

**HUBUNGAN ANTARA FREKUENSI BERMAIN *VIDEO GAME*
KEKERASAN DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI
KOTA BUKITTINGGI**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Program Studi Psikologi Jurusan
Bimbingan Konseling Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi*



Oleh :
MABRUR
BP/NIM : 2007/83416

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
JURUSAN BIMBINGAN KONSELING
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

PENGESAHAN

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Psikologi Jurusan Bimbingan dan Konseling
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang**

Judul : : Hubungan antara Frekuensi Bermain *Video Game*
Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Remaja di Kota
Bukittinggi

Nama : Mabrur

NIM : 83416

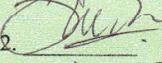
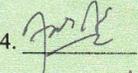
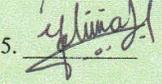
Program Studi : Psikologi

Jurusan : Bimbingan dan Konseling

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 7 Mei 2012

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Prof. Dr. Hj. Neviyarni S., M.S.	1. 
2. Sekretaris : Yanladila Yeltas Putra, S. Psi., M.A.	2. 
3. Anggota : Prof. Dr. Mudjiran, M.S., Kons.	3. 
4. Anggota : Farah Aulia, S.Psi., M.Psi., Psi.	4. 
5. Anggota : Yolivia Inna Aviani, S.Psi., M. Psi., Psi.	5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 7 Mei 2012

yang menyatakan,

Mabrur

ABSTRAK

Nama : Mabrur
Judul : Hubungan antara Frekuensi Bermain *Video Game* Kekerasan dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Kota Bukittinggi

Pembimbing I : Prof. Dr. Hj. Neviyarni S., M.S.

Pembimbing II : Yanladila Y.P., S.Psi., M.A.

Penelitian ini berawal dari pengamatan peneliti tentang banyaknya remaja yang bermain *video game* pada tempat rental *video game*, setiap hari ke tempat rental *video game* peneliti menemukan adanya remaja yang bermain *video game*. Jenis *video game* yang paling banyak dimainkan remaja pada saat ini adalah jenis *video game* yang mengandung unsur kekerasan. Dengan seringnya frekuensi remaja dalam bermain *video game* kekerasan akan dapat memicu timbulnya perilaku agresif remaja karena setiap remaja bermain *video game* kekerasan semakin sering pula ia melihat adegan-adegan kekerasan tersebut.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran frekuensi bermain *video game* kekerasan pada remaja di Kota Bukittinggi dan gambaran perilaku agresif pada remaja di Kota Bukittinggi serta untuk mengetahui hubungan frekuensi bermain *video game* kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja di Kota Bukittinggi. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah remaja bermain *video game* kekerasan. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan metode *purposive sampling* yang mana subjek penelitian berjumlah 54 orang. Pengumpulan data untuk variabel frekuensi bermain *video game* kekerasan menggunakan kuesioner yang terdiri dari satu pertanyaan. Sedangkan pengumpulan untuk variabel perilaku agresif menggunakan skala yang terdiri dari 37 aitem. Pengujian hipotesis penelitian menggunakan teknik *Rank Spearman* yang dianalisis dengan menggunakan *SPSS 16.0 for windows*.

Hasil uji korelasi kedua variabel tersebut menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara frekuensi bermain *video game* kekerasan dan perilaku agresif yaitu $r_{xy} = 0,535$ dengan $p = 0,00$ ($p < 0,05$), artinya semakin tinggi frekuensi bermain *video game* kekerasan maka semakin tinggi pula perilaku agresif remaja.

Kata Kunci : *frekuensi bermain video game kekerasan, perilaku agresif*

ABSTRACT

Name : **Mabrur**
Title : **The Relationship between Frequency of Violent Video Game Playing with Aggressive Behavior on adolescents in Bukittinggi City**

Mentor 1 : **Prof. Dr. Hj. Neviyarni S., M.S.**
Mentor 2 : **Yanladila Yeltas Putra., S.Psi., M.A.**

This study originated from the observations of researchers about the number of teenagers who play video games in video game rental place, every day into the video game rental researchers found teens who play video games. Types of video games are the most widely played youth at the moment is kind of video games that contain elements of violence. With how frequently adolescents in violent video games will be able to lead to aggressive behavior because each young teens play violent video games more often he saw scenes of violence.

The purpose of this study was to determine the frequency picture of violent video games on adolescents in Bukittinggi City and an overview of aggressive behavior in adolescents in the City of New York City as well as to determine the frequency relationships play violent video games with aggressive behavior in adolescents in the city of Bukittinggi. The study design used in this study is correlational. The population in this study were teenagers playing violent video games. The samples taken using a purposive sampling method in which research subjects around 54 people. The collection of data for variable frequency violent video games using a questionnaire that consisted of one question. While collecting for aggressive behavior using a variable that consists of 37 scale aitem. Testing research hypotheses using the *Spearman Rank* techniques were analyzed using *SPSS 16.0 for windows*.

The results of these two variables correlation test showed a significant positive relationship between the frequency of violent video games and aggressive behavior that is $r_{xy} = 0.535$ with $p = 0.00$ ($p < 0.05$), meaning that the higher the frequency of violent video games, the higher Similarly adolescent aggressive behavior.

Keywords: frequency of violent video games, aggressive behavior

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil'alamin.

Puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Hubungan antara Frekuensi Bermain *Video Game* Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Remaja di Kota Bukittinggi**” ini sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan sebelumnya.

Salawat dan salam tidak lupa pula peneliti hadiahkan kepada baginda Rasulullah SAW, berkat perjuangan keras dan kegigihan dakwah beliau kita mencapai pada puncak kemenangan dan kehidupan yang penuh dengan ilmu pengetahuan, yang membawa manusia dari zaman yang biadap ke zaman yang beradab, seperti yang kita rasakan sampai saat sekarang ini.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti telah banyak mendapat bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Neviyarni S., M.S. selaku pembimbing I dan yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, dan memberikan saran serta dukungan yang sangat berarti kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.

2. Bapak Yanladila Yeltas Putra, S. Psi., M.A. selaku pembimbing II yang telah mendidik dan membimbing dan memotivasi peneliti sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi dengan baik.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S., Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Dr. Daharnis, M.Pd., Kons. selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Universitas Negeri Padang
5. Bapak Dr. Afif Zamzami, M.Psi. (alm) selaku Ketua Program Studi Psikologi Universitas Negeri Padang.
6. Bapak Mardianto, S.Ag., M.Si selaku Sekretaris Program Studi Psikologi Universitas Negeri Padang.
7. Bapak Prof. Dr. Mudjiran, M.S., Kons. selaku dosen penguji yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran dan tenaga untuk membaca dan menguji skripsi peneliti.
8. Ibu Farah Aulia, S.Psi., M.Psi., Psi. selaku dosen penguji yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran dan tenaga untuk membaca dan menguji skripsi peneliti.
9. Ibu Yolivia Irna Aviani, S.Psi., M. Psi., Psi. selaku dosen penguji yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran dan tenaga untuk membaca dan menguji skripsi peneliti.
10. Ibu Duryati, S. Psi., M.A. selaku dosen penguji skripsi yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga untuk membaca dan menguji skripsi peneliti.

11. Ibu Zuyetti, S.Pd., M.Pd., selaku petugas Tata Usaha yang telah membantu penulis dalam mengurus masalah yang berhubungan dengan surat perizinan.
12. Bapak/Ibuk Seluruh Staf Pengajar di Program Studi Psikologi Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan pendidikan dan pengetahuan selama perkuliahan.
13. Orang tua penulis (Yulizar (alm) dan Mulya Rukmini) atas kasih sayangnya yang tak ternilai harganya, dukungan yang sangat besar baik moril maupun materil serta do'a yang selalu menyertai peneliti. Juga Dapit, Dade, Daul dan Amel atas dorongan dan bantuannya sehingga skripsi ini terselesaikan.
14. Teman-temanku angkatan 2007 (khususnya teman sekosan), abang, kakak senior dan adik-adik junior yang sudah seperti saudara yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan do'a, dukungan dan masukan yang sangat berguna untuk skripsi ini.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu proses penelitian skripsi ini.

Semoga segala amal, kebaikan, dan pertolongan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat berkah dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu peneliti mohon maaf dan mengharapkan kritik, saran, arahan dan bimbingan yang bersifat membangun demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat

bermanfaat bagi semua pihak dan berguna untuk pengembangan ilmu di kemudian hari.

Padang, 7 Mei 2012
Peneliti

Mabrur

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Perilaku Agresif	13
1. Pengertian Perilaku Agresif.....	13
2. Bentuk-Bentuk Perilaku Agresif.....	14
3. Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Agresif.....	17
4. Penanganan Perilaku Agresif.....	18
B. Frekuensi Bermain <i>Video Game</i> Kekerasan.....	19

1. Pengertian Frekuensi Bermain <i>Video Game</i> Kekerasan.....	19
2. Jenis- Jenis Permainan dalam <i>Video Game</i>	20
3. Faktor-Faktor Penyebab Bermain <i>Video Game</i>	22
4. Dampak Bermain <i>Video Game</i>	22
C. Remaja.....	23
D. Hubungan antara Frekuensi Bermain <i>Video Game</i> Kekerasan dengan Perilaku Agresif	23
E. Kerangka Konseptual	27
F. Hipotesis.....	28

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian	29
B. Defenisi Operasional	29
1. Frekuensi Bermain <i>Video Game</i> Kekerasan.....	29
2. Perilaku Agresif	30
C. Populasi dan Sampel	30
D. Teknik Pengumpulan Data	31
E. Validitas dan Reliabilitas.....	34
1. Validitas	34
2. Reliabilitas.....	38
F. Prosedur Penelitian	39
G. Teknik Analisis Data.....	39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian	41
------------------------------------	----

1. Perilaku Agresif	41
2. Frekuensi Bermain <i>Video Game</i> Kekerasan	44
B. Analisis Data	48
1. Uji Hipotesis	48
C. Pembahasan	49

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	55
B. Saran.....	56

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
1. Kategori Penilaian Skala Perilaku Agresif	32
2. Norma penkategorian Hasil Pengukuran Frekuensi Bermain <i>Video Game</i> Kekerasan dan Perilaku Agresif pada Remaja di Kota Bukittinggi	32
3. <i>Blue-print</i> Skala Perilaku Agresif	33
4. Distribusi Aitem Perilaku Agresif.....	36
5. Sebaran Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Perilaku Agresif	38
6. Deskripsi Data Penelitian Perilaku Agresif.....	41
7. Kategorisasi Perilaku Agresif	42
8. Skor Perilaku Agresif	43
9. Kriteria Kategori Frekuensi Bermain <i>Video Game</i> Kekerasan.....	45
10. Skor Hubungan Frekuensi Bermain <i>Video Game</i> Kekerasan dengan Perilaku Agresif	46
11. Korelasi antara Frekuensi Bermain <i>Video Game</i> Kekerasan dengan Perilaku Agresif	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
1. Kerangka Konseptual Frekuensi Bermain <i>Video Game</i> dengan Perilaku Agresif pada Remaja Bukittinggi.....	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Hal
1. Instrumen Penelitian Untuk Uji Coba	63
2. Validasi dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Agresif.....	71
3. Hasil Tabulasi Data Uji Coba Frekuensi Bermain <i>Video Game</i> Kekerasan dan Perilaku Agresif.....	74
4. Instrumen Penelitian.....	76
5. Hasil Tabulasi Data Penelitian Frekuensi Bermain <i>Video Game</i> Kekerasan dan Perilaku Agresif.....	83
6. Uji Normalitas.....	86
7. Uji Linieritas	86
8. Uji Korelasi.....	87

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja merupakan suatu periode transisi antara masa kanak-kanak menuju orang dewasa yang meliputi perubahan-perubahan biologis, kognitif, dan sosio emosional (Santrock, 2002: 26). Masa remaja sering diibaratkan juga dengan masa topan badai (*strum and drang*), karena mencerminkan kebudayaan modern yang penuh gejolak akibat pertentangan nilai (Sarlito, 2004: 24). Remaja sering kali mengalami kesulitan dalam mencari jati diri dan membentuk identitas kelompok, oleh karena itu remaja berusaha mencari nilai-nilai yang sesuai dengan keadaan dirinya agar dijadikan sebagai tempat untuk bertahan dan melewati masa-masa remaja yang kadang sulit dipahami.

Menurut Hurlock (1997: 206) awal masa remaja berlangsung kira-kira dari tiga belas tahun sampai enam belas atau tujuh belas tahun, saat usia ini rata-rata setiap remaja memasuki sekolah menengah tingkat pertama dan kemudian melanjutkan ke sekolah tingkat atas. Sementara Sarlito (2004: 14) membuat batasan mengenai remaja Indonesia sesuai dengan kultur budaya yang ada dimasyarakat kita. Menurutnya remaja Indonesia adalah individu yang berada pada usia 11-24 tahun, dan belum menikah. Usia 11 tahun adalah saat seseorang mulai mengalami perubahan seksual yang umumnya berakhir pada usia 24 tahun.

Minat yang ada pada remaja adalah minat terhadap rekreasi, mereka cenderung memilih apa yang disukai dan melakukan hobi (Mappiare dalam

Fatchiah & Redi, 2009: 9). Bermain *video game* adalah kegiatan yang digandrungi oleh para remaja, khususnya remaja awal. Menurut Mappiare (dalam Fatchiah & Redi, 2009: 9) kegiatan-kegiatan yang digandrungi oleh remaja yaitu menonton film, bermain olahraga, permainan, *game*, membaca buku novel, komik, dan lain sebagainya. Menurut penelitian Gentile dkk, (dalam Gentile & Anderson, 2003: 132), seseorang yang memainkan *video game* dapat mencapai puncaknya di awal usia sekolah. Mereka menemukan jumlah waktu tertinggi bermain *video game* bagi anak-anak kelas empat dan menurun sampai kelas delapan dan meningkat antara usia 9 dan 12, menurun antara usia 12 dan 14, dan meningkatkan lagi antara usia 15 dan 18 tahun.

Video game telah menjadi sangat populer selama bertahun-tahun. *Video game* dengan cepat berevolusi dari piksel gambar hitam dan putih ke piksel gambar animasi yang realistis, karena kualitas *video game* sangat realistis sekarang, semakin banyak orang kecanduan untuk memainkannya setiap hari. *Video game* memiliki tantangan-tantangan yang harus diselesaikan agar dapat melanjutkan permainan pada tingkatan yang lebih tinggi. *Video games* dibuat agar menarik bagi pemainnya dan menyediakan tantangan yang harus diselesaikan untuk menang (Hamlen, 2008: 13). Menurut Prensky (2000: 32) *video game* merupakan bentuk lingkungan *virtual* yang menampilkan tantangan, aturan, tujuan yang hendak dicapai, umpan balik, interaksi serta adanya alur cerita.

Funk (dalam Harris, 2001: 3) mengatakan bahwa frekuensi bermain *video game* pada remaja cukup tinggi. Hal ini juga terlihat dari penelitian

yang menyebutkan bahwa sekitar 97% remaja bermain *video game*, khususnya remaja awal (Gentile and Walsh, 2002: 5). Sebagian besar dari para remaja ini masih duduk di bangku sekolah. Rata-rata para remaja bermain *video game* selama 7 jam seminggu (Gentile & Walsh, 2002: 5). Remaja perempuan rata-rata bermain 5 jam seminggu sedangkan remaja laki-laki bermain 13 jam seminggu (Gentile & Walsh, 2002: 5). Menurut Griffiths (2004: 34) mengatakan seseorang bermain *video game* dalam jangka waktu lebih dari 3 jam per hari.

Menurut Fromme (2003: 3) membagi individu yang bermain *video game* ke dalam tiga jenis. Pertama adalah *regular gamers*, dikarakteristikan dengan bermain *video game* beberapa kali sehari, bermain setiap hari atau sedikitnya satu kali selama seminggu. Kedua, *casual gamers* ditandai dengan bermain hanya pada akhir pekan, bermain sekali atau dua kali selama seminggu. Ketiga adalah *non-gamers* yaitu individu yang tidak pernah bermain *video game*, atau seseorang yang pernah mencoba untuk memainkan *video game* akan tetapi tidak meneruskannya atau seseorang yang dahulunya adalah pemain *video game* tetapi sekarang tidak bermain lagi.

Sekarang ini, jenis *video game* yang paling populer berisikan kekerasan dan darah. Hal ini dikemukakan oleh Anderson dkk, (dalam Gentile & Anderson:2003: 132), bahwa konten-konten terbaru dari *video game* menunjukkan sebanyak 89% dari *game* mengandung beberapa konten kekerasan. *Video game* kekerasan pertama kali dipelopori oleh *game* yang berjudul “Pac Man”, diperkenalkan pada tahun 1980-an, itu dianggap sebagai

video game kekerasan pertama dan menjadi sangat populer. Permainan ini melibatkan bola kuning di dalam labirin di makan hantu dan apa yang ada di jalan. Sampai 1990, *video game* kekerasan mengambil jalan yang berbeda dan secara dramatis mengubah penampilannya. Pada tahun 1993, "Mortal Kombat" adalah permainan *video* yang paling populer dan isi yang terkandung bahwa *video game* kekerasan memberikan arti baru. Konten ini merupakan pengantar untuk makna baru "kekerasan" dalam *video game* kekerasan. Ini menampilkan karakter berjuang untuk kematian dan bagian tubuh yang meledak, potongan daging terbang, menanduk berlebihan, dan bahkan kekerasan terhadap perempuan. Jenis konten seperti ini populer di sebagian besar *video game* kekerasan yang ada saat sekarang ini (Anderson & Dill dalam Cha, 2009: 1).

Anderson (dalam Gentile & Anderson, 2003: 132) juga mengemukakan bahwa sekitar setengah dari *game* termasuk konten kekerasan terhadap karakter permainan lainnya yang akan mengakibatkan luka serius atau kematian. Penelitian lain juga dilakukan Bushman (dalam Uhlmann & Swanson, 2004: 41) yang menemukan bahwa menonton klip *video* kekerasan dan bermain *video game* kekerasan meningkatkan aksesibilitas otomatis sifat agresif dan tindakan dalam memori. Selain itu, juga menemukan peningkatan aksesibilitas konsep agresif dalam memori sebagian dimediasi efek dari bermain *video game* kekerasan pada perilaku agresif berikutnya. Paparan berulang ke media kekerasan dapat membuat pikiran dan tindakan agresif kronis dapat diakses, meningkatkan kemungkinan bahwa orang tersebut akan

berperilaku dalam cara yang agresif, terutama ketika diprovokasi atau frustrasi (Anderson dkk, dalam Uhlmann & Swanson, 2004: 41).

Berdasarkan penjelasan diatas, bermain *video game* kekerasan mempunyai dampak terhadap perilaku agresif seseorang. Menurut Baron (dalam Khumas, 1997: 22), perilaku agresif didefinisikan sebagai perilaku kekerasan secara fisik maupun verbal yang dilakukan secara terbuka yang melukai orang lain secara fisik atau psikis dan orang yang dikenai tersebut tidak menginginkannya serta berusaha menghindarinya. Murray (dalam Amriyah, 2008: 58), mengemukakan bahwa perilaku agresif adalah suatu cara untuk melawan dengan sangat kuat, berkelahi, melukai, menyerang, membunuh atau melukai orang lain atau secara singkatnya agresif adalah tindakan yang dimaksudkan untuk melukai orang lain atau merusak milik orang lain. Menurut Bandura (dalam Bimo, 2004: 175) menjelaskan bahwa pembentukan atau perubahan perilaku dilakukan melalui observasi atau pengamatan terhadap model atau contoh. Jadi, perilaku agresif yang dilakukan oleh model karakter dalam *game* juga akan membentuk agresivitas pada sang pengamat atau pemain *game* tersebut.

Beberapa contoh kasus yang berkenaan *videogame* kekerasan dapat menimbulkan perilaku agresif. Di New York pada tanggal 27 Juni 2008 seorang remaja merampok seorang pria yang tengah menunggu bus. Mereka menyerangnya dari belakang, memukul, menendang, dan menghantam giginya. Setelah pria malang ini tak berdaya, mereka merampas uang dan ponselnya. Selain itu mereka juga pernah menghentikan secara paksa sebuah

mobil yang dikendarai seorang wanita. Mereka mencuri rokok wanita tersebut. Dalam melakukan aksinya, para remaja ini mengancam dengan menggunakan tongkat baseball, linggis, dan tangkai sapu. Di depan polisi, mereka mengaku bahwa apa yang mereka lakukan tersebut meniru aksi yang dilakukan Niko Bellic, tokoh utama dalam GTA IV: Liberty City(detikinet.com, diakses tanggal 20 september 2011). Di Bangkok pada tanggal 4 agustus 2008 ditemukan seorang remaja Thailand nekat menikam seorang sopir taksi hingga tewas. Ironisnya, perbuatan edannya ini dipicu oleh hasratnya untuk bermain game dan terinspirasi oleh sebuah adegan dalam *video game* kontroversial, GrandTheftAuto (detikinet.com, diakses tanggal 20 september 2011). Di London pada tanggal 23 september 2008, Seorang remaja Inggris tega menyerang beberapa wanita dan melukai serta melecehkan mereka secara seksual. Diduga kuat, remaja 19 tahun bernama Ryan Chinnery itu terpengaruh adegan dalam *game* kontroversial, Grand Theft Auto (GTA) (detikinet.com, diakses tanggal 20 september 2011). Di Jakarta pada tanggal 10 November 2008 ditemukan seorang remaja 18 tahun mengaku terinspirasi salah satu adegan dalam GTA 4: Liberty City dan mencongkel kaca mobil dengan obeng (detikinet.com/, diakses tanggal 20 september 2011).

Di Kota Bukittinggi, *video game* juga digemari para remajanya, bahkan mereka nekat bermain pada waktu jam sekolah berlangsung. Penangkapan 53 pelajar berpakaian seragam sekolah di warung internet dan *playstation* pada jam pelajaran pada razia yang dilakukan oleh Satpol PP Kota

Bukittinggi selama Januari-Oktober 2011. Kepala Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol PP) Bukittinggi, Syafnir, menyebutkan Ke-53 orang pelajar yang terjaring razia mulai dari tingkat pendidikan SMP/ sederajat dan SMA/ sederajat. Dia merinci, pelajar terjaring razia itu, tujuh orang di antaranya terjaring pada razia yang digelar Kamis (6/10), sebanyak 21 orang terjaring ketika razia digelar Rabu (21/9) dan 46 pelajar lagi terjaring pada razia dilakukan tanggal 21 Februari 2011 lalu. Ke-53 orang pelajar yang terjaring razia itu telah mendapatkan peringatan serta disuruh membuat surat perjanjian untuk tidak bolos pada jam pelajaran. Dalam razia dilakukan ada beberapa pelajar berkilah main internet untuk mencari tugas. Saat diminta memperlihatkan surat bukti tugas dari guru mereka, ternyata tidak punya. (bukittinggikota.go.id, diakses tanggal 20 November 2011). Kasi Operasi Satpol PP, Reka, kepada Padang Ekspres mengatakan petugas Satpol PP Kota Bukittinggi selalu melakukan razia terhadap anak sekolah yang bermain internet dan *playstation*, terutama saat jam pelajaran berlangsung. Setiap razia, pasti ada saja yang tertangkap, (padangekspres.co.id, diakses 20 November 2011).

Sebelumnya peneliti telah melakukan observasi di beberapa tempat rental *video gamedi* Bukittinggi (13&18/09/11), diantaranya: tempat rental *PlayStation* dan *Game Center* disepanjang jalan Pasar Bawah Kota Bukittinggi mengenai frekuensi bermain video game kekerasan terhadap perilaku agresif remaja. Peneliti melihat banyak remaja yang bermain *video game*, mereka juga melakukan perilaku agresif kepada rekan bermainnya,

seperti: saling mencemooh, mengeluarkan kata-kata kotor dan kasar. Peneliti juga melihat banyaknya kaset *game* sewaan di tempat rental yang mengandung unsur kekerasan, rata-rata penyewa jasa *game* memiliki 30 macam jenis *game*, dan 20 diantara 30*game* tersebut mengandung unsur kekerasan (GTA, Mortal-Kombat, Death-Race, Silent Hill, Point Blank, Counter Strike, dll)

Pada penelitian ini penulis juga melakukan wawancara awal (23/09/11) dengan 10 remaja yang telah selesai memainkan *video game* kekerasan di tempat rental PS dan Warnet *Game Online Centre*, mereka mengaku bermain *video game* kekerasan rata-rata 2 jam perhari, kecuali di hari libur bisa lebih dari 2 jam, mereka juga mengaku sering bertengkar, menyindir, mencemooh, ketika saat dan setelah bermain *game* serta beberapa kali bolos sekolah. mereka juga meniru adegan-adegan yang dilakukan oleh karakter dalam beberapa *game* tersebut seperti memukul, menendang orang lain, dan bahasa percakapan *video game* yang jelek seperti kutipan remaja tersebut dibawah ini:

“saya sangat suka bermain *video game*, terutama *game-game* yang mempunyai misi contohnya GTA, Point Blank, Tekken (salah satu contoh *video game* kekerasan) dan *game* tembak-menembak lainnya, biasanya saya bermain minimal 3 jam sehari, tapi jika hari libur saya biasanya bermain lebih dari 3 jam, saya sangat kesal dan marah bila gagal atau kalah dalam bermain, kadang-kadang saya ingin membanting stik atau *keyboard* tapi karena stik atau *keyboard* tersebut bukan punya saya jadi saya hanya bisa menekannya dengan keras. Saya pernah merusak stik rental tapi untung tidak ketahuan pemilik rental, jika *game* yang saya mainkan tersebut memang benar sulit, saya biasanya mengumpat atau menyumpah sendiri. Jika saya bermain *video game* bersama dengan teman saya, biasanya kalau menang saya

sering mengatakan teman saya (bodoh, itu saja ndak bisa) atau sebaliknya jika saya kalah teman saya yang mengatakan seperti itu, kadang-kadang saya tidak menerima kata-kata teman saya tersebut lalu saya menggergaknya dengan keras dan kami saling mencemooh bahkan pernah sekali kami saling memukul walaupun itu hanya sebentar karena ada teman yang lain dan penjaga rental yang meleraikan kami dan kami disuruh pulang oleh penjaga rental yang karena hal tersebut”.

Selain itu peneliti juga melakukan wawancara dengan pemilik rental *video game* (23/09/11), dia mengaku bahwa remaja yang paling banyak bermain *video game* seperti GTA (salah satu contoh *video game* kekerasan) dalam setiap harinya khususnya anak SMP dan SMA seperti penuturan salah satu pemilik rental dibawah ini:

“jumlah orang yang main disini sekitar 30 sampai 80 orang per hari mungkin ya, soalnya kita buka 24 jam. Permainan yang paling banyak dimainkan itu bola sama GTA dan petualangan. Biasanya orang tu mainnya rata-rata 2 jam, ada juga kadang-kadang yang minta tambah waktunya, yang main macam-macam, mulai dari anak sekolah sampai orang kantoran juga ada, tapi yang paling banyak, ya anak sekolahan setingkat SMP dan SMA gitu”.

Selain itu peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu petugas Satpol PP Bukittinggi (13/11/11), dia mengaku banyak remaja yang terjaring razia disaat mereka merazia tempat-tempat rental *video game* dan bahkan mereka menemukan seorang remaja yang sudah tiga kali terjaring razia, seperti penuturan salah satu petugas Satpol PP sampaikan peneliti pada kutipan dibawah ini :

“memang banyak remaja setingkat SMP dan SMA yang bermain *gamed* tempat rental PS dan warnet, setiap kami melakukan razia rutin, selalu saja menangkap remaja yang main *video game* dan itu masih waktu jam sekolah, kami pernah menangkap 3 kali seorang

remaja yang sama, setelah ditelusuri ke sekolahnya kami mendapat laporan bahwa dia anak memiliki beberapa kasus, seperti, berkelahi, memalak, dan bolos sekolah”.

Video game merupakan sarana bermain yang populer diantara para siswa. Banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *video game*. Fenomena ini membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Hubungan antara frekuensi bermain *video game* kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja di kota Bukittinggi”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Remaja meluangkan waktunya berjam-jam untuk bermain *video game* kekerasan di tempat rental *video game*.
2. Kebanyakan *video game* yang digemari oleh remaja Bukittinggi berisikan *video game* kekerasan.
3. Mudahnya menemukan tempat rental *video game* untuk tempat remaja bermain *video game*.
4. *Game-game* yang ada ditempat rental *video game* kebanyakan berisikan *game-game* yang mengandung unsur kekerasan.
5. Seringnya bermain *video game* kekerasan dapat memicu terjadinya perilaku agresif.
6. Satpol PP Kota Bukittinggi selalu menemukan remaja yang bermain internet dan *playstation* saat melakukan razia pada jam pelajaran berlangsung.

7. Selama Januari-Oktober 2011, Satpol PP Kota Bukittinggi menjaring 53 pelajar berpakaian seragam sekolah di warung internet dan *playstation* pada saat razia.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas peneliti membatasi masalah yang akan dibahas adalah hubungan frekuensi bermain *video game* kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja di kota Bukittinggi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran frekuensi bermain *video game* kekerasan pada remaja di Kota Bukittinggi.
2. Bagaimana gambaran perilaku agresif pada remaja di Kota Bukittinggi.
3. Bagaimana hubungan frekuensi bermain *video game* kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja di Kota Bukittinggi.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan gambaran frekuensi bermain *video game* kekerasan pada remaja di Kota Bukittinggi.
2. Mendeskripsikan gambaran perilaku agresif pada remaja di Kota Bukittinggi.

3. Mendeskripsikan hubungan frekuensi bermain *video game* kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja di Kota Bukittinggi.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan menambah khazanah keilmuan pada ilmu psikologi, khususnya cabang Psikologi sosial dan Psikologi pendidikan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Remaja

Memberikan informasi mengenai dampak *video game* kekerasan yang dapat memicu perilaku agresif sehingga mereka dapat memilih jenis *game* yang hendak dimainkannya untuk meminimalisir dampak perilaku agresif.

b. Bagi penjaga rental

Memberikan informasi mengenai dampak *videogame* kekerasan yang dapat memicu perilaku agresif sehingga penjaga rental mengetahui bentuk *game* yang mereka sewakan dan memberikannya pada penyewa yang tepat.

BAB II PEMBAHASAN

A. Perilaku Agresif

1. Pengertian Perilaku Agresif

Perilaku agresif dapat diartikan sebagai perilaku atau kecenderungan perilaku yang diniati untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikologis (Buss & Perry, 1992). Menurut Myers (dalam Sarlito, 1996: 297) mengungkapkan perilaku agresif adalah perilaku fisik atau lisan yang disengaja dengan maksud untuk menyakiti atau merugikan orang lain. Menurut Baron (dalam Khumas, dkk, 1997: 22) mendefinisikan perilaku agresif sebagai bentuk perilaku yang disengaja terhadap orang lain yang bertujuan untuk melukainya dan orang yang dilukai tersebut berusaha untuk menghindarinya, dimana perilaku agresif didefinisikan sebagai perilaku kekerasan secara fisik maupun verbal yang dilakukan secara terbuka yang melukai orang lain secara fisik atau psikis dan orang yang dikenai tersebut tidak menginginkannya serta berusaha menghindarinya. Menurut Persson (2005: 10), mendefinisikan perilaku agresif sebagai tindakan yang disebabkan atau diharapkan untuk mengarah pada konsekuensi negatif kepada teman sebaya, konsekuensi negatif ini berupa menyakiti fisik, penderitaan psikologis, kehilangan barang, atau tujuan yang dirintangi atau tidak tercapai.

Berdasarkan pendapat sejumlah ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif adalah bentuk perilaku individu yang dimaksudkan untuk melukai, menyakiti atau merugikan orang lain secara fisik atau verbal,

ataupun merusak harta benda yang dapat menyebabkan luka fisik ataupun psikis pada orang lain.

2. Bentuk-Bentuk Perilaku Agresif

Buss (dalam Morgan, 1989: 12) menyatakan bahwa perilaku agresif dapat digolongkan menjadi tiga dimensi, yaitu fisik-verbal, aktif-pasif, dan langsung-tidak langsung. Kombinasi dari ketiga dimensi ini menghasilkan suatu *framework* untuk mengkategorikan berbagai bentuk perilaku agresif (Buss, dalam Dayakisni & Hudaniah, 2003: 33), yaitu :

a) Agresi Fisik Aktif Langsung

Tindakan agresi fisik yang dilakukan individu/kelompok dengan cara berhadapan secara langsung dengan individu/kelompok lain yang menjadi targetnya dan terjadi kontak fisik secara langsung, seperti memukul, mendorong, menembak dan sebagainya.

b) Agresi Fisik Aktif Tidak Langsung

Tindakan agresi fisik yang dilakukan oleh individu/kelompok dengan cara tidak berhadapan secara langsung dengan individu/kelompok lain yang menjadi targetnya, seperti merusak harta korban, membakar rumah, menyewa tukang pukul, dan sebagainya.

c) Agresi Fisik Pasif Langsung

Tindakan agresi fisik yang dilakukan oleh individu/kelompok dengan cara berhadapan dengan individu/kelompok lain yang menjadi targetnya, namun tidak terjadi kontak fisik secara langsung, seperti demonstrasi, aksi mogok, aksi diam, dan sebagainya.

d) Agresi Fisik Pasif Tidak Langsung

Tindakan agresif fisik yang dilakukan oleh individu/kelompok lain yang menjadi targetnya dan tidak terjadi kontak fisik secara langsung, seperti tidak peduli, apatis, masa bodoh.

e) Agresi Verbal Aktif Langsung

Tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu/kelompok dengan cara berhadapan secara langsung dengan individu/kelompok lain, seperti menghina, memaki, marah, mengumpat.

f) Agresi Verbal Aktif Tidak Langsung

Tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu/kelompok dengan cara tidak berhadapan secara langsung dengan individu/kelompok lain yang menjadi targetnya seperti menyebar fitnah, mengadu domba.

g) Agresi Verbal Pasif Langsung

Tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu/kelompok dengan cara berhadapan secara langsung dengan individu/kelompok lain namun tidak terjadi kontak verbal secara langsung, seperti menolak berbicara, bungkam.

h) Agresi Verbal Pasif Tidak Langsung

Tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu/kelompok dengan cara tidak berhadapan secara langsung dengan individu/kelompok lain yang menjadi targetnya dan tidak

terjadi kontak verbal secara langsung, seperti tidak memberikan dukungan, tidak menggunakan hak suara.

Menurut Bush dan Perry (1992: 453) membagi perilaku agresif menjadi 4 macam yaitu:

a). *Physical Aggression*

Physical Aggression adalah perilaku agresif dengan menggunakan kekuatan fisik ketika mengungkapkan kemarahan atau agresi, contohnya: memukul, berkelahi, mendorong.

b). *Verbal Aggression*

Verbal Aggression adalah perilaku agresif dengan cara *verbal argumentative*, contohnya: berkata kotor, memaki, menyela.

c). *Anger*

Anger adalah ukuran kemarahan terkait gairah dan rasa kontrol diri, contohnya: mudah meledak-ledak, pemarah.

d). *Hostility*

Hostility adalah ukuran perasaan kebencian, kecurigaan, dan alienasi-perasaan yang sangat merusak baik fisik dan psikologis kesehatan, contohnya: cemburuan, tidak suka melihat orang senang, mencurigai.

3. Faktor-Faktor Penyebab Prilaku Agresif

Faktor-faktor penyebab prilaku agresif, menurut Myers (dalam Sarlito, 1996: 314), yaitu:

a). Luar diri sendiri

- 1) Kondisi lingkungan, seperti: suhu udara, serangan, rasa sesak berjejal, reaksi pelecehan, media massa (televisi, *game* kekerasan)
- 2) Pengaruh kelompok, seperti: pelajar-pelajar yang saling berkelahi dengan alasan membela teman, penggunaan alkohol.

b). Dari diri pelaku sendiri

1) Pengaruh kepribadian

Dilihat dari tipe kepribadian (orang yang tipe kepribadiannya A (bersifat kompetitif, selalu buru-buru, ambisius, cepat tersinggung) lebih cepat menjadi agresif daripada orang dengan tipe kepribadian B (ambisi tidak tinggi, sudah merasa puas dengan keadaan sekarang, cenderung tidak terburu-buru)), sifat pemalu (orang yang bertipe pemalu cenderung menilai rendah diri sendiri, tidak menyukai orang lain, dan cenderung mencari kesalahan kepada orang lain. Oleh karena itu, tipe pemalu cenderung lebih agresif orang yang tidak pemalu), harga diridan peran jenis kelamin

- 2) Kondisi fisik, banyaknya kadar adrenalin dalam tubuh, misalnya, meningkatkan rangsangan dalam tubuh sehingga

orang yang bersangkutan lebih siap dan lebih cepat bereaksi. Jika kondisinya sedang senang, reaksinya juga akan gembira, tetapi jika ia sedang dalam keadaan frustrasi atau marah, reaksinya akan makin agresif.

4. Penanganan Perilaku Agresif

Pencegahan dan pengendalian perilaku agresif menurut Baron (2005: 164) dapat dilakukan dalam beberapa cara, yaitu :

a). Hukuman/ *Punishment*

Hukuman adalah pemberian konsekuensi yang menyakitkan untuk mengurangi perilaku tertentu. Sampai saat ini, hukuman masih kurang efektif dalam mengurangi tingkat perilaku agresif, khususnya pada anak-anak.

b). Katarsis

Katarsis merupakan proses pengungkapan perasaan dan emosi individu. Dalam pengendalian agresi, teknik ini berguna untuk mengurangi kadar atau tingkat frustrasi yang merupakan salah satu penyebab timbulnya agresi.

c). Intervensi kognisi

Pengakuan kesalahan-kesalahan yang meliputi permintaan maaf, bermanfaat untuk mengurangi agresi. Demikian juga dengan alasan-alasan yang baik, yang merujuk pada faktor-faktor di luar kontrol pemberi alasan.

d). Pemaparan terhadap model non-agresif, pelatihan dalam keterampilan sosial, respon yang tidak tepat

Pemaparan terhadap perilaku non-agresif, seperti memperlihatkan seseorang yang sedang mempertahankan diri, tendensi untuk terjadinya agresi berkurang. Sedangkan pelatihan dalam keterampilan sosial dengan orang lain, individu diajarkan untuk memiliki hubungan baik dengan orang lain. Respon yang tidak tepat dapat digunakan untuk mengalihkan marah dengan cara membuat diri tersenyum.

B. Frekuensi Bermain *Video Game* Kekerasan

1. Pengertian Frekuensi Bermain *Video Game* Kekerasan

Oxford Learner's Pocket Dictionary (1995: 89) mendefinisikan frekuensi sebagai angka yang menunjukkan sesuatu terjadi atau diulang. Menurut Chaplin (2004: 199) frekuensi adalah (1) jumlah putaran setiap detik (2) jumlah bilangan perkalian suatu skor, atau jumlah terjadinya gejala.

Menurut Burzynski (1994: 427), bermain adalah aktivitas atau kesibukan yang menyenangkan yang dipilih atas kehendak sendiri dan dilakukan secara aktif. Bermain adalah bentuk penyesuaian yang sangat berguna dalam membantu individu mengatasi kecemasan dan konflik (Monks, 2002: 14) Bermain adalah melatih serangkaian perilaku yang kemudian bisa digabungkan dalam menghadapi masalah yang lebih kompleks (Hurlock, 1997: 55).

Menurut Anderson (dalam Cha, 2009: 4) *video game* kekerasan adalah game menampilkan karakter berjuang untuk kematian dan bagian tubuh yang meledak, potongan daging terbang, menanduk berlebihan, dan bahkan kekerasan terhadap perempuan. Menurut Anderson dan Bushman (2001: 353), *video game* kekerasan adalah ketika karakter manusia diperankan menjadi sosok kartun yang nyata dan realistis dalam permainan untuk membahayakan, mencelakakan orang lain yang mencakup tindakan kekerasan ekstrim, seperti tindak pidana, penyiksaan fisik dan pembunuhan. Menurut Buchman, dkk (dalam Bartholow & Anderson, 2001: 283) *video game* kekerasan adalah permainan *video* yang melibatkan pembunuhan massal, brutal dimana langkah tersebut merupakan strategi atau tujuan dalam memenangkan permainan tersebut. Menurut Gentile dan Anderson (2003: 132) *video game* kekerasan adalah *video game* yang telah menjadi lebih realistis dan gambar yang melibatkan peniruan atau tampilan bentuk kekerasan yang ditujukan terhadap karakter manusia yang realistis.

Berdasarkan pengertian diatas maka frekuensi bermain *video game* kekerasan yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah jumlah atau seringnya individu dalam bermain *video game* kekerasan.

2. Jenis-Jenis Permainan Dalam *Video Game*

Herz (dalam Kirremuir dan McFarlene, 2004: 33) membagi genre yang ada di dalam *video game* tersebut ke dalam beberapa kategori sebagai berikut:

a). *Action games*

Jenis *game* ini dapat dikategorikan pada permainan menembak dan jenis permainan yang menuntut kecepatan reaksi

b). *Adventure game*

Ditandai dengan eksplorasi, teka-teki dan interaksi dengan karakter lain di dalam *game*, berfokus pada cerita daripada refleksi. Jenis *game* ini diadaptasi dari cerita-cerita, kisah-kisah dan film.

c). *Fighting game*

Permainan berkelahi antara karakter yang dimainkan oleh antar pemain atau pemain dengan komputer.

d). *Puzzle game*

Jenis permainan yang bertujuan untuk menyelesaikan *puzzle* seperti tetris.

e). *Role-Playing Games (RPG)*

Jenis permainan dimana pemain memerankan salah satu karakteristik di dalam *game* tersebut seperti peri atau penyihir dan berkolaborasi dengan karakter yang dikendalikan oleh komputer untuk membuat sebuah cerita

f). *Simulations*

Jenis permainan yang merupakan simulasi dari dunia nyata dimana pemain harus berhasil menyelesaikan

mendirikan atau mengolah suatu tempat, mengatur keuangan atau membangun suatu bangunan

g). *Sports games*

Jenis permainan yang berbasis pada kegiatan olahraga.

h). *Strategy games*

Memimpin suatu angkatan bersenjata atau pasukan, biasanya berlatarbelakang pertempuran dan peperangan pada sejarah

3. Faktor Penyebab Orang Bermain *Video Game*

Menurut Malone (dalam Hamlen, 2008: 23) mengidentifikasi tiga hal yang menjadi alasan mengapa seseorang bermain *video game* yaitu fantasi, tantangan dan rasa ingin tahu. Berdasarkan sebuah survey yang telah dilakukan, Kirremuir dan McFarlane (2006: 32) menemukan 4 alasan utama mengapa seseorang bermain *videogame* yaitu bermain *video game* merupakan hal yang menyenangkan; bermain *video game* merupakan hal yang memberikan tantangan; bermain *video game* adalah sebagai sarana berinteraksi dengan teman dan keluarga dan *video game* menyediakan hiburan yang sesuai dengan uang yang dikeluarkan.

4. Dampak Bermain *Video Game*

Banyak penelitian yang dilakukan untuk melihat dampak bermain *video game*. Salah satu dampak yang menjadi perhatian dalam bermain *video game* adalah terjadinya kecanduan dalam bermain *video game* (Griffits & Davis, 2005: 36). Anderson (2008: 354) mengatakan bahwa

video game dapat menyebabkan peningkatan agresivitas dari pemainnya. Selain itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Walsh (dalam Gentile, 2004: 133) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang negative antara bermain *video game* dan performansi akademis anak-anak, remaja, dan mahasiswa.

Meskipun demikian, banyak ahli yang berpendapat bahwa *video game* juga membawa pengaruh positif. Kirremuir dan McFarlen (2006: 34) mengatakan bahwa *video game* dapat berperan sebagai media pembelajaran, yang distimulasi oleh isi yang ada di dalam *video game*. Bermain *video game* adalah sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menstimulasi kreativitas (Van Lier, 2008: 42). Perpaduan yang luar biasa antara realita dan fantasi di dalam *video game* membuatnya menjadi stimulus yang ideal bagi perkembangan kreativitas (Rylands, dalam Heppel 2006: 23). Heppel (2006) mengatakan terdapat beberapa aspek dari *video game* yang dapat meningkatkan kemampuan membaca, berpikir, dan kreativitas.

C. Remaja

Menurut Hurlock (1999: 206) istilah *adolescence* yang dipergunakan saat ini mempunyai arti cukup luas mencakup kematangan mental, emosional, fisik dan sosial. Masa remaja adalah masa penghubung atau masa peralihan antara masa anak-anak dengan masa dewasa. Hurlock (1999: 206) mengemukakan bahwa masa remaja awal berlangsung kira-kira dari usia 13-16 atau 17 tahun dan masa remaja akhir berawal dari usia 16 atau 17 tahun

sampai 18 tahun yaitu usia matang secara hukum. Sementara Sarlito (2004: 14) membuat batasan mengenai remaja Indonesia sesuai dengan kultur budaya yang ada dimasyarakat kita. Menurutnya remaja Indonesia adalah individu yang berada pada usia 11-24 tahun, dan belum menikah. Usia 11 tahun adalah saat seseorang mulai mengalami perubahan seksual yang umumnya berakhir pada usia 24 tahun.

Menurut Sarlito (2004: 24) dalam proses penyesuaian diri menuju dewasa, setiap remaja harus melewati tiga tahapan perkembangan, yaitu:

1. Remaja awal (*early adolescence*), remaja pada tahap ini masih terheran-heran akan perubahan yang terjadi pada dirinya. Remaja mulai mengembangkan pikiran-pikiran baru, cepat tertarik pada lawan jenis dan mudah terangsang secara erotis.
2. Remaja madya (*middle adolescence*), pada tahap ini remaja sangat tergantung pada teman dan senang kalau mempunyai banyak teman. Terdapat kecenderungan “narcistic”, menyukai teman-teman yang mempunyai sifat dan minat yang sama. Selain itu remaja dalam tahap ini berada dalam kondisi bingung untuk memilih, antara peka atau tidak peduli, ramai-ramai atau sendiri, optimis atau pesimis, idealis atau materialis.
3. Remaja akhir (*late adolescence*), tahap ini adalah masa konsolidasi remaja menuju periode dewasa dan ditandai dengan pencapaian lima hal, yaitu: minat yang makin mantap terhadap fungsi-fungsi intelek, mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain, terbentuk

identitas seksual yang tidak akan berubah lagi, keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain, tumbuh “dinding” yang memisahkan diri pribadinya (*private self*) dan masyarakat umum (*public*).

D. Hubungan Antara Frekuensi Bermain *Video Game* Kekerasan Dengan Perilaku Agresif

Bermain *video game* adalah kegiatan yang digandrungi oleh para remaja, menurut Mappiare (dalam Fatchiah & Redi, 2009: 9) kegiatan-kegiatan yang digandrungi para remaja yaitu menonton film, bermain olahraga, permainan, game, membaca buku novel, komik, dan lain sebagainya. Menurut Griffiths(2004: 34) mengatakan seseorang bermain *video game* dalam jangka waktu lebih dari 3 jam per hari, para pemain *game* mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain *game*, mereka mengorbankan waktu untuk hobi yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja ataupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga. Data yang lain menunjukkan bahwa para pemain *game* juga mengorbankan waktu untuk olah raga, mengerjakan pekerjaan rumah, menonton televisi dan juga membaca buku.

Menurut Mohammad (2006: 12), bahwa berjam-jam duduk untuk bermain *video game* berdampak pada keadaan psikis seseorang. Seseorang dapat berperilaku pasif atau sebaliknya bertindak sangat aktif atau agresif. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Nielsen dan Smith (2003: 2) menemukan bahwa ada tingkat kekerasan, tingkat kecemasan dan

memburuknya hubungan sosial yang signifikan, ditemukan pada para pemain *game*.

Sementara itu, permainan-permainan *video game* yang populer saat sekarang ini banyak bertemakan kekerasan, seperti memukul, menendang, dan menembak lawan. Hal ini dikemukakan oleh Anderson (dalam Gentile & Anderson, 2003: 133) bahwa konten-konten terbaru dari *video game* menunjukkan sebanyak 89 persen dari *game* mengandung beberapa konten kekerasan.

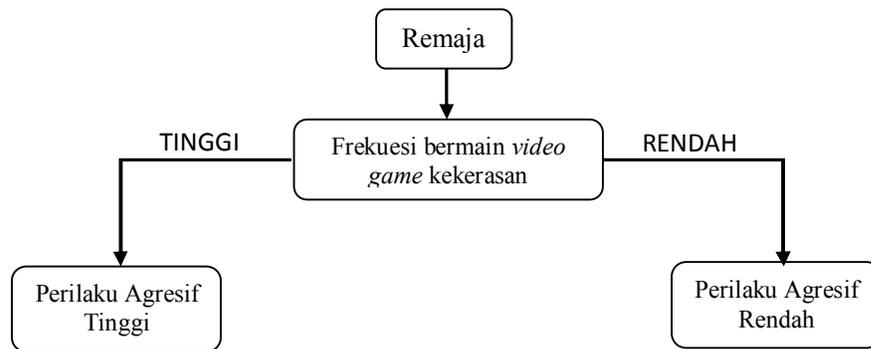
Penelitian lain juga dilakukan oleh Bushman (dalam Uhlmann & Swanson, 2004: 41) yang menemukan bahwa menonton klip *video* kekerasan dan bermain *video game* kekerasan meningkatkan aksesibilitas otomatis sifat agresif dan tindakan dalam memori. Selain itu, juga menemukan peningkatan aksesibilitas konsep agresif dalam memori sebagian dimediasi efek dari bermain *video game* kekerasan pada perilaku agresif berikutnya. Paparan berulang ke media kekerasan dapat membuat pikiran dan tindakan agresif kronis dapat diakses, meningkatkan kemungkinan bahwa orang tersebut akan berperilaku dalam cara yang agresif, terutama ketika diprovokasi atau frustrasi (Anderson dalam Uhlmann & Swanson, 2004: 41).

Agresi pada masa remaja seperti yang dikemukakan oleh Hurlock (1997: 207) adalah masa dimana remaja sibuk mencari simbol-simbol yang dapat mewakili identitas dirinya, dengan kata lain, remaja mencari model-model yang dapat ditiru ke dalam perilakunya. Banyak cara yang dilakukan

oleh remaja untuk mendapatkan model-model tersebut, salah satunya dengan melihat model-model atau karakter tokoh yang ada pada *video game*.

Menurut Bandura (dalam Bimo, 2003: 175) menjelaskan bahwa pembentukan atau perubahan perilaku dilakukan melalui observasi atau pengamatan terhadap model atau contoh. Jadi Perilaku agresif yang dilakukan oleh model karakter dalam *game* juga akan membentuk agresivitas pada sang pengamat atau pemain *game* tersebut. Dalam hal ini, tingkah laku kekerasan yang dilakukan oleh model juga akan membentuk tingkah laku kekerasan pada sang pengamat.

E. Kerangka Konseptual



Gambar 1. Kerangka Konseptual Frekuensi Bermain *VideoGame* dengan Perilaku Agresif pada Remaja Bukittinggi

Berdasarkan kerangka konseptual diatas dilihat semakin tinggi frekuensi bermain *video game* kekerasan remaja maka semakin tinggi pula perilaku agresifnya dan sebaliknya semakin rendah frekuensi bermain *video game* kekerasan remaja maka rendah pula perilaku agresifnya. Frekuensi bermain *video game* kekerasan baik diukur dengan keseringan individu dalam

bermain *video game* sedangkan perilaku agresif diukur dari aspek fisik, verbal, langsung dan tidak langsung.

F. Hipotesis

Hipotesis kerja dalam penelitian ini adalah: “Terdapat hubungan positif antara frekuensi bermain *video game* kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja di Kota Bukittinggi”

BAB V **PENUTUP**

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan pengujian hipotesis mengenai hubungan antara frekuensi bermain *video game* kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja di Kota Bukittinggi, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Secara umum frekuensi bermain *video game* kekerasan remaja di Kota Bukittinggi berada pada kategori selalu. Hal ini terlihat dari 25 orang subjek (46,30%) memiliki frekuensi bermain *video game* kekerasan yang tinggi. Ini berarti bahwa remaja selalu ada bermain *video game* kekerasan setiap harinya.
2. Secara umum tingkat perilaku agresif remaja di Kota Bukittinggi berada pada kategori sedang hal ini terlihat dari 26 orang subjek (48,15%) memiliki perilaku agresif yang sedang. Ini berarti bahwa perilaku agresif remaja tidak tinggi dan tidak juga rendah artinya remaja mempunyai perilaku agresif tetapi masih bias mengontrol perilaku agresifnya.
3. Terdapat hubungan positif yang signifikan antara frekuensi bermain *video game* kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja di Kota Bukittinggi, dengan korelasi $r_{xy} = 0,535$, $p = 0,000$ (dengan $p < 0,05$). Ini berarti semakin tinggi frekuensi bermain *video game* kekerasan maka semakin tinggi perilaku agresif remaja dan sebaliknya semakin rendah frekuensi

bermain *video game* kekerasan maka semakin rendah perilaku agresif remaja tersebut.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan, berikut ini disampaikan beberapa saran yang dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak yang terkait:

1. Bagi Mahasiswa Prodi Psikologi

Bagi pengembangan ilmu psikologi, penelitian mengenai frekuensi bermain *video game* kekerasan maupun perilaku agresif hendaknya dapat diperbanyak mahasiswa sebagai bahan bacaan dan acuan agar mampu menambah khasanah ilmu psikologi terutama berkaitan dengan Psikologi Sosial dan Psikologi Pendidikan.

2. Bagi Remaja

Remaja harus mengurangi bermain *video game* kekerasan dan remaja harus ingat bahwa tugas utama seorang pelajar adalah belajar sebaiknya remaja mengisi waktunya dengan kegiatan-kegiatan yang lebih positif, seperti: olahraga, aktif di organisasi OSIS, mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sekolah.

3. Bagi Orang tua

Orang tua dapat memantau dan melarang anaknya untuk bermain *video game* kekerasan dengan cara persuasif dan komunikatif sehingga remaja memahami dengan kesimpulan sendiri bahwa sering bermain *video*

game kekerasan itu relatif lebih banyak efek negatifnya daripada positifnya.

4. Bagi penjaga rental

Penjaga rental juga bisa mengurangi *game-game* yang mengandung unsur kekerasan dengan menggantinya dengan *game-game* yang lebih menarik yang tidak mengandung unsur kekerasan tetapi tetap diminati para remaja.

5. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti variabel terikat yang sama, diharapkan untuk mempertimbangkan faktor lainnya yang bisa dijadikan sebagai variabel bebas yang bisa mempengaruhi perilaku agresif, seperti: durasi bermain, usia saat mulai bermain *video game*.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Muri Yusuf. (2005). *Metodologi Penelitian*. Padang : UNP Press.
- Adrianto. (2011). *Satpol PP Jaring 53 Pelajar di Warnet*. Diakses tanggal 20 November 2011, dari http://www.bukittinggikota.go.id/index.php?class=news&act=read&file_id=23&news_id=14314.
- Amriyah. (2008). Prilaku agresi di masyarakat. *Jurnal pengembangan masyarakat islam.. Vol 26: hal 57-60*.
- Anderson & Bushman. (2001). Effects Of Violent Video Games On Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, And Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review Of The Scientific Literature. *Psychological Science. Vol. 12, No. 5.hal 353-359*.
- Baron & Byrne. (2005). *Psikologi Sosial (terjemahan)*. Jakarta : Erlangga.
- Bartholow & Anderson. (2001). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior : Potential Sex Differences. *Journal Of Experimental Social Psychology Vol 38, Hal 283–290*.
- Bimo, W. (2003). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Burzynski. (1994). Children's needs: psychological perspectives. Maryland: The national association of school psychologists, *Children and Play. Vol 4, hal :427-432*.
- Buss, A.H. & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 452-459.
- Cha, J. (2009). The connection between violent video game and aggression behavior. *journal of adolescane. Vol 1: hal 1-7*.
- Chaplin, J.P. (2004). *Kamus lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dayakisni, T. & Hudaniah. (2003). *Psikologi Sosial*. Edisi Revisi. Yogyakarta : UMM Press.
- Fatchiah, E.K & Redi, P. (2009). Perbedaan motivasi berprestasi antara siswa pemain video game dengan siswa non pemain video game. *Forum kependidikan. Vol 29: hal 8-11*.
- Fino, Y.K. (2008). *Ingin Nge-game, Remaja Bunuh Sopir Taksi*. Diakses 2 September 2011, dari http://www.detikinet.com/read/2008/08/04/123613/982506/398/in_gin_nge-game-remaja-bunuh-sopir-taksi.