

ABSTRACT

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Fakultas Ilmu Sosial dan Politik

Jurusan Ilmu Komunikasi

Muhammad Satrio Wibisono (20120530145)

Pengaruh Intensitas mengakses Game Online Grand Theft Auto 5 terhadap Sikap Agresif Remaja di Komunitas Game Facebook

tahun 2018 + 62 halaman + 42 lampiran

Daftar kepustakaan : 14 buku + 15 jurnal + 12 sumber internet

Dalam studi ini diperoleh untuk mencari efek intensitas dalam mengakses game online Grand Theft Auto 5 terhadap sikap agresif di komunitas game facebook. Sumber yang digunakan dalam studi ini adalah kuesioner yang diberikan ke responden yang berkriteria menjadi member grand theft auto 5 Indonesia. Sampel yang di digunakan pada penelitian ini menggunakan 90 responden. Data analisis di studi ini menggunakan tes validitas. Reabilitas dan regresi sederhana. Untuk kemudian diolah menggunakan SPSS versi 24 sebagai alat olah data. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini mengandung efek yang signifikan dengan angka 0.122 atau 12.2% di grup komunitas facebook grand theft auto 5 indonesia untuk sikap agresif.

Kata Kunci : Game Online, Grand Theft Auto V, Sikap Agresif, Intensitas

ABSTRACT

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

The Faculty of Social and Political Science

The Department of Communication Science

Muhammad Satrio Wibisono (20120530145)

The Effect of The Intensity of Accessing Online Game Grand Theft Auto V Towards Aggressive Attitude on Gaming Group at Facebook.

Year 2018 + 62 pages + 42 Appendices

Bibliography : 14 books + 15 Journals + 12 websites

This study is aimed at figuring out the effect of the intensity of accessing online game grand theft auto v towards aggressive behavior on gaming group at facebook. The source used in this study was questionnaire given to respondents who have criteria of becoming member on facebook and being member of grand theft auto V Indonesia. The sampling used in this study was convenience sampling with 90 respondents. The data analysis in this study was using validity testing, Reliability testing and regression testing. To ease the calculation result, therefore SPSS version 24 used as the calculating tool. The result in this research indicate of aggressive behavior has significant effect for 0.122 or 12.2% on facebook Indonesia grand theft auto 5 Group for do aggressive behavior.

Keywords : Game Online, Grand Theft Auto V, Agresive Behavior, Intensity.

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin cepat dan mudah di dapatkan membuat perubahan dalam semua kehidupan pada masyarakat di dunia. Begitu juga daya kreativitas manusia yang semakin lama semakin berkembang seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang berkembang. Salah satu ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang saat ini adalah permainan atau *game*. *Game* merupakan komunikasi dimana dalam kamus Inggris *Oxford* pengiriman informasi, kata-kata, foto, gambar, angka dan sebagainya (kamus Inggris *Oxford* dalam Suciati, 2015:5). Permainan dapat merambah luas dikarenakan manusia memiliki sifat *homo ludens* atau manusia yang ingin bermain bahkan di Indonesia sendiri memiliki keanekaragaman permainan tradisional, di Jawa Barat tercatat memiliki permainan tradisional sebanyak 250 Jenis mainan tradisional menurut Zaini Alif (<https://www.youtube.com/watch?v=hRVrm3svaUk> diakses tanggal 2 maret 2017 Jam 13.30).

Hal ini juga yang membuat Indonesia sangat terbuka dengan adanya perkembangan permainan. Perkembangan permainan di Indonesia pada sekarang sudah memasuki tahap permainan video atau yang di sebut *Video Game*. Permainan video atau *Video Game* ditemukan oleh William Higinbotham dan Robert Dvorak, Sr pada 10 Oktober 1958 (<http://thisdayintechhistory.com/10/18/the-worlds-first-video-game/> diakses tanggal 1 maret 2017 jam 20.30 WIB) yang bernama *Tennis For Two*. Dimulai dari tahun itu perkembangan *game* berlanjut sampai saat ini. Sedangkan di Indonesia permainan *video* dimulai oleh *game console SEGA* dan *Nintendo*. Permainan *video* ini masih menggunakan sistem 8-Bit dan menggunakan sistem *cartridge* untuk memainkannya. Sedangkan permainan *video* di komputer masih jarang ditemukan dikarenakan syarat memainkannya yang cukup rumit untuk dimengerti oleh orang yang baru mengenal permainan video.

Dengan munculnya *internet* membuat para pemain memudahkan mencari informasi banyak dan juga berimbas ke dunia *video game* yang meminati untuk bermain permainan video online atau yang disebut *multiplayer online*. Fitur membuat seseorang dapat bermain dengan pemain lain tanpa harus berada di lokasi yang sama. *Multiplayer Online* membuat

pemain tidak perlu lagi bermain keluar rumah temannya yang berada di tempat yang jauh. Mode ini membuat orang dapat berkompetisi dengan orang lain tanpa harus bertatap muka.

Teknologi pembuatan *game* yang sangat pesat seperti layaknya *gadget* membuat *video game* sangat mudah digemari oleh khalayak muda dan tidak sedikit pula para orang tua untuk membuang penat. Tidak berhenti disitu saja bahkan *video game* saat ini memiliki pendekatan film mulai dari skenario, sutradara, aktor/aktris pengisi suara, juru kamera, dan lain-lain dikarenakan *videogame* saat ini menggunakan jalur jalan cerita yang berbeda-beda bahkan menurut John Naisbitt mengatakan bahwa *game* merupakan sistem partisipatif dinamis karena *game* memiliki tingkatan penceritaan yang tidak dimiliki film bahkan menurut salah satu aktor film internasional Terry Crews mengatakan bahwa *Video Games* adalah suatu hiburan seperti film yang penontonnya dapat memilih sesuai dengan perasaannya di hari itu.

1. *Technological Determinism Theory*

Dalam Morissan *Technological Determinism Theory* adalah teori yang dikenalkan oleh McLuhan pada tahun 1964 pada bukunya yang berjudul *Understanding Media*. Menurut McLuhan bahwa teori ini membentuk paham bahwa teknologi bersifat determinan (menentukan) dalam membentuk kehidupan manusia.

2. *Efek Media Baru*

Media baru didefinisikan sebagai media yang terintegrasi dan interaktif dan juga menggunakan kode digital pada pergantian abad ke 20 dan 21. Berdasarkan definisi ini, media baru memiliki tiga karakteristik, yaitu terintegrasi (konvergensi data dan komunikasi ke dalam satu medium), interaktif (memungkinkan rangkaian aksi dan reaksi), dan juga menggunakan kode digital (digitalisasi konten untuk kemudahan penyebarluasan) (Jan van Dijk dalam Dwianzah 2006:9).

1. *Sikap Agresif*

Menurut Baron dan Richardson (Krahe,2001:16), agresif adalah segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti atau melukai makhluk hidup lain yang terdorong untuk menghindari perlakuan itu. Sedangkan Menurut Sarason dalam Tri Dayakisni dan Hudaniah

(2009:193), agresif merupakan suatu serangan yang dilakukan oleh suatu organisme terhadap organisme lain, obyek lain atau bahkan pada dirinya sendiri.

2. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Sikap Agresif

Menurut Mahmudah (2011:65), beberapa faktor yang mempengaruhi agresifitas, antara lain : provokasi, kondisi, isyarat agresif, kehadiran orang lain, karakteristik individu, deindividualisasi dan obat-obatan terlarang. Sedangkan menurut Mundy (dalam Rahayu, 2008) orang yang bersikap agresif dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal yaitu lingkungan sekitar yang tidak menyenangkan dan dipengaruhi juga oleh faktor internal yaitu kematangan emosi.

KESIMPULAN

Bedasarkan hasil analisis data yang ditemukan pada penelitian ini, nilai konstanta sebesar 9.609 menyatakan bahwa bahwa jika tidak ada kenaikan dari variabel intensitas mengakses *game grand theft auto 5* maka nilai variabel sikap agresif remaja adalah 9.609. koefisien regresi variabel intensitas mengakses *game grand theft auto 5* sebesar 0.072 menyatakan bahwa setiap penambahan satu nilai pada variabel sikap agresif remaja 0.072. Hasil ini berarti apa bila tidak ada pengaruh intensitas mengakses *game grand theft auto 5* maka perilaku agresif remaja cenderung ada.

Intensitas mengakses *game grand theft auto 5* berpengaruh negatif terhadap perilaku agresif remaja di *grup facebook grand theft auto 5*. Hal ini berarti bahwa semakin intens mengakses *game grand theft auto 5* maka akan meningkatkan perilaku agresif remaja. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil uji T. Dalam analisis regresi linear menunjukkan bahwa nilai koefisien regresi dari pengaruh intensitas mengakses *game grand theft auto 5* sebesar 0.072 nilai signifikansi sebesar 0.001.

Hasil perhitungan yang diperoleh ada beberapa angka yang di peroleh negative akan tetapi hasil negative itu tidak menjadi permasalahan dikarenakan nilai intersep tidak selalu berarti karena seringkali jangkauan nilai variabel bebas tidak memasukkan nol sebagai salah satu nilai yang diamati

DaftarPustaka

Buku

Dakisni Tri dan Hudaniah (2015). *Psikologi Sosial*. UMM Pres : Malang

Morisan. (2013). *Teori komunikasi : Individu Hingga Massa*. Jakarta: Prenadamedia.

Jurnal

Dwianzah, W. (2015). *Video Game dan Pertemanan” Studi Etnografi Kelompok Gamer “Otacon”*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.

Mahmudah, S. (2011). *Psikologi Sosial Teori dan Model Penelitian*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Website

Marcel Brown . 2009 dalam [The World's First "Video" Game - This Day in Tech History](http://thisdayintechhistory.com/10/18/the-worlds-first-video-game/)
<http://thisdayintechhistory.com/10/18/the-worlds-first-video-game/> diakses tanggal 1 maret 2017 jam 20.30 WIB

TEDxJakarta.2009 . Zaini Alif - The Secret Meaning of "Hom Pim Pa" dalam <https://www.youtube.com/watch?v=hRVrm3svaUk> diakses tanggal 2 maret 2017 Jam 13.30

Sumber Skripsi

1. penelitian yang dilakukan oleh Tammy Nur Komalajabar pada tahun 2014 yang berjudul **hubungan game online terhadap perilaku agresif remaja**
2. penelitian yang dilakukan oleh Juwarni pada tahun 2013 yang berjudul pengaruh **Playstation terhadap perilaku agresif siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayung Grobogan**

Penelitian yang dilakukan oleh Rika Agustina Amanda pada tahun 2016 dengan judul penelitian **Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja**

di Samarinda

LEMBAR PENGESAHAN NASKAH PUBLIKASI

Naskah publikasi dengan judul :

**PENGARUH INTENSITAS MENGAKSES GAME ONLINE GRAND THEFT
AUTO 5 TERHADAP SIKAP AGRESIF DI KOMUNIKAS GAME FACEBOOK**

Mohammad Satrio Wibisono

20120530145

Yang Disetujui

Dr. Suciati., M.Si