



**PENGARUH TAYANGAN GAME BERUNSUR KEKERASAN
TERHADAP SIKAP REMAJA MENGENAI PERILAKU AGRESIF
(STUDI KASUS : VIDEO GAME GTA (GRAND THEFT AUTO) DAN
REMAJA DI RENTAL PLAYSTATION, MALL PGC
JAKARTA TIMUR)**

**ARIF JUNISUARTO
NIM : 0671650009**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai
Gelara Sarjana Sosial (S. Sos)**

**PROGRAM STUDI DI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
JAKARTA
2014**

LEMBAR PENGESAHAN

*“Pengaruh Tayangan Game Berunsur Kekerasan Terhadap Sikap Remaja
Mengenai Perilaku Agresif”*

Dengan ini saya menyatakan bahwa, isi CD-ROM Laporan Penelitian sama
dengan revisi akhir

Jakarta, 20 Agustus 2014

(Arif Junisuarto)

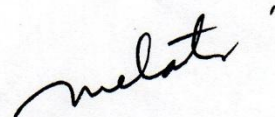
Menyetujui

Pembimbing

Ketua Program Studi



(Ir. Melati Tobing M.Si)



(Ir. Melati Tobing M.Si)



Universitas Kristen Indonesia

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Jalan Mayjen Sutoyo No. 2 Cawang, Jakarta 13630

Telepon: (021)8092425;8009190 etx 461-463; Fax: 021-80886884

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Arif Junisuarto
Nomor Induk Mahasiswa : 0671650009
Program Studi/Peminatan : Ilmu Komunikasi/Broadcast
Judul Skripsi : Pengaruh Tayangan Game Berunsur Kekerasan Terhadap Sikap Remaja Mengenai Perilaku Agresif

TELAH DIUJIKAN

Pembimbing

Mengetahui

Dekan Fisipol UKI

(Ir. Melati Tobing M.Si)

(D. Parlindungan Sitorus, SH, MS)



Universitas Kristen Indonesia

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Jalan Mayjen Sutoyo No. 2 Cawang, Jakarta 13630

Telepon: (021)8092425; 8009190 etx 461-463; Fax: 021-80886884

LEMBAR PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Arif Junisuarto
Nomor Induk Mahasiswa : 0671650009
Program Studi/Peminatan : Ilmu Komunikasi/broadcast
Judul Skripsi : Pengaruh Tayangan Game Berunsur Kekerasan Terhadap Sikap Remaja Mengenai Perilaku Agresif

Telah memperbaiki skripsi sesuai dengan petunjuk dari tim penguji dalam sidang ujian skripsi sebagaimana yang tertulis dalam hasil ujian skripsi pada 27 Februari 2014.

Jakarta, Agustus 2014

Ketua/Penguji I

(Linda Paembonan, Ss., M.Si)

Penguji II

(Ir. Melati Tobing M.Si)

Penguji III

21-8-2014

(Adde Oriza Rio, S.Sos, M.Si)



Universitas Kristen Indonesia
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Jln Mayjen Sutoyo No.2
Cawang – Jakarta 13630
Telp.8092425,8009190 Ext.461,463/Fax (021) 80886884

HASIL UJIAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Arif Junisuarto
Nomor Induk Mahasiswa : 0671650009
Prodi/Peminatan : Ilmu Komunikasi/Penyiaran

TELAH MENEMPUH UJIAN SKRIPSI

berjudul:

Pengaruh Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Menyimpang di
Kalangan Remaja (Studi Kasus: Video Game GTA (Grand Theft Auto) dan
Remaja di Rental Playstation, Mall PGC Jakarta Timur)

70.19, (B+) memuaskan

Jakarta, 28 Februari 2014

Ketua Sidang/Penguji I,

Linda S. Paembonan, M.Si.

Penguji II,

Melati Tobing, Ir., M.Si.

Penguji III,

Adde Oriza Rio, S.Sos., M.Si

Dekan,

D. ParIndungan Sitorus, SH., MS

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan Kasih karunianya. Dan pengharapan tidak mengecewakan, karena kasih Allah telah dicurahkan di dalam kita oleh Roh Kudus yang telah dikaruniakan kepada kita (Roma 5 : 5). Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi tepat pada waktunya dan penulis mempersembahkan penelitian ini untuk almarhum bunda tercinta. Dimana tujuan dari pembuatan skripsi adalah sebagai salah satu syarat kelulusan dan untuk mendapatkan gelar Sarjana Sosial dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Kristen Indonesia

Dalam menyusun skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bantuan dan bimbingan. Untuk itu penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak D. Parlindungan Sitorus. SH., MS, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Kristen Indonesia.
2. Ibu Ir. Melati Tobing M,Si, selaku Kaprodi Ilmu Komunikasi
3. Bapak Drs. Sunu Budihardjo, Bapak Hendry Sinuraya, S.sos, Bapak Adde Rio, S. sos, M,Si, Ibu linda Paembonan, S.s, M. Si, Ibu Chontina Siahaan, SH,Msi selaku dosen pengajar. Sebelumnya penulis meminta maaf dan terima kasih atas nama nama yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Telah memberi ilmu pengetahuan dan memberi pengarahan selama mengikuti perkuliahan di Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Kristen Indonesia.

4. Seluruh dosen dan Staf Tata Usaha Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Terima kasih atas pengajaran dan bantuannya selama ini, sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.
5. Saudaraku tercinta Hardianata Simbolon, Mariani setiawati Simbolon, Sri Debora Irawati. Terima Kasih atas motivasinya selama ini.
6. Kepada Bang Naek pemilik dan adik-adik yang bermain di Rental Playstation PGC Jakarta Timur, Terima kasih atas Waktunya, sehingga penelitian ini berjalan dengan baik.
7. Teman-teman seangkatan 2006, Arisman Gultom, Hanna Pertiwi, Daniel sidabutar, Rudi, Dongan, Erick, Harum, Eva, Yolanda, Vannia, dll Terima kasi atas bantuan dan motivasinya.
8. Sahabat-sahabatku yang di Trisakti dan Atma Jaya, Suisan, sulaiman dan Kristin Dwi Hermawati, Terima kashi atas dukungan semangat dan bantuannya, sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
9. Teman-teman angkatan 2009-2010, terutama amos, delson, ronal, manik, jisung, winda, andreas, yosep. Terima kasih atas dukungan penyelesaian skripsi ini.

Penulis pun menyadari bahwa tidak terlepas dari kekurangan dan keterbatasan. Begitupun dalam penyusunan skripsi, dengan kerendahan hati penulis menantikan adanya masukan, baik berupa saran maupun kritik yang dapat bersifat membangun guna penyusunan laporan-laporan yang akan datang.

Akhir kata penulis berharap laporan kerja praktek ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pembaca dan semua pihak yang memerlukan.

Jakarta, Agustus 2014

Penulis

ABSTRAK

- a. Arif Junisuarto
- b. Pengaruh Tayangan Game Berunsur Kekerasan Terhadap Sikap Remaja Mengenai Perilaku Agresif
(Studi Kasus : Video Game GTA (Grand Theft Auto) dan Remaja di Rental Playstation, Mall PGC Jakarta Timur)
- c. 33 buku (1982-2012) + 12 website
- d. Viii + 130 + lampiran
- e. Ir. Melati Tobing, M, Si

Skripsi ini membahas pengaruh tayangan game berunsur kekerasan agresif, kasus yang diteliti adalah : video gam GTA (*Grand Theft Auto*). konsep yang dipergunakan yaitu : Ilmu komunikasi, tayangan, multi media, teori kognitif, pengaruh gama kekerasan dan perubahan perilaku remaja. Hipotesis yang diajukan HO : Permasalahan penelitian yang diteliti adalah apakah terdapat pengaruh dari tayangan game berunsur kekerasan terhadap sikap remaja mengenai prilaku agresif.

Hipotesis yang diajukan adalah Pendekatan penelitian yang peneliti gunakan pendekatan kuantitatif dengan strategi penelitian metode survey. Populasi penelitian ini adalah remaja di Rental Playstation, Mall PGC Jakarta Timur. Dari populasi itu akan dipilih sample dengan mempergunakanmetode pengambilan sample acak sederhana (*simple random sampling*) sedangkan jumlah sample (*sample size*) ditentukan dengan mempergunakan rumus penentuan jumlah sample Taro Yamane dengan tingkatan 100%.

Hasil penelitian yang diperoleh adalah besar hubungan atau korelasi antara variable pengaruh tayangan game kekerasan dan perilaku agresif di kalangan remaja cukup kuat dan positif yang terlihat dari nilai r yaitu sebesar 0,632 yang berarti korelasi kedua variabel bersifat kuat dan positif.

Hasil analisis regresi linier menunjukkan persamaan regresi linier $Y = 50,783 + 2,230X$. Berdasarkan kekuatan korelasi dan persamaan regresi linier maka hipotesis penelitian ini dapat diterima.

Kata kunci : Pengaruh tayangan game berunsur kekerasan, terhadap sikap remaja mengenai prilaku agresif.

DAFTAR ISI

halaman

JUDUL	
KATA PENGANTAR	
ABSTRAK	
DAFTAR ISI	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian.....	12
D. Manfaat Penelitian	12
E. Sistematika Penulisan.....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	16
1. Ilmu Komunikasi	16
2. Media Massa	19
a. Pengertian Media Massa.....	19
b. Fungsi Media Massa.....	19
3. Tayangan Game Berunsur Kekerasan	21
a. Pengertiam Tayangan Game.....	21
b. Pengertian Game.....	23
c. Fungsi Game.....	24

d. Pola Interaksi Game.....	31
e. Beberapa Istilah Game.....	32
1). Platfrom.....	32
2). Genre.....	32
3). Tipe.....	33
4). Game Berunsur Kekerasan GTA.....	36
4. Pengertian sikap	39
5. Perilaku.....	41
a. Perubahan Terhadap Perilaku Agresif.....	41
b. Perubahan Perilaku Agresif.....	43
c. Tahap Perkembangan Remaja.....	49
d. Pengaruh Tayangan Terhadap Perilaku.....	51
B. Kerangka Teoritis	46
C. Sistematis Berpikir	48
D. Hipotesis	49
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	50
B. Metode Penelitian.....	50
C. Populasi Dan Sampel	51
1. Populasi	51
2. Sampel	52
D. Sumber Data.....	54
E. Teknik Pengumpulan Data.....	54
F. Teknik Analisis Data.....	55

G. Operasionalisasi Konsep	60
H. Keabsahan Penelitian	67
1. Uji Reliabilitas	67
2. Uji Validitas.....	68

BAB IV PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum dan Sampel Penelitian	75
B Hasil Penelitian	76
C. Uji Validitas dan Reliabilitas	112
D. Analisis Korelasi dan Regresi Linier Sederhana	121
E. Interpretasi.....	125

BAB VPENUTUP

A. Kesimpulan	127
B. Saran	128

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pedoman untuk memberikan Interpretasi terhadap Koefisien Korelasi Interval Nilai r^*	31
Tabel 3.2	Operasionalisasi Konsep	62
Tabel 4.1	Saya menyukai game yang mengandung konflik, misalnya berupa perkelahian antar geng, perang, petualangan)	70
Tabel 4.2	Permainan yang mengandung unsur seperti tersebut membuat saya merasa tertantang untuk menyelesaikan	71
Tabel 4.3	Game yang mengandung konflik berupa kekerasan, seperti yang disebutkan diatas, akan lebih menarik lagi jika ditambahkan unsur yang mengandung seks (wanita berpakaian seksi, hubungan intim, dll)	72
Tabel 4.4	Dalam kehidupan sehari-hari, saya sering kali membayangkan adegan yang ada di game tersebut	73
Tabel 4.5	Menurut saya, sangat menarik jika permainan yang saya mainkan sehari-hari bisa saya lakukan di dunia nyata dan saya sebagai pemainnya	74
Tabel 4.6	Jika saya kalah atau gagal menyelesaikan permainan sampai akhir, saya akan mengulang kembali permainannya, sampai menang	75
Tabel 4.7	Saya lebih cepat menyelesaikan permainan dalam game yang sama, untuk kedua kalinya. Di bandingkan saat pertama kali memainkan game yang sama (sudah hafal di mana letak musuh-musuhnya dan gerakannya)	76
Tabel 4.8	Game yang berunsur kekerasan mengajarkan kriminalitas ...	77

Tabel 4.9	Adegan game dapat mempengaruhi saya dalam meniru tokoh adegan game dalam gaya berkelahi (berantem)	78
Tabel 4.10	Perkelahian atau tawuran pelajar yang sedang marak saat ini, sampai membunuh, merampok, membajak mengikuti tokoh game yang melakukan kebebasan unsur kekerasan.	79
Tabel 4.11	Bermain game berunsur kekerasan dapat memuaskan hati (kejiwaan).	80
Tabel 4.12	Jika saya kalah bermain, maka menampar (menggelpak) kepala lawan. Sebagai ekspresi kejailan terhadap lawan main	81
Tabel 4.13	Bermain game berunsur kekerasan mempengaruhi kemampuan saya dalam mengetahui dalam hal membunuh, merampok, memperkosa, dll	82
Tabel 4.14	Orang tua akan mendapatkan kerugian materi, jika saya bermain game di rental playstation terus-menerus	83
Tabel 4.15	Menghamburkan uang demi membeli kostum, member kartu di rental playstation. Ketimbang menabung	84
Tabel 4.16	Jika tidak memiliki uang, saya lebih memilih meminjam uang (mengutang) kepada teman demi bermain game	85
Tabel 4.17	Berjudi dalam permainan game demi menghasilkan uang dari lawan main	86

Tabel 4.18	Demi bermain game di rental playstaton, saya lebih memilih berbohong pada orang tua	87
Tabel 4.19	Jika teman berantem, sebagai tanda solidaritas kepada teman, saya akan mengambil sesuatu barang yang addi depan mata saya (bangku, meja, balok, peralatan elektronik yang ringan, dll) untuk saya lemparkan jika saya merasa terpokok (kalah)	88
Tabel 4.20	Jika terjadi pencopetan dan pencurian di lingkungan umum (rental playstation) yang bersangkutan dengan teman saya, maka saya akan memasai pelaku	89
Tabel 4.21	Jika saya sedang asik bermain game di lingkungan rental, lebih suka membuang sampah di sembarang temat (aqua, putung rokok, abu rokok), ketimbang di tempat sampah dan asbak.	90
Tabel 4.22	Saya lebih suka bermain game playstation setelah meminum minuman beralkohol	91
Tabel 4.23	Sah-sah saja jika saya merokok di lingkungan umum (rental playstation) di saat usia remaja.	92
Tabel 4.24	Sah-sah saja jika saya bercumbu mesra bersama pacar di lingkungan umum (rental plasyation)	93
Tabel 4.25	Saya suka bermain game bersama teman-teman (komunitas geng) dalam pergaulan	94

Tabel 4.26	Sah-sah jika saya membawa senjata tajam di dalam tas, demi menjaga diri dari hal-hal yang tidak diinginkan	95
Tabel 4.27	Seorang pencinta game akan mewarnai rambut (kuning, hijau, biru,dll) merupakan sesuatu hal yang keren	96
Tabel 4.28	Seorang pencinta game suka bermain game berunsur porno, karena dapat membuat bergairah	97
Tabel 4.29	Jika saya mengalami suatu kebuntuan dalam bermain game, maka saya kan menggunakan cara curang (cheat). Biar pun sebagai pemain harus sportifitas.	98
Tabel 4.30	Saya akan menghabiskan waktu bermain game jika terlambat ke sekolah	99
Tabel 4.31	Bermain game berunsur kekerasan dan porno, biarpun saya mengetahui bahwa itu melawan status sebagai warga Negara yang beragama	100
Tabel 4.32	Saya lebih suka berkumpul bersama teman-teman atau geng (komunitas game) ketimbang bersama keluarga	101
Tabel 4.33	Seorang remaja menjadi malas belajar karena sering bermain game playstation.....	102
Tabel 4.34	Bermain game lebih mengasikkan dari pada menyelesaikantugas seolah (PR).....	103

Tabel 4.35	Jika saya tidak punya uang untuk bermain game playstation. Saya lebih memilih menggunakan uang bayaran sekolah	104
Tabel 4.36	Saya akan bermain game hingga tuntas tanpa memperdulikan waktu, walaupun melawan status sebagai seorang anak di dalam keluarga	105
Tabel 4.37	Hasil pengujian validitas variabel permainan game playstation berunsur kekerasan	108
Tabel 4.38	Hasil pengujian validitas variabel perilaku menyimpang di kalangan remaja	109
Tabel 4.39	Hasil pengujian reliabilitas	114
Tabel 4.40	Hasil pengujian korelasi (Correlation)	115
Tabel 4.41	Persamaan Regresi Sederhana (Coefficients)	118