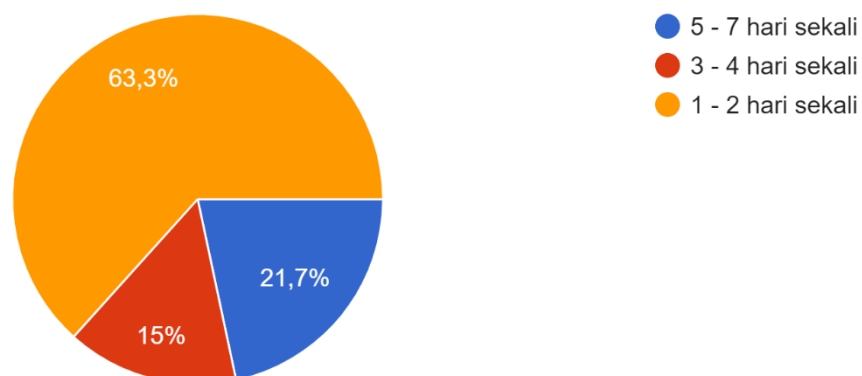
Aturan orang tua mengenai game yang boleh diakses dalam seminggu



Berdasarkan penelitian yg dilakukan terhadap 60 responden, mayoritas responden, yakni sebesar 63,3% mendapatkan aturan dari orang tua mengenai game yang boleh diakses 1-2 hari sekali. Sedangkan, aturan dari orang tua mengenai game yang boleh diakses 3-4 dan 5-7 hari sekali dengan jumlah responden yang sama sebesar 18,3%. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden mendapatkan aturan dari orang tua mengenai game yang boleh diakses memiliki tingkat yang rendah.

Diagram 3.15

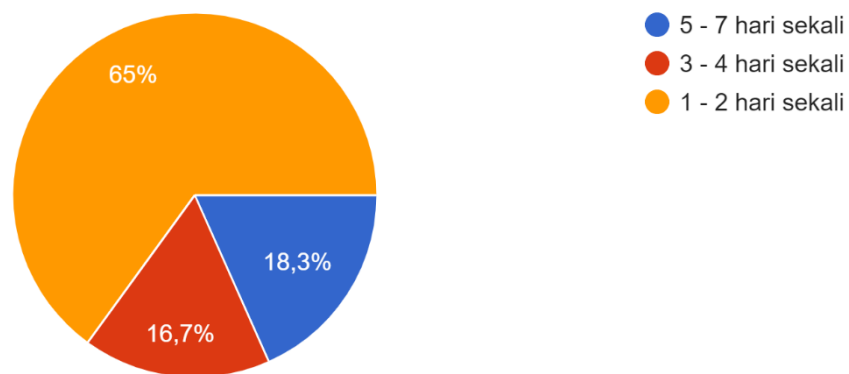
Penjelasan orang tua mengenai makna kata kasar dalam seminggu



Berdasarkan penelitian yg dilakukan terhadap 60 responden, mayoritas responden, yakni sebesar 63,3% mendapatkan penjelasan dari orang tua mengenai makna kata kasar 1-2 hari sekali. Sedangkan, penjelasan dari orang tua mengenai makna kata kasar 3-4 hari sekali sebesar 18,3% dengan responden terendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden mendapatkan penjelasan dari orang tua mengenai makna kata kasar memiliki tingkat yang rendah.

Diagram 3.16

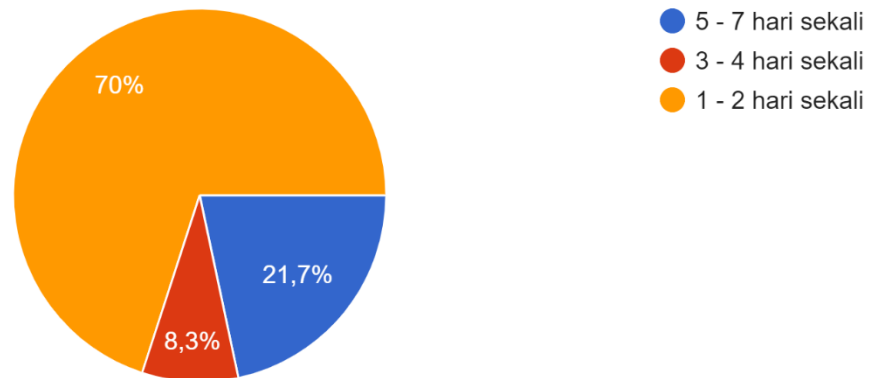
Penjelasan orang tua mengenai kata kasar yang melanggar etika dalam seminggu



Berdasarkan penelitian yg dilakukan terhadap 60 responden, mayoritas responden, yakni sebesar 65% mendapatkan penjelasan dari orang tua mengenai kata kasar yang melanggar etika 1-2 hari sekali. Sedangkan, penjelasan dari orang tua mengenai kata kasar yang melanggar etika 3-4 hari sekali sebesar 16,7% dengan responden terendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden mendapatkan penjelasan dari orang tua mengenai kata kasar yang melanggar etika memiliki tingkat yang rendah.

Diagram 3.17

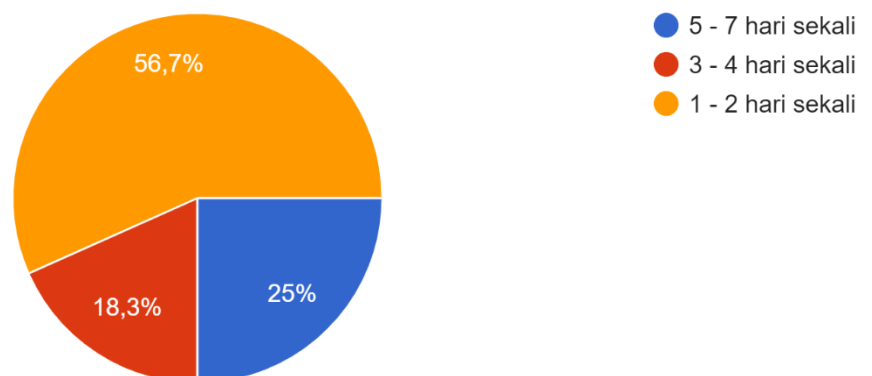
Masukan orang tua mengenai kata-kata baik dalam mengekspresikan saat bermain game dalam seminggu



Berdasarkan penelitian yg dilakukan terhadap 60 responden, mayoritas responden, yakni sebesar 70% mendapatkan masukan dari orang tua mengenai kata-kata baik dalam bermain game 1-2 hari sekali. Sedangkan, masukan dari orang tua mengenai kata-kata baik dalam bermain game 3-4 hari sekali sebesar 8,3% dengan responden terendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden mendapatkan masukan dari orang tua mengenai kata-kata baik dalam bermain game memiliki tingkat yang rendah.

Diagram 3.18

Orang tua mengingatkan dampak negatif dari internet dalam seminggu



Berdasarkan penelitian yg dilakukan terhadap 60 responden, mayoritas responden, yakni sebesar 56,7% diingatkan orang tua mengenai dampak negatif dari internet 1-2 hari sekali. Sedangkan, orang tua

mengingatkan mengenai dampak negatif dari internet 3-4 hari sekali sebesar 18,3% dengan responden terendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden diingatkan orang tua mengenai dampak negatif dari internet memiliki tingkat yang rendah.

3.4 Perilaku Agresif Verbal Remaja

Perilaku agresif verbal merupakan tindakan dalam bentuk komunikasi maupun ucapan yang ditujukan kepada orang, dilakukan secara sengaja dengan maksud menyakiti, mengintimidasi, dan mencelakakan orang lain secara tidak langsung maupun langsung (Nindya dan Margaretha, 2012: 2). Verbal abuse atau agresif verbal dilakukan menggunakan perkataan kasar pada saat berkomunikasi dengan orang lain (Nisa dan Wahid, 2014: 90). Berdasarkan hasil penelitian, terdapat kategori yang diberikan pada hasil jawaban responden dengan penilaian sebagai berikut:

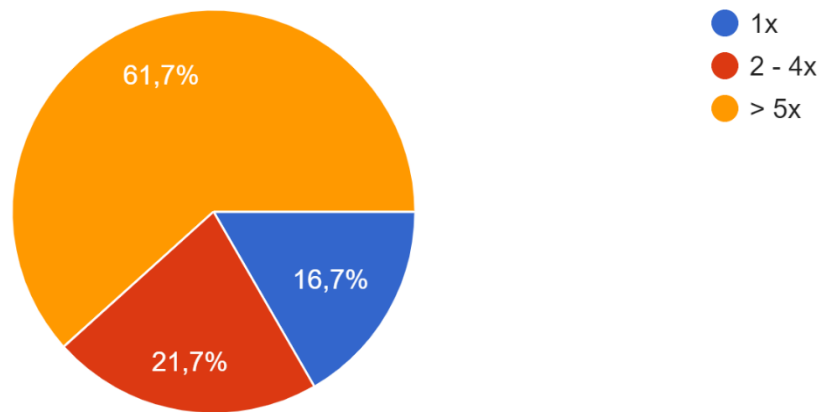
- 1x agresi verbal menunjukkan agresi verbal rendah
- 2-4x agresi verbal menunjukkan agresi verbal sedang
- > 5x agresi verbal menunjukkan agresi verbal tinggi

Pertanyaan yang ditujukan pada responden memiliki indikator diantara lain:

- Menggunakan kata-kata kasar
- Menghina orang lain
- Mengancam orang lain untuk melukai atau mencelakai

Diagram 3.19

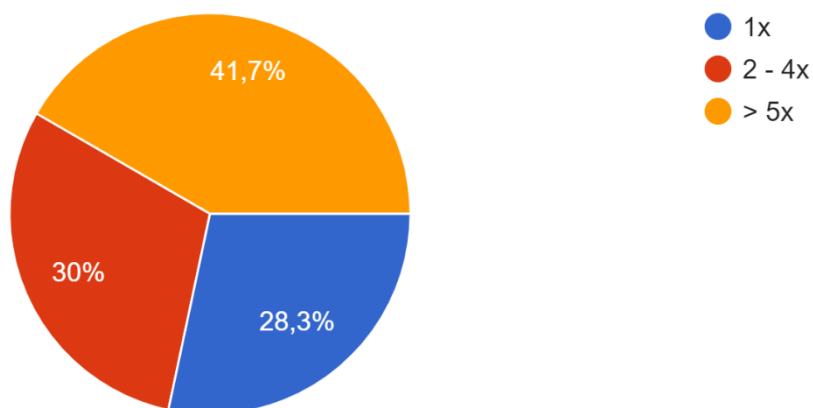
Mengutarakan kata-kata kasar dalam satu kali bermain game



Berdasarkan pada tabel diatas, sebagian besar pemain mengaku mengutarakan kata kasar pada pemain lain saat bermain game PUBG. Bentuk yang dilakukan diluapkan antara lain seperti binatang, kebodohan, pornoaksi dsb. Berdasarkan penelitian yg dilakukan terhadap 60 responden, mayoritas responden, yakni sebesar 61,7% mengutarakan kata-kata kasar lebih dari 5 kali dalam satu kali bermain game. Namun, terdapat 16,7% responden mengutarakan kata kasar 1 kali dalam satu kali bermain game dengan jumlah terendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden sering mengutarakan kata-kata kasar dalam satu kali bermain game.

Diagram 3.20

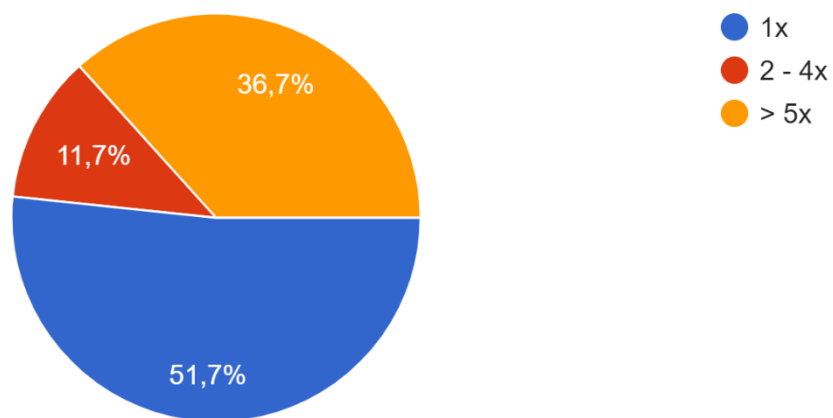
Menghina pemain lain dalam satu kali bermain game



Berdasarkan pada tabel diatas, sebagian besar pemain mengaku menghina pemain lain saat bermain game PUBG. Bentuk hinaan yang dilakukan dikarenakan pemain lain tidak kompeten, tidak membantu, dan kurang handal dalaam bermain game. Berdasarkan penelitian yg dilakukan terhadap 60 responden, mayoritas responden, yakni sebesar 41,7% menghina pemain lain lebih dari 5 kali dalam satu kali bermain game. Namun, terdapat 28,3% responden menghina pemain lain 1 kali dalam satu kali bermain game dengan jumlah terendah. Hinaan yang dilakukan antara lain seperti tidak bisa bermain game, kurang kompeten, tidak membantu dalam bermain game. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden sering menghina pemain dalam satu kali bermain game.

Diagram 3.21

Mengancam pemain lain dalam satu kali bermain game



Berdasarkan pada tabel diatas, sebagian besar pemain mengaku mengancam pemain lain saat bermain game PUBG. Bentuk ancaman yang diluapkan seperti akan meneror, akan dibunuh, ucapan akan membunuh, dsb. Berdasarkan penelitian yg dilakukan terhadap 60 responden, mayoritas responden, yakni sebesar 51,7% mengancam pemain lain 1 kali dalam satu kali bermain game. Namun, terdapat 11,7% responden mengancam pemain lain 2-4 kali dalam satu kali bermain game dengan jumlah terendah. Hal

tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden jarang mengancam pemain lain dalam satu kali bermain game.

3.5 Intensitas Bermain Game PUBG dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Verbal Remaja

Data diatas dapat dikatakan bahwa pada variabel intensitas bermain game PUBG, responden rata-rata bermain game PUBG memiliki intensitas yang sedang. Dikarenakan responden akan lebih sering bermain game pada waktu malam hari dan jarang untuk bermain game di pagi hari. Untuk variabel pengawasan orang tua, responden rata-rata mendapatkan pengawasan orang tua di tingkat yang rendah. Mayoritas dari responden hanya mendapatkan pengawasan 1-2 hari dalam seminggu. Pada variabel perilaku agresif verbal remaja, responden rata-rata melakukan agresi verbal pada tingkat tinggi. Mayoritas dari responden cukup sering untuk melakukan perilaku agresif verbal lebih dari lima kali dalam bermain game.