

Daniel Yudha Kumoro (2002). Hubungan antara Frekuensi Bermain *Video game* Jenis Kekerasan dengan Kecenderungan Agresi. Skripsi Sarjana S1. Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas Surabaya.

ABSTRAK

Dari hasil survei awal yang dilakukan peneliti terhadap 25 pelajar di daerah Taman Indah (Sidoarjo) ditemukan sebanyak 47 dari 73 judul *game* yang dimainkan oleh pelajar-pelajar tersebut sarat akan adegan-adegan kekerasan. Bandura (Koeswara, 1988) menyatakan bahwa pengamatan terhadap tingkah laku model yang melakukan kekerasan akan membentuk tingkah laku kekerasan pula pada individu pengamat. Proses identifikasi ini terjadi melalui beberapa tahap yang salah satunya dipengaruhi oleh frekuensi kehadiran model yang dilihat. Oleh karena itu dapat diasumsikan bahwa frekuensi memainkan *video game* yang menampilkan model yang melakukan kekerasan akan mempercepat terbentuknya perilaku kekerasan pada pemainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara frekuensi bermain *video game* jenis kekerasan dengan kecenderungan agresi pada remaja. Subjek penelitian ini adalah siswa laki-laki kelas II SMU Trimurti Surabaya. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Pengujian validitas dan reliabilitas angket menggunakan SPSS 10.0 for Windows.

Hasil analisis data yang menggunakan uji statistik *Chi Square* menunjukkan bahwa frekuensi bermain *video game* mempunyai hubungan yang tidak signifikan dengan kecenderungan agresi $\{p(0,102) > 0,05\}$. Hubungan yang tidak signifikan dengan kecenderungan agresi juga terdapat pada variabel-variabel seperti lama bermain, jenis *game* yang disukai, perasaan saat kalah bermain, dan pernah/tidak menirukan adegan seperti dalam *video game*.

Hubungan yang tidak signifikan antara frekuensi bermain *video game* jenis kekerasan dengan kecenderungan agresi dikarenakan *range* skor kecenderungan agresi dan frekuensi bermain *video game* yang kecil. Kecenderungan agresi yang tergolong tinggi dikarenakan seluruh subjek adalah remaja laki-laki. Gray & Hackler (Koeswara, 1988) menyatakan bahwa pada hampir sebagian besar spesies hewan pada semua spesies prima, jantan lebih aktif dan agresif dibanding betina, *homo sapiens* atau manusia tidak terkecuali. Hurlock (1997) menjelaskan bahwa keadaan emosi selama masa remaja banyak dipengaruhi oleh perubahan-perubahan kondisi sosial yang mengelilingi remaja. Menghadapi kondisi-kondisi baru seperti kesibukan di sekolah, membuat remaja berada dalam tekanan. Dollard (Weiten, 1995) menyatakan bahwa individu sering merespon tekanan-tekanan yang dialaminya dengan menyerang individu lain dengan perilaku agresi (kekerasan).

Mengingat hasil penelitian yang menunjukkan hubungan yang tidak signifikan, maka saran bagi peneliti lain yang berminat mengkaji ulang topik penelitian ini antara lain adalah: mengukur agresi secara langsung (setelah subjek bermain *video game*), memilih subjek yang memainkan *video game* jenis kekerasan yang sama, memakai subjek perempuan sebagai pembanding agresi subjek laki-laki, dan memilih anak-anak sebagai subjek penelitian.