



LAPORAN PENELITIAN

**PENGARUH VIDEO GAME TERHADAP
PERILAKU AGRESIF REMAJA DI
KOTAMADIA SEMARANG**

Oleh,

Drs. Sunarto
Drs. Turnomo Rahardjo,MSi
Drs. Hedi Pudjosantoso

Dibiayai oleh Proyek Pengkajian dan Penelitian Ilmu Pengetahuan Terapan sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Peneliti Muda Nomor: 063/P2IPT/DPPM/LITMUD/V/1997, Direktorat Pembinaan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO
JANUARI 1998**

LAPORAN AKHIR HASIL PENELITIAN

1a. Judul Penelitian	
PENGARUH VIDEO GAME TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KOTAMADIA SEMARANG <i>(The Effect of Video Game on Teenager's Aggressive Behavior in Semarang)</i>	
1b. Bidang Ilmu	Sosial
1c. Kategori Penelitian	Pengembangan Fungsi Kelembagaan
2. Ketua Penelitian	
a. Nama Lengkap dan Gelar	Drs. Sunarto
b. Jenis Kelamin	Laki-laki
c. Pangkat/Golongan/NIP	Penata Muda Tk.I/III-b/132000003
d. Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
e. Fakultas/Jurusan	ISIP/ Ilmu Komunikasi
f. Universitas	Universitas Diponegoro Semarang
g. Bidang Ilmu yang diteliti	Komunikasi
3. Jumlah Tim Peneliti	
Ketua Penelitian	1 orang
Anggota Penelitian	2 orang
4. Lokasi Penelitian	Kotamadia Semarang
5. Jangka Waktu Penelitian	12 bulan
6. Biaya Penelitian	Rp. 5.000.000,- (Lima Juta Rupiah)

Semarang, 20 Januari 1998

Ketua Penelitian,

Drs. Sunarto
NIP. 132 000003

Mengetahui,
Dekan Fisip

Drs. H. Andrianto
NIP. 130 368 071

Menyetujui,
Kepala Lembaga Penelitian
Universitas Diponegoro,

Dr. dr. Satoto
NIP. 130 368 071

RINGKASAN

Latar belakang dilakukannya penelitian ini adalah dikarenakan adanya fenomena yang menunjukkan semakin meningkatnya kekerasan di kalangan anak-anak dan remaja di tanah air akhir-akhir ini. Penyebab meningkatnya kekerasan itu diduga berasal dari banyak faktor, salah satunya adalah keberadaan permainan video game yang sarat dengan adegan kekerasan. Bahkan ada seorang ahli yang mengatakan, terdapat bukti bahwa video game dengan isi kekerasan menghasilkan kekerasan, persis seperti yang dihasilkan oleh pertunjukan televisi yang berisi kekerasan. Selain itu, persepektif teori *Stimulating Effects (Aggressive Cues)* menunjukkan, bahwa tayangan kekerasan (agresi) akan mempengaruhi tingkat emosional dan psikologis seseorang yang pada gilirannya nanti akan meningkatkan perilaku kekerasan orang tersebut.

Mengingat berbagai hal tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengukur pengaruh permainan ketangkasan (video game) terhadap perubahan perilaku agresif remaja, baik kekerasan secara verbal maupun non verbal. Selain itu, penelitian ini juga berkeinginan untuk menentukan jenis permainan video game dan bentuk-bentuk kekerasan verbal maupun non verbal yang disukai anak-anak dan remaja.

Metoda eksperimen digunakan dengan maksud untuk memperoleh tingkat validitas internal yang maksimal terhadap hasil penelitian. Sedang penggunaan desain one-group pretest-posttest, dilatarbelakangi oleh berbagai kendala teknis dan akedemis sena.

Temuan penelitian menunjukkan, tidak terjadi perbedaan tingkat agresi yang berarti sebelum dan sesudah dilakukan treatment terhadap responden. Hal ini terlihat dari hasil uji statistik dengan menggunakan McNemar-test, yang ternyata menghasilkan nilai signifikansi *two-tailed* sebesar 1 (lebih dari 0.05 atau 0.01), sehingga hipotesa nol dalam penelitian ini diterima. Selain itu keberadaan variabel usia, tingkat density di rumah, dan macam hobby responden tidak cukup berpengaruh secara bermakna terhadap tingkat agresivitas responden sebelum dan sesudah dilakukan treatment pada mereka.

Sementara itu hasil uji reliabilitas terhadap instrumen penelitian menunjukkan hasil yang cukup tinggi (koefisien korelasi sebesar 0.761 signifikan pada uji *one-tailed* 0.01).

Judul permainan video game yang disenangi dan sering dimainkan oleh responden dalam penelitian ini adalah *Tekken* dan *Street Fighter*. Adegan dalam video game yang disenangi adalah memukul, menendang dan ngebut. Ekspresi agresif verbal yang sering di kalangan anak-anak dan remaja adalah makian/umpatan dalam bahasa Jawa: *hajingan*, *asu*, *uteke*, *asem*, *kakakan*, *goblok*, dan *celeng*. Sedang ekspresi agresif non verbal dilakukan dalam bentuk menggebrak papan/ meja tombol permainan, membentak, menendang meja, memainkan joy stick dengan kasar, dan gabungan diantara ekspresi-ekspresi ini.

SUMMARY

This research aimed to measure the influence of video game to teenagers' aggressive behavior in Semarang. The increasing of teenagers' behavior violence in our country recently was a main reason why this research was conducted. Besides, there was an expertise in communication who stated that violence on video game had influenced children' aggressive behavior.

It was conducted by experiment method especially in one-group pretest-posttest design. This method was used since it tried to maximize research' internal validity. The design was chosen because the limitation of academical and technical matters.

The instruments of this research had high degree of reliability (about 76 percent). The result showed that there was no differentiation on a rate of behavior aggression on teenagers between before and after given a treatment. It also showed that *Tekken* and *Street Fighter* were the video games that many of the subjects on this research liked it very much and often played them. Verbally, many of the subjects often abused namely *bajingan*, *asu*, *steke*, *asem*, *kakakane*, *goblak*, and *celeng* to express their behavior. A non verbally, many of the subjects often beat the table of video game, snarled, kicked a table of video game, played a joy stick roughly, and combined among of the expressions.

KATA PENGANTAR

Latar belakang dilakukannya penelitian ini adalah dikarenakan adanya fenomena yang menunjukkan semakin meningkatnya kekerasan di kalangan anak-anak dan remaja di tanah air akhir-akhir ini. Penyebab meningkatnya kekerasan itu diduga berasal dari banyak faktor, salah satunya adalah keberadaan permainan video game yang sarat dengan adegan kekerasan. Bahkan ada seorang ahli yang mengatakan, terdapat bukti bahwa video game dengan isi kekerasan menghasilkan kekerasan, persis seperti yang dihasilkan oleh pertunjukan televisi yang berisi kekerasan. Sedang tujuan penelitian untuk mengukur pengaruh permainan ketangkasan (video game) terhadap perubahan perilaku agresif remaja, baik kekerasan secara verbal maupun non verbal. Selain itu, penelitian ini juga berkeinginan untuk menentukan jenis permainan video game dan bentuk-bentuk kekerasan verbal maupun non verbal yang disukai 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 Direktur Pembinaan Penelitian dan Pengembangan pada Masyarakat Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Depdikbud yang telah mendanai kegiatan penelitian ini melalui proyek penelitian bagi dosen muda/kajian wanita. Selain itu, terima kasih juga kami sampaikan pada Rektor Universitas Diponegoro melalui Ketua Lembaga Penelitian (Lemlit) Undip yang telah memberikan justifikasi akademis maupun administratif selama proses penelitian berlangsung hingga dihasilkannya laporan ini.

Terima kasih juga kami sampaikan kepada pengelola permainan video game di kompleks pertokoan Simpang Lima Semarang yang telah mengizinkan kami untuk melakukan observasi dan penelitian di tempat permainan video game yang dikelolanya tersebut.

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 topik penelitian secara maksimal.

Semarang, 20 Januari 1998

Tim Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Ringkasan	iii
Summary	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Tabel dan Diagram	viii
Bab I. Pendahuluan	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	1
Bab II. Tinjauan Pustaka	4
Bab III. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
A. Tujuan Penelitian	9
B. Manfaat Penelitian	9
Bab IV. Metode Penelitian	10
Bab V. Hasil dan Pembahasan	13
A. Profil Responden	13
B. Keterdekatakan Responden dengan Video Game	15
C. Kecenderungan Perilaku Agresif Responden	23
D. Pembahasan Hasil Penelitian	28
Bab VI. Penutup	31
A. Kesimpulan	32
B. Saran	32
Daftar Pustaka	34
Lampiran	36
A. Personalia Penelitian	36
B. Instrumen Penelitian	39
C. Hasil Uji Statistik	43
D. Daftar Judul Video Game Yang Digunakan Untuk Treatment	45
E. Perijinan Penelitian	46

DAFTAR TABEL DAN DIAGRAM

Halaman

Tabel V.

1. Pendidikan dan Usia Responden	13
2. Jumlah Saudara	15
3. Tempat dan Mufai Bermain VG	16
4. Frekuensi Bermain VG	16
5. Frekuensi Bermain VG menurut Jumlah Saudara Laki-laki	17
6. Frekuensi Bermain VG menurut Jumlah Saudara Perempuan	17
7. Jumlah Koin Satu Kali Main VG	18
8. Jumlah Uang Saku per Minggu	18
9. Waktu untuk Satu Koin	19
10. Waktu di Arkade	19
11. Jumlah Adegan VG yang Disenangi	20
12. Judul VG yang Paling Disenangi	21
13. Judul VG Kedua yang Disenangi	21
14. Judul VG Ketiga yang Paling Disenangi	22
15. Hobby Responden	23
16. Hasil Uji Statistik McNemar 1	27
17. Hasil Uji Statistik McNemar 2	27

Diagram V.

1. Pendidikan Orangtua	14
2. Pekerjaan Ayah	14
3. Perasaan Marah	24
4. Meniru Adegan VG	26
5. Perilaku Agresif Responden	27

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Faktor penyebab terjadinya perkelahian antar pelajar ada dua macam, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berhubungan dengan sedikitnya tempat penyaluran energi pelajar di sekolahnya, misalnya minimnya lapangan olahraga. Sedang faktor eksternal berkaitan dengan persoalan urbanisasi secara makro. Selain itu, tayangan film keras di televisi, dan jenis permainan ketangkasan (video game), seperti *Mortal Combat*, *Street Fighter*, yang banyak digemari pelajar juga merupakan faktor eksternal pemicu perkelahian antar pelajar.

Demikian dinyatakan oleh Menteri Pendidikan dan kebudayaan RI, Prof.Dr.Ing. Wardiman Djojonegoro, belum lama ini (*Gatra*, 27 April 1996), menanggapi makin meningkatnya perkelahian antar pelajar di Jakarta. Perkelahian antar pelajar ini sudah merupakan persoalan serius karena sedikitnya sudah merenggut nyawa 52 pelajar dari berbagai kasus perkelahian yang terjadi di Jakarta mulai tahun 1991 hingga 1995.

Sementara itu, anggota DPRD Tingkat II Rembang sebagaimana dilaporkan oleh harian *Suara Merdeka* (14 Juni 1996), juga mempermasalahkan keberadaan video game. Menurut anggota dewan tersebut, keberadaan permainan video game di Rembang telah menyebabkan dampak negatif pada anak sekolah, yaitu berupa pemborosan, mengganggu kegiatan belajar, bahkan bisa mendidik anak menjadi liar.

Penelitian yang dilakukan Sunarto dan kawan-kawan (1995) di Kotamadia Semarang menunjukkan, bahwa keseluruhan anak dan remaja yang dijumpai di tempat-tempat permainan video game (*arcades*) berjenis kelamin laki-laki. Lebih dari 70 persen responden yang diteliti pernah memainkan adegan perkelahian dengan senjata ataupun tangan kosong. Hampir

keseluruhan responden yang ada menyatakan senang dengan adegan-adegan kekerasan yang ada di video game, bahkan sebanyak 60 persen responden bersikap positif terhadap adegan berkelahian tanpa senjata. Dalam penelitian itu juga ditemukan, ada sebanyak 8 persen responden yang pernah meniru adegan berkelahian dan kebut-kebutan dari video game.

Dari tujuh tempat permainan video game, ditemukan ada sebanyak 17 judul permainan dengan sebagian besar berisi adegan kekerasan. Permainan semacam *The King of Fighter*, *Dragonball-Z*, *Mortal Combat*, *Street Fighter*, *The Cadillac and Dinosauris*, dan lain-lain banyak ditemui pada arcade-arcade tersebut.

Mengingat perkembangan video game ini, baik dari aspek kuantitas maupun kualitas adegan kekerasan yang ada, sangatlah memprihatinkan banyak pihak. Lebih-lebih dengan potensi yang dimiliki untuk mempengaruhi aspek kognitif, afektif, ataupun behavioral anak-anak dan remaja, keberadaan video game terasa mendesak untuk dicermati lebih jauh. Kajian ini mencoba untuk melihat lebih jauh kaitan antara permainan video game tersebut dengan perilaku agresif remaja di Semarang.

B. Perumusan Masalah

Meningkatnya kekerasan di kalangan remaja di kota-kota besar sebagaimana kita lihat akhir-akhir ini sangat meresahkan. Hal ini 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 dischabkan 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. Diasumsikan, permainan video game berpengaruh secara positif terhadap perilaku agresif remaja. Diduga, faktor demografis

dan psikografis remaja turut berpengaruh terhadap perilaku agresif tersebut.

Masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sampai sejauhmanakah video game berpengaruh terhadap tingkat agresivitas remaja di kotamadia Semarang? Selain itu, jenis-jenis permainan video game apa sajakah yang disenangi dan sering dimainkan oleh remaja tersebut? Dan bentuk-bentuk kekerasan verbal dan non verbal bagaimanakah yang disukai dan sering dilakukan remaja-remaja tersebut?