

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dan disahkan di depan Tim Penguji Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Pada:

Hari : Senin  
Tanggal : 13 Agustus 2018  
Tempat : Ruang Lab. Editing IK  
Nilai :

### SUSUNAN TIM PENGUJI

Ketua

Dr. Suciati, S.Sos. M.Si

Penguji I

Penguji II

Sovia Sitta Sari. S.IP., M.Si

Zein Mufarrih Muktaf, S.IP., M.I.Kom.

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S – 1 ) pada tanggal 13 Agustus 2018

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

Haryadi Arief Nuur Rasyid S.IP, M.Sc

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Mohammad Satrio Wibisono

No Mahasiswa : 20120530145

Konsentrasi : Advertising

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Politik

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul pengaruh intensitas mengakses Game Online Grand Theft Auto 5 terhadap sikap agresif di Komutas Game Facebook adalah hasil karya saya sendiri dan seluruh yang dikutip maupun dirujuk telah dinyatakan benar. Apabila dikemudian hari skripsi saya ini terbukti merupakan kasil plagiat dari karya orang lain, maka saya bersedia dicabut gelar kesarjanaannya.

Yogyakarta, 13 Agustus 2018

Mohammad Satrio Wibisono

## Halaman Persembahan

*Bismillahi rahmani rahim,*

*Assalamu'alaikum wr. Wb*

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat kesehatan , rezeki serta semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh intensitas mengkases game online grand theft auto 5 terhadap sikap agresif remaja di komunitas facebook”.

Skripsi yang penulis susun ini dipersembahkan untuk orang-orang yang telah mendukung penulis dan senantiasa memberikan semangat serta doa kepada penulis. Tentu penulis sadar, bahwa tanpa dukungan, semangat serta iringan doa, penulis tidak akan mampu untuk menyelesaikan penelitian ini. Berkenaan dengan itu pula pada kesempatan kali ini penulis ingin mempersembahkan karya ini kepada:

1. Yang tak bisa di duakan Allah SWT, terimakasih atas semua rezeki – rezekimu yang engkau curahkan semuanya kepadaku mulai dari diberikannya kesempatan untuk menikmati hidup, memperbaiki diri memberikan kesempatan untuk menjalankan segala perintahnya dan juga diberikannya orang – orang terdekat hamba yang membuat hamba senang menjalani hidup ini
2. Yang paling penulis hormati, kedua orang tua, Ayahanda Medano Supangkat dan Ibunda Novita Dianawati. Karena berkat perjuangan mereka, saya dapat mendapatkan pendidikan yang tinggi sampai sekarang dan tak juga pula atas doa – doa yang mereka berikan dan curahkan terhadap saya.
3. Dosen-dosen dari Ilmu Komuniiasi UMY, terkhusus kepada Ibu Dosen Pembimbing Dr. Suciati, S.Sos, M.Si. yang telah menyalurkan ilmu-komunikasinya yang sangat berharga, selalu ramah terhadap saya dan teman – teman dan juga telah membantu banyak kami. Terima Kasih Banyak

4. Semua keluarga besar ibunda dari Lampung dan juga keluarga besar Kebumen yang terus mendidik saya dan memberikan juga doa – doa dan nasihat yang sampai saat ini tidak pernah bosan mendidik saya.
5. Kepada Ririh Iphana yang selalu mendukung semua perjalanan lidupku dan selalu menasehati yang kurang baik dari saya. Sangat sangat berterimakasih atas semua kebaikan yang diberikan kepada saya.
6. Semua keluarga besar Ririh Iphana dari Asca Siregar yang selalu memberikan senyuman kecil ketika saat stress dan juga sang kembar si Aira dan juga shabia yang selalu bertingkah lucu di video - videonya yang selama ini juga memberikan banyak nasihat dan semua pengalaman hidup yang sangat berharga saya ucapkan juga terimakasih
7. Teman – teman game online mulai dari Battlefield, BDO Online Sakkarepmu Guild, DOTA, War Thunder, bahkan sampai game mobile sekalipun yang tergabung dalam grup facebook yang sudah mendukung dan mereefreshkan ketika adanya kepenatan ketika berkuliah sangat berterimakasih.
8. Semua keluarga kecilku yang selama ini juga membantu proses perkembangan diriku . terimakasih segala pengalaman – pengalam hidup yang sangat berati dan sangat berguna untuk pelajaran di kemudian hari.
9. Teman – teman game arcade mulai dari Tommy, James, Nexus, Dea, Firly, Rexy dan steven yang selalu memberikan semangat bermain dan juga kuliah tentunya.  
**KEEP SOLID GUYS TEAM PUMP IT UP!!!**
10. Teman – teman ilmu komunikasi 2012 yang sangat banyak. Terimakasih telah menjadi bagian dari jalan hidupku menjadi teman penghibur saat dan selalu ada di saat tangis selalu memberikan tawa dan canda kemudian bertukar fikiran disaat ada tugas – tugas yang diberikan oleh dosen – dosen kita. Sukse untuk kita semua!

Terima kasih  
*Wassalamu 'alaikum wr. wb*

Yogyakarta 13 Agustus 2018

Mohammad Satrio Wibisono

## MOTTO

“Kita tetap harus melangkah maju, mencintai diri kita sendiri, termasuk kelemahan kita”

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirahim*

*Assalamu 'alaikum wr.wb*

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat kesehatan, rezeki dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh intensitas mengkases game online grand theft auto 5 terhadap sikap agresif remaja di komunitas facebook”.

Skripsi yang penulis susun ini merupakan skripsi dengan tema sosial video games yang merupakan bagian dari new media dalam ranah Ilmu Komunikasi. New media yang saat ini berkembang menjadi kebutuhan dan gaya hidup untuk menemukan informasi-informasi yang di butuhkan masyarakat. Termasuk *video games* yang sering memberikan rasa senang dan penghilang penat yang menjadikan kebutuhan para anak muda,remaja maupun dewasa..

Penulis juga sadar bahwa karya skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu sangat terbuka untuk berdiskusi dan berharap akan ada saran dan kritik yang bermanfaat agar skripsi ini dapat menjadi lebih baik.

Selama proses penulisan skripsi ini, penulis tentu tidak akan bisa berbuat apa-apa tanpa bantuan, bimbingan serta petunjuk dari berbagai pihak. Berkenaan dengan itu pula pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu Dr. Suciati, S.Sos.,M.Si. selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa meluangkan waktunya, sabar, dan memberikan masukan kepada penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Sovia Sitta Sari, S.IP., M.Si. dan mas Mufarrih Muktaf,S.Ip., M.I.Kom.. selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang begitu berguna dan bermanfaat.

3. Bapak Haryadi Arief Nuur Rasyid, S.IP., M.Sc selaku kapala prodi Ilmu Komunikasi UMY, dan seluruh dosen-dosen di Jurusan Ilmu Komunikasi UMY yang telah banyak berbagi ilmu-ilmu yang bermanfaat, humble kepada para mahasiswa, dan senantiasa membantu para mahasiswa.
4. Seluruh karyawan dan staff tata usaha di Ilmu Komunikasi UMY, yang telah banyak membantu dalam urusan administrasi.
5. Member dari grup Grand Theft Auto 5 yang telah meluangkan waktu untuk menjadi responden untuk mengisi kuesioner.
6. Seluruh teman-teman Jurusan Ilmu Komunikasi angkatan 2012, kalian begitu luar biasa, tetap semangat berkarya, tetap semangat menginspirasi banyak orang.
7. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, sekali lagi penulis ucapkan banyak terimakasih atas bantuan, doa dan semangat yang diberikan kepada penulis.

Besar harapan peneliti agar skripsi dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya, meskipun skripsi ini masih jauh dari kata sempurna.

Terima Kasih.

*Wassalamu'alaikum wr.wb*

Yogyakarta, 13 Agustus 2018

Muhammad Satrio Wibisono

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
MOTTO .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR DIAGRAM .....	xiv
DAFTAR BAGAN .....	xv
ABSTRAK.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Perumusan Masalah .....	10
C. Tujuan Penelitian .....	10
D. Manfaat Penelitian .....	11
E. Kerangka Teori .....	11
a. Technology Determinism Teory .....	11
b. Efek Media Baru .....	13
c. Sikap Agresif .....	14
d. Faktor – faktor yang memperngaruhi sikap agresif .....	15
F. Kerangka Pikir .....	17
G. Definisi konseptual dan operasional .....	18
H. Hipotesis .....	22
I. Metodologi Penelitian .....	23
BAB II DESKRIPSI GAME GRAND THEFT AUTO .....	27
A. Perkembangan Game Grand Theft Auto 5.....	27
B. Sinopsis game Grand Theft Auto 5 .....	36
C. Profil video game publisher Rockstar Games .....	
BAB III ANALISIS DAN PEMBAHASAN .....	40



A. Analisis Data.....	40
a. Karakteristik Responden.....	40
b. Uji Validitas Data .....	44
c. Uji Asumsi Klasik.....	47
d. Hasil Regresi Linear .....	48
B. Pembahasan.....	51
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>59</b>
A. Kesimpulan .....	59
B. Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>67</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Grand Theft Auto .....	27
Gambar 2.2 Grand Theft Auto 2 .....	28
Gambar 2.3 Grand Theft Auto III .....	29
Gambar 2.4 Grand Theft Auto : Vice City .....	30
Gambar 2.5 Grand Theft Auto : San Andreas .....	31
Gambar 2.6 Grand Theft Auto : Liberty City .....	32
Gambar 2.7 Grand Theft Auto : Vice City Stories .....	32
Gambar 2.8 Grand Theft IV .....	33
Gambar 2.9 First Person Prespective .....	34
Gambar 2.10 tiga protagonist dalam game Grand Theft Auto V .....	34
Gambar 2.11 Grand Theft Auto V : Online Heist .....	35
Gambar 2.11 Grand Theft Auto V : Off Road .....	36
Gambar 2.10 Grand Theft Auto V : Biker .....	36

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah kemengan <i>awardgame grand theft auto 5</i> .....	6
Tabel 1.2 Daftar judul <i>game</i> yang diblokir oleh KPAI.....	7
Tabel 2.1 Subordinat Perusahaan Rockstar Gamins .inc .....	38
Tabel 3.1 Hasil Validitas Variabel Intensitas Mengakses (Y).....	45
Tabel 3.2 Hasil Validitas Variabel Sikap Agresif.....	45
Tabel 3.3 hasil Uji Reliabilitas Variabel Mengakses (Y) .....	46
Tabel 3.4 hasil Uji Reliabilitas Variabel Sikap Agresif (X).....	47
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas .....	47
Tabel 4.7 Hasil Variables Entered/Removed.....	48
Tabel 4.8 Model Sumarry b .....	49
Tabel 4.9 Tabel Uji F .....	49
Tabel 3.10 Uji T.....	50

## DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Frekuensi Karakteristik koresponden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	40
Diagram 3.2 Frekuensi Karakteristik koresponden Berdasarkan Umur. ....	41
Diagram 3.3 pendidikan pemain Grand Theft Auto 5 .....	42
Diagram 3.4 Tempat Memainkan Game Grand Theft Auto 5 .....	43
Diagram 3.5 Awal Mula Mengetahui Dunia Permainan Video.....	44

## DAFTAR BANGAN

Bagan 1.1 Kerangka Pikir .....	17
--------------------------------	----