

MOTIF REMAJA BERMAIN *GAME COUNTER STRIKE*

(Analisis Deskriptif Kuantitatif)

SKRIPSI



Disusun oleh

ERIC FARZANA

NIM. 20010530021

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

2010

Motto

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang
menciptakan...(QS Al-Alaq: 01)

Be the right man, in the right place, do the right thing,
say the right words...

Kebahagiaan itu didapat dari apa yang kita punya, bukan
dari apa yang kita cari dan selalu bersyukur dengan apa
yang kita miliki.

KATA PENGANTAR

Assalammu 'alaikum Wr. Wb

Puji Syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunianya-Nya,
sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tanggung jawab dan dedikasi
menjadikan skripsi ini memberikan sebuah perjalanan dan pengalaman yang sangat
berharga bagi penulis skripsi yang berjudul **“MOTIF REMAJA BERMAIN GAME
COUNTER STIKE (Analisis Deskriptif Kuantitatif)”** dimaksudkan untuk

mengetahui motifasi yang mendorong para remaja untuk bermain *game Counter Strike*. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap kajian komunikasi terutama dengan menggunakan analisis deskriptif.

Dengan segala kerendahan dan ketulusan hati penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu atas terselesaikannya skripsi ini, yaitu kepada:

1. Kedua orang tuaku, Bapak dan Ibu tercinta atas doa-doa yang senantiasa dipanjatkan, sehingga memberikan dukungan penuh atas terselesainya skripsi ini.
2. Ibu Suciati, S.Sos., M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi
3. Ibu Muria Endah S., M.Si, selaku Dosen Pembimbing, atas segala bimbingan dan nasehatnya demi kesempurnaan skripsi ini.
4. Ibu Tri Hastuti NR., M.Si dan Bapak Aswad Ishak, S.IP, selaku Dosen Penguji, yang telah memberikan kritik dan sarannya yang membangun.
5. Semua Dosen Ilmu Komunikasi atas segala ilmu yang telah diberikan selama di bangku kuliah.
6. Mr. Jono dan Ms. Siti yang telah memberikan informasi dan pelayanan dengan penuh kesabaran.
7. Semua teman-teman dan sahabat-sahabatku seperjuangan angkatan 2001 khususnya IK A, atas segala dorongan dan dukungannya.
8. Segenap Civitas Akademis Jurusan Ilmu Komunikasi UMY.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik sangat penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat menambah khasanah pustaka dan keilmuan, serta bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalammu 'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta,

Eric Farzana

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini aku persembahkan:

Untuk kedua orang tuaku tercinta yang tidak pernah berhenti
Memberikan kasih sayang kepadaku dan dorongan
Moril, Spirituil maupun materi

Untuk Sayangku yang selalu memberiku semangat hidup....

Untuk semua teman-temanku...

Untuk diriku sendiri...

Matur Sembah Nuwun

- ❖ Allah SWT, Nabi Muhammad SAW beserta para sahabatnya.
- ❖ Bapak yang telah menjadi semangat dan panutan walaupun kau lama tlah tiada namun dirimu kan selalu menjadi bagian dari diriku.
- ❖ Ibunda, Mami, Maknyak, super momku....Ibuku yang selalu mensupportku baik secara moril, spirituil dan materiil...terimakasih sudah percaya pada anakmu ini...I Love U Mum!!!
- ❖ Buat Adekku Sonia Sifa Utami...jadi orang yang pinter dan sayang ma ibu.
- ❖ Buat Onyok-onyok, cengkebes, cintaku, sayangku, Purwanti....I love u. Makasih dan mensupportku, menemaniku, menyayangiku, dan marah-marah ma aku kalo ga ngurus skripsi...tapi akhirnya semua itu dapat menyelesaikan skripsi ini.

- ❖ Bulek Mar dan Ayah...Makasih ya bulek dah banyak bantu terutama hadiah laptopnya...banyak membantu pengerjaan skripsi ini.
- ❖ Dek Lia, Dina, Zaki, dan Yoga terimakasih dah jadi keluarga yang baik selama di jogja.
- ❖ Keluarga Tulungagung, Tawangmangu, Muara Badak....yang selalu support dan selalu menanyakan “kapan lulus...?” Alhamdulillah ini udah kelar...
- ❖ Rekan-rekan kerja di English First...Arum, Ratna, Mas Yuli, Mr. Eric Manning, Niketa, Jenny Hayes, Makcik Tika, Selly.
- ❖ Buat keluarga Bapak dan Ibu Ary Yudiantara atas dukungan dan doanya saya ucapkan banyak terimakasih.
- ❖ Buat Teguh, Angkasa, Tommy, Buto, Ayo buruan lulus....
- ❖ Untuk UMY dan Jurusan Komunikasi (semoga tambah maju dan bisa bersaing di masa sekarang dan mendatang
- ❖ Kepada semua orang yang sudah membantuku dalam pembuatan skripsi ini, yang tidak dapat saya sebutkan seluruhnya, terimakasih atas segalanya. Maaf kalo terdapat kesalahan dalam ucapan dan perbuatan saya, saya mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Kepada pihak-pihak yang tersebut di atas, sekali lagi penulis mengucapkan banyak terimakasih atas bantuannya. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal atas segala budi baik kalian...Amin!!!

Penulis

Eric Farzana

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN MOTTO	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRAC	xv

BAB I	PENDAHULUAN	1
	A. Latar Belakang Masalah.....	1
	B. Rumusan Masalah	5
	C. Tujuan Penelitian	5
	D. Manfaat Penelitian	5
	E. Kerangka Teori.....	6
	1. Game sebagai Media Baru (<i>New Media</i>)	6
	2. <i>The Uses and Gratification Approach</i>	10
	3. Teori Kebutuhan (Motif) Terhadap Media	14
	F. Kerangka Konsep.....	16
	G. Operasionalisasi Konsep (Motif terhadap <i>New Media</i>)	21
	1. Motif Kognitif.....	21
	2. Motif Afektif.....	22
	3. Motif <i>Personal Integrative</i>	22
	4. Motif <i>Social Integrative</i>	23
	5. Motif Pelepasan Ketegangan	24
	H. Metodologi	24
	1. Metode Penelitian	24
	2. Populasi Penelitian.....	25
	3. Sampel Penelitian.....	25
	4. Teknik Pengumpulan Data.....	27
	5. Pengukuran Variabel.....	28
	6. Teknik Analisa Data.....	29

BAB II	DESKRIPSI WILAYAH PENELITIAN	30
	A. Sejarah <i>Game Online</i> di Indonesia.....	30
	B. Gambaran Umum Game <i>Counter Strike</i>	37
BAB III	ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN	42
	A. Deskripsi Responden.....	42
	B. Deskripsi Hasil Penelitian	47
	1. Motif Kognitif	48
	2. Motif Afektif	52
	3. Motif <i>Personal Integrative</i>	55
	4. Motif <i>Social Integrative</i>	59
	5. Motif Pelepasan Ketegangan	65
	C. Pembahasan.....	68
BAB IV	PENUTUP	75
	A. Kesimpulan	75
	B. Saran.....	76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Deskripsi Jenis Kelamin Responden.....	43
Tabel 3.2	Deskripsi Umur Responden	44
Tabel 3.3	Deskripsi Lama Bermain <i>Counter Strike</i>	45
Tabel 3.4	Deskripsi Frekuensi Bermain <i>Counter Strike</i>	46
Tabel 3.5	Deskripsi Durasi Bermain <i>Counter Strike</i>	47
Tabel 3.6	Deskripsi Jawaban Responden Pertanyaan Bermain <i>Game Counter Strike</i> untuk Mencari Informasi	48
Tabel 3.7	Deskripsi Jawaban Responden Pertanyaan Bermain <i>Game Counter Strike</i> untuk Mendapatkan Bimbingan Menyangkut Masalah Sehari-hari	49
Tabel 3.8	Deskripsi Jawaban Responden Pertanyaan Bermain <i>Game Counter Strike</i> sebagai Sarana Belajar.....	50
Tabel 3.9	Deskripsi Jawaban Responden Pertanyaan Bermain <i>Game Counter Strike</i> untuk Menambah Pengetahuan.....	51
Tabel 3.10	Deskripsi Jawaban Responden Pertanyaan Bermain <i>Game Counter Strike</i> sebagai Sarana Penyaluran Emosi	52
Tabel 3.11	Deskripsi Jawaban Responden Pertanyaan Bermain <i>Game Counter Strike</i> karena Ketertarikan pada Gambar dan Tata Suara	53
Tabel 3.12	Deskripsi Jawaban Responden Pertanyaan Bermain <i>Game Counter Strike</i> karena Tampilan <i>Game</i> yang "Keren"	54
Tabel 3.13	Deskripsi Jawaban Responden Pertanyaan Bermain <i>Game Counter Strike</i> agar Lebih Percaya Diri.....	55
Tabel 3.14	Deskripsi Jawaban Responden Pertanyaan Bermain <i>Game Counter Strike</i> untuk Menemukan Sosok yang Dijadikan Contoh.....	56
Tabel 3.15	Deskripsi Jawaban Responden Pertanyaan Bermain <i>Game Counter Strike</i> untuk Menunjukkan Kemampuan Sesungguhnya	57

Tabel 3.16	Deskripsi Jawaban Responden Pertanyaan Bermain <i>Game Counter Strike</i> untuk Mengetahui Bakat.....	58
Tabel 3.17	Deskripsi Jawaban Responden Pertanyaan Bermain <i>Game Counter Strike</i> untuk Mengetahui Keadaan Orang Lain.....	59
Tabel 3.18	Deskripsi Jawaban Responden Pertanyaan Bermain <i>Game Counter Strike</i> untuk Menunjukkan Diri pada Orang Lain.....	60
Tabel 3.19	Deskripsi Jawaban Responden Pertanyaan Bermain <i>Game Counter Strike</i> untuk Mendapatkan Bahan Percakapan.....	61
Tabel 3.20	Deskripsi Jawaban Responden Pertanyaan Bermain <i>Game Counter Strike</i> Sebagai Sarana Memperoleh Teman	62
Tabel 3.21	Deskripsi Jawaban Responden Pertanyaan Bermain <i>Game Counter Strike</i> sebagai Sarana Berinteraksi.....	63
Tabel 3.22	Deskripsi Jawaban Responden Pertanyaan Bermain <i>Game Counter Strike</i> sebagai Sarana Berhubungan dengan Orang Lain	64
Tabel 3.23	Deskripsi Jawaban Responden Pertanyaan Bermain <i>Game Counter Strike</i> untuk Melepaskan Diri dari Permasalahan.....	65
Tabel 3.24	Deskripsi Jawaban Responden Pertanyaan Bermain <i>Game Counter Strike</i> sebagai Sarana Bersantai	66
Tabel 3.25	Deskripsi Jawaban Responden Pertanyaan Bermain <i>Game Counter Strike</i> untuk Mengisi Waktu	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Model <i>Uses and Gratifications</i>	12
Gambar 1.2	Bagan Motif Remaja Menggunakan <i>New Media (Computer Game)</i>	21
Gambar 2.1	Fitur <i>Nexia</i>	31
Gambar 2.2	Fitur <i>Counter Strike</i>	32
Gambar 2.3	Fitur <i>Ragnarok Online</i>	34
Gambar 2.4	Fitur <i>Seal Online</i>	35
Gambar 2.5	Halaman Depan <i>Counter Strike</i>	39
Gambar 2.6	Jenis-jenis Senjata dalam <i>Counter Strike</i>	40

ABSTRAK

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Jurusan Ilmu Komunikasi

Konsentrasi Public Relation

Eric Farzana (NIM. 20010530021)

Motif Remaja Bermain *Game Counter Strike*, Dengan Studi Pada Gamer di Kabupaten Sleman

Tahun Skripsi: 2010 79 halaman +12 lampiran + Daftar Kepustakaan : 25 buku + 1 majalah + 8 sumber online (2005-2009)

Penelitian ini untuk menjawab rumusan masalah yang bertujuan untuk mengetahui motif-motif yang mendorong remaja bermain *game Counter Strike*. Merebaknya *games online* dan beragamnya jenis *computer game* juga membuat para remaja menemukan arena bermain baru. Tak jarang remaja seringkali menghabiskan waktu dan uang demi permainan *games online* ini termasuk di kota pelajar seperti Yogyakarta. Bentuk dari *Games online* ini beraneka ragam, mulai dari strategi hingga latihan otak. Dunia virtual yang disediakan oleh *game online* memang menarik. Pada *game online* ini berkumpul orang dengan hobi yang sama dari berbagai latar dari seluruh penjuru dunia.

Games dimaknai sebagai bentuk tantangan dan fantasi yang memotivasi bawah sadar pemain dengan pemain dengan kebaruan (*novelty*) dan kompleksitasnya (Prajarto, 2004; 334). *Game* komputer akhirnya menjadi sesuatu yang mengancam idealisme dari budaya masa kecil. “Menentang permainan di pantai atau di hutan (tempat bermain anak-anak) yang terbuka dan bersahabat, mereka telah diubah menjadi anak-anak elektronik...yang rentan akan konflik dan ketakutan” (Strutz, 1995 dalam Prajarto, 2004: 335). Motif-motif yang mendorong seseorang untuk bermain *game Counter Strike* dalam penelitian ini diindikasikan sebagai kepuasan yang dicari atau yang diharapkan oleh seseorang yang melalui permainan komputer tertentu (*Gratification Sought*). *Gratification Sought* berisi harapan-harapan umum seseorang yang diabstraksikan dari kebutuhannya terhadap suatu media (keinginan untuk

memenuhi kebutuhan tertentu. Gerungan (2002:140) juga berpendapat bahwa motif merupakan suatu pengertian yang melingkupi semua penggerak, alasan-alasan atau dorongan-dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan dia berbuat sesuatu. Banyak motif yang dapat dipuaskan oleh *new media* sehingga mendorong khalayak untuk terus menggunakannya.

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja yang datang dan bermain game *Counter Strike* di *game center* yang berada di Kabupaten Sleman yang diambil dengan teknik purposive sampling.

Berdasarkan hasil pengumpulan dan pengolahan data dapat diketahui dari keseluruhan indikator motif yang diteliti yaitu motif untuk melepaskan diri dari permasalahan, sarana bersantai, dan motif untuk mengisi waktu yang melatarbelakangi remaja bermain *game Counter Strike*, ditemukan bahwa motif yang paling dominan diantara semua adalah motif pelepasan ketegangan khususnya pada indikator motif untuk melepaskan diri dari permasalahan.

Keyword motif, media, computer, *game* dan *counter strike*

ABSTRAC

**Muhammadiyah Yogyakarta University
Programs of Communication Studies
Communications Science of Department
Public Relation Concentration**

Eric Farzana (NIM. 20,010,530,021)

Teen Motifations Playing Game Counter-Strike, With Studies On Gamers in Sleman Region

Thesis Year: 2010 79 pages + 12 attachments + Bibliography: 25 books + 1 magazine + 8 online resources (2005-2009)

This research is to answer the problem formulation, which aims to find out the motives which encourage teenagers to play *Counter Strike* game. The spread of online games and various types of computer games also make the teens found a new playground. Quite often teenagers often spend time and money for online games, including such like in student's city of Yogyakarta. The form of these online games varied, such as strategy to brain training games. Virtual world provided by online gaming is interesting. In this online game people are gathering together with similar interests from different background from all over the world. Games interpreted as a form of challenge and fantasies that motivate the player's subconsciousness with the novelty and complexity (Prajarto, 2004; 334). Computer games eventually become something that threatens the ideals of the childhood's culture. "Opposing the game at

the beach or in the woods (where the children's play) which is more open and friendly, they have been converted into electronic children... who are vulnerable to conflict and fear" (Strutz, 1995 in Prajarto, 2004: 335). Motives that drive someone to play Counter Strike, in the study indicated as the satisfaction sought or expected by someone who through certain computer games (Gratification sought). Gratification sought contains the general expectations of someone who is abstracted from its demand for a media (the desire to meet specific needs). Gerungan (2002:140) also argues that the motive is a sense that encompasses all the driving, the reasons or impulses in human beings which caused him to do something. Many motives can be satisfied by new media that encourages the audience to continue to use it.

The methodology that used in this research is descriptive quantitative research methods. The population in this study are teenagers who come and play the game Counter Strike in the game's center which located in Sleman region, taken using purposive sampling survey.

Based on results of collecting and processing data can be known from the overall indicators that investigated motive is tension relief motivation, leisure facilities, and the motive to spend some spare time are teen's background in playing Counter Strike, it was found that the dominant motive is the tension release motive especially on indicators of the motive to release from problems.

Keyword: motiv, media, computers, gaming and counter strike