



UPT-PUPT-XXDIP
No. Daft. : 120/KI/lembur
Tgl. : 15-10-1996

LAPORAN HASIL PENELITIAN
SIKAP REMAJA TERHADAP KEKERASAN
DALAM VIDEO GAME
(Studi Deskriptif terhadap Remaja di Kotamadia Semarang)

OLEH :
DRS. SUNARTO
DRS. TURNOMO RAHARDJO
DRS. HEDI PUDJO SANTOSA

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS DIPONEGORO
S E M A R A N G
1 9 9 6

Dibiayai oleh DIP Bagian Proyek Operasi dan Perawatan Fasilitas
Universitas Diponegoro, Nomor 097/XXIII/3/-/1995 Tanggal 28 Maret 1995
Berdasarkan Surat Perjanjian Tugas Pelaksanaan Penelitian
Para Tenaga Pengajar Universitas Diponegoro
Nomor 120 C/PT09.OP/B/1995, Tanggal 1 September 1995

ABSTRAKSI

Tujuan penelitian “Sikap Remaja Terhadap Kekerasan Dalam Video Games” yang dilakukan di Kotamadia Semarang ini bertujuan untuk mendeskripsikan sikap remaja terhadap kekerasan dalam video game.

Berdasarkan data yang ada ditemukan, bahwa keseluruhan responden yang berjumlah 50 orang remaja - diambil dengan teknik accidental sampling di 7 lokasi permainan video game di kotamadia Semarang - berjenis kelamin laki-laki dengan usia berkisar antara 12 - 20 tahun. Sebagian besar responden merupakan anak kedua (32 persen) dengan jumlah saudara antara 2 hingga 3 orang (82 persen) dan orang tua masih lengkap (96 persen) yang bekerja di sektor swasta (58 persen). Hampir keseluruhan responden memiliki media televisi di rumahnya dan sebagian besar mempunyai uang saku berkisar antara Rp. 300,- - Rp. 1.000,- setiap harinya (72 persen).

Sebagian besar responden mengetahui permainan video game dari temannya dan tempat-tempat permainan video game. Dalam satu minggu, sebagian besar responden bermain video game kurang dari 4 kali (76 persen) di tempat-tempat permainan video game/arcade (90 persen) di saat pulang sekolah ataupun pada hari libur. Akan tetapi, sebagian besar responden yang bermain video game setiap kalinya tidak kurang dari satu jam (82 persen) dengan game kurang dari 5 buah (84 persen) tanpa sepengetahuan orang tuanya (52 persen).

Tujuan responden bermain video game adalah untuk mengisi waktu luang (50 persen). Jenis permainan video game yang diketahui responden adalah olah raga (78 persen), aksi (60 persen), petualangan (40 persen), perang (92 persen), balapan (70 persen), pengaturan ruang (32 persen), dan perkelahian (100 persen). Diantara berbagai jenis permainan video game tersebut, permainan yang disenangi responden adalah perkelahian (84 persen) dan perang (65,2 persen).

Berbagai adegan yang pernah dimainkan oleh responden meliputi perkelahian dengan tangan kosong (78 persen), perkelahian dengan senjata (72 persen), pembunuhan dengan tangan kosong (34 persen), pembunuhan dengan senjata (40 persen), kebut-kebutan (38 persen), dan tembak-tembakkan (80 persen). Meskipun memainkan berbagai adegan tersebut ternyata responden yang setuju dengan adegan-adegan tersebut adalah perkelahian dengan tangan kosong (64,1 persen), kebut-kebutan (68,4 persen), dan tembak-tembakkan (55 persen). Sedang yang tidak setuju dengan adegan perkelahian

dengan senjata ada 61,1 persen, pembunuhan dengan tangan kosong (52,9 persen), dan pembunuhan dengan senjata (60 persen).

Kesimpulan yang bisa dimunculkan dari berbagai temuan tersebut adalah bahwa permainan video game ternyata lebih disenangi oleh remaja laki-laki yang berusia antara 12 - 20 tahun dibanding remaja putri. Pengetahuan mengenai video game pertama kali berasal dari tempat permainan video game dan teman-teman responden. Jenis permainan video game yang diketahui oleh remaja antara lain olah raga, aksi, petualangan, perang, balapan, pengaturan ruang, dan perkelahian. Permainan yang disenangi adalah jenis peperangan dan perkelahian.

Adegan kekerasan yang disenangi remaja adalah perkelahian baik dengan senjata atau tanpa menggunakan senjata. Selain itu, remaja juga menyenangi adegan tembak-tembakan. Remaja dalam penelitian ini ternyata setuju dengan adegan perkelahian dengan tangan kosong, kebut-kebutan, dan tembak-tembakan. Sedang terhadap adegan perkelahian dengan senjata dan pembunuhan baik dengan atau tanpa senjata remaja dalam penelitian ini tidak menyetujuinya.

ABSTRACT

The research on "Teenager's Attitude on The Violence in Video Game" is aimed to study teenagers' attitude on video game in Semarang Municipality.

This research is descriptive. Fifty respondents was selected using accidental sampling technique.

The research findings showed that all respondents were male, 12 to 20 years old. Many respondents knew the video game from arcades and their friends. They played the game four times every week after schooling or on holiday. Each game was about one hour. They went to the arcades without permission their parents.

Their objective to play the video game was to spend their free time. Many respondents knew many kinds of the game such as sport, action, adventure, battle, racing, space arrangement, and fighting. Fighting and battle were kinds of the game that liked very much by many respondents.

From video game many respondents could see fighting action with and without guns. Besides, they also could find killing action with and without gun, racing, and shooting. Many respondents agreed with fighting action without gun, racing, and shooting. The others disagreed with fighting action with gun and killing action with and without gun.

KATA PENGANTAR

Perkembangan teknologi komunikasi yang kian pesat memang perlu untuk dicermati lebih jauh. Video game misalnya, selain menampilkan aspek hiburan juga bisa menimbulkan aspek negatif dalam bentuk agresi, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Bagaimana para remaja tersebut mempersepsi permainan video game tersebut, merupakan titik pokok yang dikaji dalam penelitian ini. Pengambilan lokasi di Kotamadia Semarang dikarenakan sebagai kota besar di wilayah ini terdapat banyak tempat-tempat permainan video game (arcade) yang banyak disenangi oleh anak-anak dan remaja.

Keberhasilan kami untuk bisa menyelesaikan laporan akhir penelitian ini tidak bisa dilepaskan dari bantuan dan keterlibatan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan terima kasih kepada Rektor Universitas Diponegoro melalui Ketua Lembaga Penelitian (Lemlit) Undip yang telah membantu terlaksananya kegiatan penelitian ini dengan mendanai semua biaya yang dibutuhkan.

Terima kasih juga kami sampaikan kepada pemerintah daerah Kotamadia Semarang dan para pengelola tempat-tempat permainan video game yang telah mengizinkan kami untuk melakukan observasi dan penelitian di lokasi permainan.

Kepada semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah berpartisipasi dalam penelitian juga kami sampaikan penghargaan dan terima kasih kami.

Akhirnya semoga hasil penelitian ini bisa dimanfaatkan oleh semua pihak yang berkepentingan dengan obyek penelitian secara maksimal.

Semarang, 15 Pebruari 1996

Tim Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	
Halaman Pengesahan	i
Abstraksi	ii
Abstract	iii
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vi
Daftar Tabel	vii
	viii
Bab I. Pendahuluan	
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	1
C. Tujuan Penelitian	3
	3
Bab II. Video Game dan Kekerasan	4
Bab III. Metoda Penelitian	
A. Definisi Konseptual dan Operasional	7
B. Metoda Penelitian	7
	7
Bab IV. Temuan-temuan Penelitian	9
A. Karakteristik Responden	9
B. Terpaan Video Game	15
C. Sikap Remaja terhadap Kekerasan dalam Video Game	25
D. Diskusi	35
	35
Bab V. Penutup	
A. Kesimpulan	37
B. Saran	37
	38
Daftar Pustaka	
Lampiran-lampiran	39

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel	
1. Usia Responden	10
2. Saudara Responden	11
3. Posisi Responden dalam Keluarga	12
4. Keberadaan Orangtua Responden	12
5. Pekerjaan Orangtua Responden	13
6. Uang Saku Responden	14
7. Pemilikan Media Komunikasi	14
8. Tahu Video Game	15
9. Frekuensi Bermain Video Game	16
10. Tempat Bermain Video Game	17
11. Waktu Bermain Video Game	17
12. Ijin Orangtua	18
13. Lama Bermain Video Game	18
14. Jumlah Permainan	19
15. Teman Bermain Video Game	20
16. Tujuan Bermain Video Game	20
17. Pengetahuan Responden Tentang Jenis Permainan Video Game	21
18. Perasaan Responden Ketika Bermain Video Game	22
19. Alasan Responden Senang pada Jenis Video Game Tertentu	23
20. Alasan Responden Biasa Memainkan Video Game Jenis Tertentu	24
21. Jenis Video Game	25
22. Perasaan Responden ketika Bermain Video Game	26
23. Dorongan Bermain Video Game	26
24. Perasaan Responden ketika Menang	27
25. Perasaan Responden ketika Menang	27
27. Dorongan Bermain Video Game	28
28. Hambatan Menyelesaikan Permainan	28
29. Perasaan Responden ketika Kalah	29
30. Perasaan Responden ketika Kalah	29
31. Perasaan Responden ketika Kalah	30
32. Jenis Adegan dalam Video Game	31
33. Penilaian Responden terhadap Adegan dalam Video Game	32
34. Perasaan Responden terhadap Adegan dalam Video Game	33
35. Adegan dalam Video Game yang Ditiru Responden	34
36. Sikap Responden terhadap Berbagai Adegan dalam Video Game	35

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perubahan teknologi telah menempatkan komunikasi di garda depan revolusi sosial, demikian dinyatakan oleh William Paisley (1985). Hal itu diakibatkan oleh kenyataan bahwa pemahaman terhadap teknologi tidak hanya pada perangkat kerasnya (*hardware*) saja, namun juga meliputi perangkat lunaknya (*software*). Karena dalam pandangan Rogers (1983), teknologi merupakan sebuah rancangan dari instrumen untuk tindakan tertentu yang yang dimaksudkan untuk mengurangi ketidakpastian dari hasil-hasil yang diinginkan.

Teknologi komunikasi, sebagai bagian dari teknologi secara makro, merupakan instrumen penting dalam masyarakat modern. Teknologi komunikasi disini tidak hanya meliputi perangkat kerasnya saja, namun juga termasuk perangkat lunaknya, apakah itu struktur organisasi dalam teknologi itu sendiri, nilai-nilai sosial yang muncul berkaitan dengan keberadaan teknologi tersebut, ataupun proses yang terjadi dalam pengumpulan dan pertukaran informasi antar individu sebagai konsekuensi logis dari keberadaan teknologi tersebut.

Teknologi komunikasi ada bermacam-macam. Mulai dari teknologi cetak yang ditemukan oleh orang-orang Cina maupun Gutenberg di Jerman, hingga teknologi audio-visual dalam bentuk radio, televisi, dan film. Dengan ditemukannya mikrochip kemajuan teknologi audio-visual melaju kian pesat.

Video game, ditemukan tahun 1970-an, sebagai teknologi komunikasi yang baru merupakan gabungan dari teknologi televisi dan komputer, dimana dengan video game ini dimungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna (*user*) dengan media secara aktif. Menurut De Fleur dan Dennis (1985), video game di rumah dan tempat-tempat tertentu (*arcade*) sekarang ini sedang menjadi alat (*toys*) penting dari budaya populer yang menghabiskan banyak waktu luang.

Keberadaan video game lebih banyak disikapi sebagai media untuk hiburan saja. Dewasa ini ada banyak tempat, khususnya di kota-kota besar, yang menyediakan permainan video game ini. Ada banyak jenis permainan yang tersedia, mulai dari olah raga (*Billyard, Volley Ball, Pong, Chess*), aksi (*Robocop*), dan petualangan (*Jurassic Park, Castle Wolfeinstein*). Selain itu ada juga permainan video game jenis peperangan (*Star Wars, Darth Vader, Mustang, Taito, Invaders, Air Wolf*), balapan (*Test Drive, Taxi*), pengaturan ruang (*Tetris*), dan perkelahian serta pembunuhan (*Street Fighter, Moon Walker, Pac Man, Texas Underground*).

Sifat permainan dalam video game yang dinamis telah menjadikan anak-anak dan remaja sebagai pecandu berat (*heavy users*) permainan ini. Hal itu disebabkan anak-anak dan remaja tersebut lebih tertarik pada adegan-adegan yang penuh aksi sebagaimana ditampilkan dalam permainan video game tersebut. Masalah yang timbul kemudian adalah bahwa adegan-adegan yang penuh aksi tersebut identik dengan kekerasan, apakah itu dalam bentuk perkelahian, peperangan, maupun pembunuhan.

Sebuah penerbitan remaja berbahasa Inggris (*Hello, No. 100, March 1994*) menyatakan, bahwa video game ini berisi kekerasan seperti halnya televisi, buku komik, ataupun film. Semua media tersebut memiliki kekerasan dimana semua orang, terutama anak-anak dapat menirukannya. Hal itu tentu berbahaya karena dapat mengganggu keseimbangan sistem sosial yang ada. Apa yang akan terjadi jika jumlah kekerasan di kalangan anak-anak dan remaja meningkat?

Meningkatnya kekerasan di kalangan remaja akhir-akhir ini sangat mengkhawatirkan banyak pihak. Anggapan yang muncul, bahwa peningkatan kekerasan tersebut berhubungan dengan penayangan film-film di televisi yang penuh dengan adegan kekerasan pula. Tidak ada pendapat yang menyatakan, bahwa kekerasan tersebut berkaitan dengan permainan video game yang banyak juga menampilkan adegan kekerasan, seperti misalnya *Moon Walker, Texas Underground, Pac Man, Street Fighter*, dan sebagainya.

Untuk mengetahui lebih lanjut kaitan antara video game dengan meningkatnya kekerasan di kalangan remaja, diperlukan sebuah kajian ilmiah dalam bentuk penelitian yang menyeluruh dan aktual. Manfaat dari penelitian ini nantinya bisa diaplikasikan pada dataran teoritis keilmuan maupun mendukung kebijakan pemerintah di bidang media massa.

B. Perumusan Masalah

Meningkatnya kekerasan di kalangan remaja di kota-kota besar sebagaimana kita lihat akhir-akhir ini sangat meresahkan. Hal ini bisa mengindikasikan bahwa tindak kekerasan seolah-olah merupakan solusi terbaik untuk menyelesaikan persoalan.

Sikap remaja terhadap kekerasan seakan-akan melegitimasi kekerasan merupakan alternatif pilihan satu-satunya untuk mengatasi masalah yang dihadapinya, padahal sistem hukum kita tidak membenarkan cara tersebut.

Munculnya anggapan demikian disebabkan semakin banyaknya contoh-contoh yang muncul dari lingkungan remaja tersebut, khususnya melalui siaran televisi, film, dan video game, bahwa penyelesaian suatu persoalan akan menjadi baik dan tuntas dengan menggunakan kekerasan. Dalam video game misalnya, untuk bisa bertahan dan menang dalam permainan, si pemain (*user*) harus tidak segan-segan untuk memukul, menendang, menembak, bahkan membunuh lawan-lawan yang muncul dalam permainan tersebut. Diduga, permainan video game yang berisi kekerasan (*violence*) tersebut berpengaruh terhadap sikap remaja dalam mempersepsi kekerasan itu sendiri.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan sikap remaja terhadap kekerasan dalam permainan video game. Selain itu, juga untuk memperoleh gambaran mengenai permainan video game yang disukai remaja, serta bentuk-bentuk kekerasan dalam permainan video game tersebut.