

Pengaruh Determinan Intensi Terhadap Intensi Bermain *Game Online* pada Komunitas Us.Art Kota Bandung

The Role of Determinant Intention Against Intention of Playing Online Games in Bandung City Us.Art Community

1Ikhsan Darmatya Purnaman, 2Suci Nugraha

1,2Prodi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Bandung,
Jl. Tamansari No.1 Bandung 40116

email: Ikhsan.darmatya@yahoo.co.id, 2sucinugraha.psy@gmail.com

Abstract. Playing online games is an activity that is very popular with many people. Playing online games will have a special impact on the players (Febriana Siskwa Widyastuti, 2013). The purpose of this study is to determine which determinants have the most influence on the intention to play online games in the Us.Art community. The method used in this research is multiple linear regression analysis method with purposive tehnik sampling. The subjects in this study were 48 respondents. The data collection in this study used a questionnaire about attitude toward behavior, subjective norms, perceived behavioral control and intention in accordance with Theory Planned Action Behavior from Icek Ajzen. The results show that simultaneous result from three determinants give an effect of 0.453 on the intention to play online games. In addition, the determinants that have a significant influence on the intention to play online games are the attitude toward behavior determinant of 11.1% and the perceived behavioral control of 34.5%. Thus, the appreciation of the perceived impact and perception of the supporting factors are the factors that determine the intention to play online games.

Keywords: *Determinants Intension, Intention Playing Online Game, Online Game.*

Abstrak. Bermain *game online* merupakan kegiatan yang sangat digemari oleh banyak kalangan. Bermain *game online* akan memberikan dampak tersendiri bagi para pemainnya (Febriana Siska Widyastuti, 2013). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui determinan mana yang paling berpengaruh terhadap intensi bermain *game online* pada komunitas Us.Art. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis regresi linear berganda dengan teknik *purposive sampling*. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 48 responden. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner mengenai *attitude toward behavior*, *subjective norms*, *perceived behavioral control* dan intensi sesuai dengan *Theory Planned Action Behavior* dari Icek Ajzen. Hasil perhitungan menunjukkan secara simultan ketiga determinan memberikan pengaruh sebesar 0,453 terhadap intensi bermain *game online*. Selain itu determinan yang memberikan pengaruh signifikan terhadap intensi bermain *game online* adalah determinan *attitude toward behavior* sebesar 11,1 % dan *perceived behavioral control* sebesar 34,5%. Dengan demikian, penghayatan mengenai dampak yang dirasakan dan persepsi mengenai faktor-faktor pendukung adalah faktor yang menentukan intensi untuk bermain *game online*.

Kata Kunci: *Determinan Intensi, Intensi Bermain Game Online, Game Online.*

A. Pendahuluan

Game online merupakan produk dari perkembangan internet yang saat ini sedang berkembang sangat pesat. Game online merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang melalui jaringan internet. Game online menjadi permainan yang di gemari oleh banyak kalangan mulai dari anak-anak sampai dengan orang dewasa. Banyak para pemain game online atau gamers yang membentuk

komunitas-komunitas untuk bermain game online bersama-sama. Salah satu komunitas yang aktif dalam bermain game online adalah komunitas Us.Art. Komunitas ini terdiri dari 48 gamers aktif yang memainkan game online lebih dari 5 jam dalam sehari. Menurut Fishbein & Ajzen (2010) bahwa hal yang paling dekat dengan tingkah laku adalah intensi atau niat.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Febriana Siska,

Widyastuti (2012) bahwa seseorang bermain game online dikarenakan tekanan teman sebaya, kondisi ekonomi gamer dan dampak yang dirasakan oleh gamer akibat dari bermain game online. Dampak yang dirasakan tersebut dapat berupa dampak positif maupun negatif. Penelitian lain yang dilakukan oleh Ardaneswari Ayu Pitaloka (2013) mengatakan bahwa seseorang bermain game online dapat dikarenakan pengalaman masa lalu dimana mereka sudah diperkenalkan dengan permainan game dari kecil.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Berapa besar pengaruh determinan intensi terhadap intensi bermain game online pada komunitas Us.Art Kota Bandung?”. Selanjutnya tujuan dalam penelitian ini diuraikan dalam pokok-pokok sbb:

1. Untuk mengetahui pengaruh determinan intensi attitude toward behavior terhadap intensi bermain game online pada komunitas Us.Art Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui pengaruh determinan intensi subjective norms terhadap intensi bermain game online pada komunitas Us.Art Kota Bandung.
3. Untuk mengetahui pengaruh determinan intensi perceived behavioral control terhadap intensi bermain game online pada komunitas Us.Art Kota Bandung.
4. Untuk mengetahui pengaruh determinan intensi terhadap intensi bermain game online pada komunitas Us.Art Kota Bandung.

B. Landasan Teori

Menurut Fishbein & Ajzen (2010) menyatakan bahwa “Intensi merupakan indikasi seberapa besar

seseorang individu akan berusaha untuk memunculkan tingkah laku tertentu”. Menurut Fishbein & Ajzen (2010) menyatakan bahwa ada tiga determinan pembentuk intensi yaitu *attitude toward behavior*, *subjective norms* dan *perceived behavioral control*. Masing-masing dari ketiga determinan tersebut dipengaruhi oleh *belief*. *Belief* adalah sebagai probabilitas subjektif bahwa objek memiliki atribut tertentu (Fishbein & Ajzen 2010). Ketiga *belief* tersebut antara lain *behavioral belief*, *normative belief* dan *control belief*. Determinan *attitude toward behavior* merupakan hasil dari *behavioral belief* dan *outcomes evaluation* dimana *attitude toward behavior* dapat berupa penilaian mengenai dampak yang dirasakan dari tingkah laku yang dimunculkan. Determinan *subjective norms* merupakan hasil dari *normative belief* dan *motivation to comply* dimana *subjective norms* dapat berupa seorang individu akan menampilkan perilaku sesuai dengan harapan orang yang dianggap penting baginya (*significant personnya*). Determinan *perceived behavioral control* merupakan hasil dari *control belief* dan *perceived power* dimana *perceived behavioral control* ini dapat berupa persepsi individu mengenai bagaimana cara untuk menghadapi faktor-faktor pendukung ataupun penghambat untuk memunculkan suatu perilaku. Determinan ini juga dapat dipengaruhi oleh pengalaman-pengalaman masa lalu diri sendiri maupun orang lain mengenai perilaku yang akan ditampilkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada 48 anggota komunitas Us.Art diperoleh hasil bahwa secara bersama-sama ketiga determinan intensi memberikan pengaruh sebesar 45,3% terhadap intensi bermain *game*

online pada komunitas Us.Art Kota Bandung. Sedangkan 54,7% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak diteliti. Sedangkan secara parsial atau sendiri-sendiri maka diperoleh data bahwa determinan intensi *attitude toward behavior* memberikan pengaruh signifikan sebesar 11,1% terhadap intensi bermain *game online* pada komunitas Us.Art Kota Bandung. Determinan *perceived behavioral control* memberikan pengaruh signifikan sebesar 34,5% terhadap intensi bermain *game online* pada komunitas Us.Art Kota Bandung. Determinan *subjective norms* tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap intensi bermain *game online* pada komunitas Us.Art Kota Bandung.

Pada determinan *attitude toward behavior* memberikan pengaruh signifikan sebesar 11,1% hal ini dapat disebabkan karena para *gamers* pada komunitas ini mengetahui efek-efek apa saja yang mereka rasakan ketika mereka bermain *game online*. Efek yang dirasakan berupa efek positif dan juga efek negatif dari bermain *game online*. Meskipun *gamers* pada komunitas ini merasakan efek-efek negatif dari bermain *game online* yang sering mereka lakukan, tetapi para *gamers* cenderung lebih menghayati efek-efek positif dari bermain *game online* dan tidak terlalu menghayati efek negatif dari bermain *game online* sehingga membuat determinan ini memberikan pengaruh signifikan terhadap intensi bermain *game online* pada komunitas ini.

Determinan kedua yang memberikan pengaruh signifikan terhadap intensi bermain *game online* pada komunitas ini adalah determinan *perceived behavioral control* yaitu sebesar 34,5%. Hal ini dapat disebabkan karena para *gamers* merasa bahwa mereka memiliki fasilitas untuk bermain *game online* di rumah. Para

gamers pun merasa bahwa apabila mereka memiliki masalah untuk bermain *game online* di rumah maka mereka bisa mengakses atau bermain *game online* di warnet. Hal lain yang membuat determinan ini memberikan pengaruh signifikan adalah berupa pengalaman *gamers* yang sudah mengenal *game offline* dari saat mereka kecil dan juga pengalaman dari teman-teman mereka yang mengajak mereka untuk bermain dan memperkenalkan *game online*.

Determinan *subjective norms* tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap intensi bermain *game online* pada komunitas ini. Hal ini dapat disebabkan karena para *gamers* mengetahui bahwa *significant person* atau orang yang penting bagi mereka tidak menginginkan *gamers* untuk bermain *game online* namun para *gamers* tidak memiliki keinginan atau tidak berusaha untuk memenuhi harapan dari *significant personnya*. Hal ini dapat disebabkan karena para *gamers* merasa bahwa bermain *game online* memberikan banyak dampak positif bagi mereka. Hal lain juga dapat disebabkan karena para *gamers* merasa bahwa mereka memiliki kesempatan atau fasilitas untuk bermain *game online*.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Determinan intensi secara simultan memberikan pengaruh sebesar 45,3% terhadap intensi bermain *game online* pada komunitas Us.Art Kota Bandung. Sedangkan 54,7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.
2. Determinan *attitude toward behavior* memberikan pengaruh signifikan sebesar 11,1%

terhadap intensi bermain game online pada komunitas Us.Art Kota Bandung. Hal ini dapat disebabkan karena para gamers pada komunitas ini merasa bahwa dengan bermain game online memberikan banyak dampak positif bagi mereka meskipun mereka merasa bahwa bermain game online dapat memberikan dampak yang negatif namun mereka cenderung lebih menghayati efek atau dampak positif yang dirasakan.

3. Determinan *perceived behavioral control* memberikan pengaruh sebesar 34,5% terhadap intensi bermain game online pada komunitas Us.Art Kota Bandung. Hal ini dapat disebabkan karena para gamers pada komunitas ini merasa bahwa mereka memiliki fasilitas untuk bermain game online dirumah ataupun diwarnet. Para gamers pun merasa bahwa mereka memiliki kesempatan untuk bisa selalu mengakses game online. Hal lain dapat disebabkan juga karena pengalaman masa lalu gamers yang memang sudah mengenal bermain game sejak mereka kecil dan pengalaman masa lalu teman-teman mereka yang mengajak dan memperkenalkan game online pada para gamers.
4. Determinan *subjective norms* tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap intensi bermain game online pada komunitas Us.Art. Hal ini dapat disebabkan karena para gamers mengetahui apabila orang yang mereka anggap penting atau *significant personnya* tidak menginginkan mereka untuk bermain game online tetapi para

gamers tidak berusaha untuk memenuhi harapan dari *significant personnya*. Hal ini dapat dikarenakan para gamers merasa bahwa banyak dampak positif yang mereka rasakan dari bermain game online.

E. Saran

Saran Teoritis

1. Untuk mencegah agar gamers tidak bermain game online secara berlebihan dan agar tidak menjadi kecanduan adalah dengan cara pihak yang berkepentingan membantu para gamers untuk bisa mengontrol perilaku bermain game onlinenya. Hal ini bisa dengan cara menerapkan *system peertutor* dengan teman lainnya yang bisa lebih mengontrol perilaku bermain game online atau dengan cara *sharing* dengan teman sesama gamers yang lebih dapat mengontrol waktu bermain game onlinenya mengenai efek-efek negatif dan cara-cara untuk bisa mengontrol bermain game online agar tidak berlebihan.
2. Untuk peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian yang sama, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang dapat membantu. Peneliti selanjutnya juga diharapkan memperluas populasi dan memberikan beberapa variasi yang berbeda untuk mendapatkan hasil dan kesimpulan yang lebih komprehensif.
- 3.

Daftar Pustaka

- (n.d.). Retrieved from <http://digilib.unila.ac.id/7221/18/BAB%20III.pdf>

- Evi, N. (2017). Kontribusi determinan intensi terhadap intensi menabung sampah pada nasabah bank sampah.
- Fishbein M., A. I. (1975). *Belief, Attitude, Intention, and behavior ; An Introduction to Theory and Research*. . Canada: Addison Wesley Publishing Company, Inc.
- Francis, J. &. (2004). *Measurement Issues In The Theory Of Planned Behavior : A supplement to the Manual for constructing questionnaires based on the Theory of Planned behavior*.
- Martanto Aris, H. N. (2015). Perilaku kecanduan game online ditinjau dari kesepian dan penerimaan kelompok teman sebaya pada remaja di kelurahan jebres surakarta.
- Masya Hardiyansyah, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016.
- Pitaloka, A. A. (2015). perilaku konsumsi game online pada pelajar kelurahan gemolong , kabupaten sragen tahun 2013.
- Ramadhan, M. R. (2017). Studi deskriptif mengenai self regulated learning pada mahasiswa komunitas game online dota Bandung.
- Siska Febriana, W. (2012). Kecanduan mahasiswa terhadap game online .
- Sugiyono. (n.d.). *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.