

Lampiran 1

KUESIONER PENELITIAN

Profil Responden

Nama :

Usia :

Jenis kelamin :

Pendidikan terakhir :

Petunjuk pengisian :

1. Jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan jawaban yang menurut Saudara paling pas.
2. Tanyakanlah kepada peneliti apabila ada pertanyaan yang tidak dapat dipahami.

Keterangan :

STS : Sangat tidak setuju

TS : Tidak setuju

R : Ragu- Ragu

S : Setuju

SS : Sangat setuju

A. Permainan Game Playstation Berunsur Kekerasan Tempat Berlatih Kekerasan

1. Kekerasan dokumen yang merupakan bagian dari dunia riil atau faktual. Misalnya, dengan tindakan (pembunuhan, pertengkaran, perkelahian, kerusuhan, dan tembakkan), bisa jua dengan situasi (konflik, luka, dan tangisan). Kekerasan dokumen merupakan penampilan gambar kekerasan yang dipahami pemirsa atau pembaca dengan mata telanjang sebagai dokumentasi atau rekaman fakta kekerasan. Kekerasan dalam media bisa dipresentasikan melalui isinya.

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda (X) atau check mark (√) pada kolom yang jawabannya telah disediakan.

No	Pertanyaan	STS	TS	R	S	SS
1.	Saya menyukai game yang mengandung konflik misalnya berupa perkelahian antar geng, perang, petualangan).					
2.	Menurut saya permainan yang mengandung unsur seperti tersebut membuat saya merasa tertantang untuk menyelesaikan					

2. Kekerasan fiksi yang menunjukkan kepemilikan pada dunia yang mungkin ada: misalnya; kisah fiksi, film, kartun, komik, dan iklan. Fiksi mampu memproyeksikan keluar dari yang riil dunia yang mungkin meski tidak ada dalam kenyataan. Biasanya meski jauh dari realitas, fiksi masih memiliki pijakan atau analogi dengan dunia riil.

No	Pertanyaan	STS	TS	R	S	SS
1.	Menurut saya 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).					
2.	Dalam kehidupan sehari-hari, saya sering kali membayangkan adegan yang ada di game tersebut					
3.	Menurut saya, sangat menarik jika permainan yang saya mainkan sehari-hari bisa saya lakukan di dunia nyata dan saya sebagai pemainnya					

3. Kekerasan simulasi, yang berasal dari dunia virtual, misalnya permainan video, permainan on line. Kekerasan simulasi kuat melekat pada permainan video, juga permainan on line. Pada simulasi tank yang melindas dan menghancurkan musuh. Ada gairah untuk bermain, ada kegelisahan emosional yang ditularkan oleh gambar video permainan.

No	Pertanyaan	STS	TS	R	S	SS
1.	Jika saya kalah atau gagal menyelesaikan permainan sampai akhir, saya akan mengulang kembali permainannya, sampai menang					
2.	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)					

B . Perilaku Menyimpang di Kalangan Remaja

1. Kenakalan yang menimbulkan korban fisik.

No	Pertanyaan	STS	TS	R	S	SS
1.	Game yang berunsur kekerasan mengajarkan kriminalitas					
2.	Adegan game dapat mempengaruhi saya dalam meniru tokoh adegan game dalam gaya berkelahi (berantem)					
3.	Perkelahian atau tawuran pelajar yang sedang marak saat ini, sampai membunuh, merampok, membajak mengikuti tokoh game yang melakukan kebebasan unsur kekerasan					
4.	Bermain game berunsur kekerasan dapat memuaskan hati (kejiwaan)					

No	Pertanyaan	STS	TS	R	S	SS
5.	Jika saya kalah bermain, maka menampar (menggelpak) kepala lawan. Sebagai ekspresi kejailan terhadap lawan main.					
6.	Bermain game berunsur kekerasan mempengaruhi kemampuan saya dalam mengetahui dalam hal membunuh, merampok, memperkosa, dll					

2. Kenakalan yang menimbulkan korban materi

No	Pertanyaan	STS	TS	R	S	SS
1.	Orang tua akan mendapatkan kerugian materi, jika anda bermain game di rental playstation terus-menerus.					
2.	Menghamburkan uang demi membeli kostum, member kartu di rental playstation. Ketimbang menabung					
3.	Jika tidak memiliki uang, saya lebih memilih meminjam uang (mengutang) kepada teman demi bermain game					
4.	Berjudi dalam permainan game demi menghasilkan uang dari lawan main.					
5.	Demi bermain game di rental playstaton, saya lebih memilih berbohong pada orang tua					
6.	Jika temna berantem, sebagai tanda solidaritas kepada teman, saya akan mengambil sesuatu barang yang ada di depan mata saya (bangku, meja, balok, peralatan elektronik yang ringan, dll) untuk saya lemparkan, jika saya merasa terpokok (kalah)					
7.	Jika terjadi pencopetan dan pencurian di lingkungan umum (rental play station) yang bersangkutan dengan teman saya, maka saya akan memasai pelaku					

3. Kekerasan dan kenalan sosial

No	Pertanyaan	STS	TS	R	S	SS
1.	Jika saya sedang asik bermain game di lingkungan rental, lebih suka membuang sampah di sembarang tempat (aqua, putung rokok, abu rokok), ketimbang di tempat sampah dan asbak					
2.	Saya lebih suka bermain game playstation setelah meminum minuman beralkohol					
3.	Sah-sah saja jika saya merokok di lingkungan umum (rental playstation) di saat usia remaja.					
4.	Sah-sah saja jika saya bercumbu mesra bersama pacar di lingkungan umum (rental plasyation)					
5.	Saya suka bermain game bersama teman-teman (komunitas geng) dalam pergaulan					
6.	Sah-sah jika saya membawa senjata tajam di dalam tas, demi menjaga diri dari hal-hal yang tidak diinginkan					
7.	Seorang pencinta game akan mewarnai rambut (kuning, hijau, biru,dll) merupakan sesuatu hal yang keren					
8.	Seorang pencinta game suka bermain game berunsur porno, karena dapat membuat bergairah					

4. Kekerasan dan kenakalan melawan status

No	Pertanyaan	STS	TS	R	S	SS
1.	Jika saya mengalami suatu kebuntuan dalam bermain game, maka saya kan menggunakan cara curang (cheat). Biar pun sebagai pemain harus sportifitas					
2.	Saya akan menghabiskan waktu bermain game jika terlambat ke sekolah					
3.	Bermain game berunsur kekerasan dan porno, biarpun saya mengetahui bahwa itu melawan status sebagai warga Negara yang beragama					
4.	Saya lebih suka berkumpul bersama teman-teman atau geng (komunitas game) ketimbang bersama keluarga					
5.	Seorang remaja menjadi malas belajar karena sering bermain game playstation					
6.	Bermain game lebih mengasikkan dari pada menyelesaikan tugas seolah (PR)					
7.	Jika saya tidak punya uang untuk bermain game playstation. Saya lebih memilih menggunakan uang bayaran sekolah					
8.	Saya akan bermain game hingga tuntas tanpa memperdulikan waktu, walaupun melawan status sebagai seorang anak di dalam keluarga					

Lampiran 2

UJI VALIDITAS

Table with columns: Responden, Tayangan Game Playstation (X) (sub-columns: 1. Kekerasan dokumen, 2. Kekerasan fisik, 3. Kekerasan simulasi, Jumlah), Perilaku Agresif (Y) (sub-columns: 1. Kenakalan yang menimbulkan korban fisik, 2. Kenakalan yang menimbulkan korban materi, 3. Kekerasan dan kenalan sosial, 4. Kekerasan dan kenakalan melawan status, Jumlah). Rows include 50 individual respondents and summary rows (Jumlah, Rata-rata, r hitung, r tabel, Validitas).

Lampiran 3

UJI RELIABILITAS

Reliability X

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	50	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.433	7

Reliability Y

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	50	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.784	29

Lampiran 5

UJI KORELASI

Correlations

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Tayangan Game Playstation (X)	27.7600	3.97215	50
Perilaku Agresif (Y)	112.7000	14.00765	50

Correlations

		Tayangan Game Playstation (X)	Perilaku Agresif (Y)
Tayangan Game Playstation (X)	Pearson Correlation	1	.632**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	50	50
Perilaku Agresif (Y)	Pearson Correlation	.632**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	50	50

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 6

UJI REGRESI

Regression

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Tayangan Game Playstation (X) ^a		Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: Perilaku Agresif (Y)

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.632 ^a	.400	.388	10.96236

a. Predictors: (Constant), Tayangan Game Playstation (X)

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3846.176	1	3846.176	32.005	.000 ^a
	Residual	5768.324	48	120.173		
	Total	9614.500	49			

a. Predictors: (Constant), Tayangan Game Playstation (X)

b. Dependent Variable: Perilaku Agresif (Y)

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	50.783	11.054		4.594	.000
	Tayangan Game Playstation (X)	2.230	.394	.632	5.657	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Agresif (Y)

Lampiran 7

TABEL HARGA TITIK DARI PRODUCT MOMENT

n	Interval Kepercayaan		n	Interval Kepercayaan		n	Interval Kepercayaan	
	95%	99%		95%	99%		95%	99%
1	2	3	1	2	3	1	2	3
3	0.997	0.999	27	0.381	0.487	55	0.266	0.345
4	0.950	0.990	28	0.371	0.478	60	0.254	0.330
5	0.878	0.959	29	0.367	0.470	65	0.244	0.317
6	0.811	0.917	30	0.361	0.463	70	0.235	0.306
7	0.754	0.874	31	0.355	0.456	75	0.227	0.296
8	0.707	0.874	32	0.349	0.449	80	0.220	0.286
9	0.666	0.798	33	0.344	0.442	85	0.213	0.278
10	0.632	0.765	34	0.339	0.436	90	0.207	0.270
11	0.602	0.735	35	0.334	0.430	95	0.202	0.263
12	0.576	0.708	36	0.329	0.424	100	0.195	0.256
13	0.553	0.684	37	0.325	0.418	125	0.176	0.230
14	0.532	0.661	38	0.320	0.413	150	0.159	0.210
15	0.514	0.641	39	0.316	0.408	175	0.148	0.194
16	0.497	0.623	40	0.312	0.403	200	0.138	0.181
17	0.482	0.606	41	0.308	0.396	300	0.113	0.148
18	0.468	0.590	42	0.304	0.393	400	0.098	0.128
19	0.456	0.575	43	0.301	0.389	500	0.088	0.115
20	0.444	0.561	44	0.297	0.384	600	0.080	0.105
21	0.433	0.549	45	0.294	0.380	700	0.074	0.097
22	0.423	0.537	46	0.291	0.376	800	0.070	0.091
23	0.413	0.526	47	0.288	0.372	900	0.065	0.086
24	0.404	0.515	48	0.284	0.368	1000	0.062	0.081
25	0.396	0.505	49	0.281	0.364			
26	0.388	0.496	50	0.279	0.361			

Sumber : Sugiyono (2008)

