

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin cepat dan mudah di dapatkan membuat perubahan dalam semua kehidupan pada masyarakat di dunia. Begitu juga daya kekekrativitas 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 *Tenis 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 partisipatonis dinamis karena *game* memiliki tingakat penceritaan yang tidak dimiliki film (<http://www.mandalamaya.com/pengertian-game-menurut-para-ahli/> diakses pada tanggal 6 maret jam 19.30 WIB) bahkan menurut salah satu actor film internasional Terry Crews mengatakan bahwa *Video Games* adalah suatu hiburan seperti film yang peneontonnya dapat memilih sesuai dengan perasaannya di hari itu (<https://www.youtube.com/watch?v=MZSsTfi4wI> 26 oktober 2017) . Salah satu keunggulan permainan video yang merupakan interaksi sukarela yang membuat pemain menyetujui segala syarat yang sudah ada membuat para pemain dapat memahami apa yang harus dilakukan.

Perkembangan teknologi yang sangat cepat membuat *game* pada saat ini telah mencapai pada teknologi VR atau *Virtual Reality*, VR ini membuat para pemain video merasakan secara dekat apa itu realitas yang sudah dibuat oleh programmer dan mencicipi pengalaman-pengalaman yang tidak memungkinkan terjun langsung ditempat karena terlalu berbahaya, terlalu mahal atau tidak terlalu berguna akan tetapi VR mempunyai banyak kegunaan salahsatunya adalah di bidang arsitektur, olahraga, obat-obatan, karyaseni dan hiburan (<https://www.vrs.org.uk/virtual-reality/what-is-virtual-reality.html> diakses 3 maret 2017 pukul 22.30 WIB).

Seperti pelatihan pilot menggunakan *game* agar dapat berlatih ketika ada keadaan yang darurat seperti mesin mati atau cuaca yang sangat buruk. Masih

banyak lagi permainan simulasi yang sangat membantu pelajaran simulasi di dunia bahkan ada yang berpendapat bahwa permainan video dapat digunakan oleh para murid untuk mengetahui suatu event yang sudah lampau yang dunia tidak menginginkan terjadi kembali.

Pekerjaan di dunia *game* pada saat ini dapat melakukan bisnis dan pekerjaan yang tidak bisa di anggap sebelah mata, seperti yang diungkapkan oleh surat kabar *Independent* bahwa di tahun 2016 seorang artis *youtube* bernama Felix “**PewDiePie**” Kjellberg berpenghasilan sebesar 15 juta dolar setiap tahunnya hanya dengan cara bermain *game* di *chanel youtube*-nya (<http://www.independent.co.uk/news/people/pewdiepie-youtube-highest-paid-2016-forbes-list-roman-atwood-tyler-oakley-lilly-singh-a7458191.html> diakses 3 maret 2017 pukul 22.40 WIB) dan masih banyak artis *youtube* seperti *pewdiepie* yang berpenghasilan cukup besar.

Kemudian hal yang membuat menjadikan remaja semakin terbangun untuk mendapatkan penghasilan dari dunia *game* adalah *ESport*, *Esport* adalah asosiasi dari WESA (*World Esport Association*) membuat kompetisi *game* antar Negara. *Esport* adalah kompetisi dengan bermain *game*, akan tetapi menjadi atlet *ESport* membutuhkan kordinasi yang sangat tinggi dengan satu tim agar mendapatkan apa yang dicapai. Seperti yang dicatat oleh situs *Esport*, Earnings Saahil Arora memiliki kekayaan sebanyak 2 Juta dolar pertahun dengan bermain *game* (<http://www.esportsearnings.com/players> diakses pada tanggal 6 maret 2017 pukul 21.30 WIB).

Layaknya di dunia perfilman, *games* tak luput dari sistem nilai usia yang diberikan setiap *games* yang rilis di Dunia. Salah satu badan yang bertanggung jawab dan telah dipercaya adalah ESRB (*Entertainment Software Rating Board*) dan PEGI (*Pan European Game Information*) mereka mempunyai wewenang untuk melakukan penilaian. Seperti film yang mempunyai sistem panduan menontonnya seperti Anak-Anak, Remaja, Bimbingan Orangtua, dan Dewasa. Di dunia permainan video juga memilikinya dengan melihat adanya simbol yang sudah tertera pada *cover* yang ada dan memiliki simbol seperti eE “Early Childhood”, E “Everyone”, E10+ “Everyone 10+”, T “Teen”, M “Mature”, AO “Adult Only 18+”, dan RP “Rating Pending” ([http://www.esrb.org/ratings/ratings\\_guide.aspx](http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx) diakses pada tanggal 25 maret 2017 pukul 15.00WIB).

Permainan video yang menjadi bahan pembicaraan akhir-akhir ini adalah *grand theft auto 5* karena telah mendapatkan banyak pro dan kontra. Disatu sisi permainan ini adalah permainan yang cukup banyak diminati dan dinanti oleh kalangan pecinta permainan video. Tercatat pada tanggal 3 November 2016 perusahaan *Rockstar* telah berhasil menjual sebanyak enampuluh juta kopi *game*. Permainan video *grand theft auto 5* memakan kurang lebih 5 tahun pembuatan dan dana pembuatan mencapai Rp 3triliun, hal ini membuat *grand theft auto 5* dinobatkan sebagai permainan video dengan ongkos termahal sepanjang sejarah akan tetapi perusahaan yang membuat *grand theft auto 5* sudah mengantongi sebanyak Rp 9 triliun pada hari pertama penjualannya(<http://tekno.kompas.com/read/2013/09/19/1204489/game.Grand.theft.a>

uto.v.catat.rekor diakses pada tanggal 11 maret 2017 pukul 22.45 WIB) . Selain itu setelah perilisangame *grand theft auto 5* mereka memiliki banyak award dibandingkan dengan para kompetitornya:

**Tabel 1.1**

**Jumlah kemenangan awardgame *grand theft auto 5*.**

<b>Judul Game</b>	<b>Jumlah menang award</b>
<i>Grand Theft Auto 5</i>	30 Menang nominasi
<i>World Of Warcraft</i>	4 Menang nominasi
<i>Call Of Duty : Ghost</i>	2 Menang nominasi
<i>Bully The Game</i>	6 Menang nominasi
<i>Counter Strike</i>	1 Menang nominasi

Award yang didapatkan oleh *Grand Theft Auto* tidak didapatkan secara Cuma-Cuma karena pada dasarnya keunikan game *Grand Theft Auto* adalah Bukan hanya dari titik permainan, game *grand theft auto* mempunyai grafis yang cukup nyata untuk sebuah game yang rilis pada tahun 2013 silam pada *console* dan tahun 2015 pada *personal computer*. Dari segi permainanpara pemain memiliki berbagai macam kebebasan dalam bermain mulai dari cara mendapatkan uang, membeli kendaraan, memilih jalur cerita, dan kebebasan untuk *explore* dunia *grand theft auto*. Akan tetapi disisi lain game ini menyuguhkan hal-hal yang tidak bisa dilakukan didunia nyata karena

konsekuensi pidana, seperti pencurian, perjudian, mabuk-mabukan, aksi bunuh diri, sex bebas dan narkoba.

Di Indonesia sendiri *games Grand theft auto 5* menjadi ajang pembicaraan dikarenakan pemblokiran oleh KPAI, adapun pertimbangan pemblokiran oleh KPAI adalah *game Grand Theft Auto 5* mengandung unsur kekerasan dan pornografi. Selain itu ada beberapa *game* lainnya juga yang di blokir oleh KPAI pada tanggal 3 Mei 2016 seperti:

**Tabel 1.2**

**Daftar judul *game* yang diblokir oleh KPAI**

<i>World Of Warcraft</i>	<i>Grand Theft Auto V</i>	<i>Mortal Kombat</i>
<i>Call Of Duty</i>	<i>RisingForce</i>	<i>FutureCop</i>
<i>Atlantica</i>	<i>Bully</i>	<i>WarRock</i>
<i>Conflict: Vietnam</i>	<i>CrossFire</i>	<i>ShellShock</i>
<i>CounterStrike</i>	<i>Point Blank</i>	<i>Carmagedon</i>

*Game* besutan *Rockstar* ini tidak hanya *grand theft auto* yang masuk dalam pemblokiran bahkan *Bully* yang termasuk buatan *Rockstar* juga masuk dalam daftar hitam KPAI. Akan tetapi setiap pemblokiran yang dilakukan oleh KPAI adalah permainan video yang mempunyai sistem rating M (*mature*) dan AO (*Adult Only*) hal ini menjadikan banyak pencinta permainan video yang sudah berhak memainkannya tidak senang. Para pemain *game grand theft auto*

sudah masuk ke Indonesia sejak pemaianan console *PlayStation* masuk ke pasaran di Indonesia.

Data yang didapat dari website *steamspy.com* mendata bahwa *games Grand Theft Auto 5* di Indonesia yang telah diblokir oleh pemerintah pada tahun 2016 lalu menyatakan bahwa di regional Indonesia masih dapat memainkan *game Grand Theft Auto5 Online* dengan data 1 hari pemain Indonesia mengumpulkan total sebanyak 36.528.358 jam per hari (<http://steamspy.com/app/271590> diakses pada tanggal 6 april 2017 pukul 18.45).

*Game grand theft auto* mempunyai beberapa cacatan hitam dari beberapa Negara yang dikarenakan perlakuan kekerasan yang sangat kejam dan terang-terangan seperti misi penyiksaan, prostitusi, alat bantu seks sebagai senjata, perampokan bank, adegan telanjang tanpa sensor, transaksi narkoba, pencurian mobil, dan bahasa yang mengandung bahasa kasar dan rasisme. Hal ini yang membuat *game grand theft auto* menjadi permainan video yang sangat kontroversial dan beberapa negara menjadikan *games* ini tidak layak untuk beredar, seperti negara Brazil, Malaysia, Korea Utara, Thailand, *Uni Emirat Arab*, dan Amerika ([https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_banned\\_video\\_games](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_banned_video_games) diakses pada tanggal; 15 maret 2017 jam 17.03 WIB). Kekerasan yang terjadi di *game* menjadikan satu alasan kejahatan yang ada didunia, seperti di China seorang remaja menikam sampai meninggal supir taksi dengan dalih membayar ongkos, sang pelaku mengaku kepada polisi kecanduan *video game*

*grandtheftauto* ([http://www.wowmenariknya.com/2015/08/9-kasus-pembunuhan – mengerikan -karena-video-game.html](http://www.wowmenariknya.com/2015/08/9-kasus-pembunuhan-mengerikan-karena-video-game.html) diakses pada tanggal 15 maret pukul 23.03 WIB). Sedangkan di Indonesia ada beberapa kasus kriminalitas yang didasari oleh game online. Seperti di Pekanbaru yang seorang pemuda membunuh temannya karena menjual akun game online miliknya dikarenakan membutuhkan uang (<http://riaupos.co/98691-berita-penggorokan-di-perumahan-pemda-berawal-dari-game-poin-blank.html#.We3sIluCzIU> diakses pada tanggal 23 Oktober 2017 pukul 08.25 WIB)

Penelitian terdahulu pertama dengan judul yang sejenis adalah penelitian yang dilakukan oleh Rika Agustina Amanda pada tahun 2016 dengan judul penelitian Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda, penelitian ini menjabarkan bagaimana remaja di Samarinda mengalami perubahan perilaku agresif yang ditunjukkan oleh sesama remaja.

Penelitian terdahulu kedua adalah penelitian yang dilakukan oleh Juwarni pada tahun 2013 yang berjudul pengaruh *Playstation* terhadap perilaku agresif siswa di MI Tarbiyatussibyan Karangrayung Grobogan, penelitian ini memaparkan bahwa perubahan perilaku agresif remaja dipengaruhi oleh jenis *game* yang dimainkan oleh remaja salah satunya adalah *game* ber-*genrefighting*.

Penelitian terdahulu ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Tammy Nur Komalajabar pada tahun 2014 yang berjudul hubungan game

online terhadap perilaku agresif remaja, sang peneliti menyimpulkan bahwa sikap agresifitas remaja disebabkan oleh adanya hubungan antara frekuensi, durasi, prioritas dan intensitas memainkan *game*.

Dengan landasan beberapa penelitian yang terdahulu maka penelitian ini memiliki beberapa keunikan, antara lain adalah *Genre game* yang jauh lebih luas tidak hanya berhenti di *fighting*, kemudian peneliti akan mengajukan penelitian kepada orang yang sudah memainkan *game Grand Theft Auto 5* dan peneliti melakukan penelitian yang mencakup remaja secara luas tanpa adanya batasan wilayah dikarenakan pengumpulan data menggunakan kuesioner yang disebar secara online.

Penelitian ini berusaha mencari bukti-bukti mengenai pengaruh kekerasan yang ditimbulkan oleh *game online* yang diprosikan dengan latar belakang keahlian ilmu komunikasi. Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ **Pengaruh intensitas mengakses *game online grand theft auto 5* terhadap sikap agresif remaja dikomunitas *Game Facebook*”.**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, perumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah “Seberapa besar pengaruh intensitas bermain *game grand theft auto 5* terhadap perilaku agresif remaja? ”

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh intensitas bermain *game grand theft auto 5* terhadap perilaku agresif remaja.

#### **D. Manfaat penelitian**

##### **A. Manfaat Teoritis**

Diharapkan untuk menambah wawasan dan pengetahuan pada *game* khususnya *game grand theft auto 5* dan sebagai bahan referensi untuk penelitian yang lain yang berkeinginan untuk melakukan penelitian yang serupa dan juga diharapkan untuk menambah referensi pada bidang ilmu komunikasi, khususnya dampak media baru.

##### **B. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan untuk menjadi bahan kajian dan pertimbangan pemblokiran yang dilakukan oleh Pemerintah dan Komisi Perlindungan Anak agar tepat pada sasaran yang dituju, kemudian untuk para komunitas *gamers* untuk mempertimbangkan segala sikap yang akan dilakukan pada kehidupan sehari-hari.

#### **E. Kerangka Teori**

##### **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.

Istilah *technological Determinism* bahwa teknologi berpengaruh sangat besar dalam masyarakat atau dengan kata lain kehidupan manusia ditentukan oleh teknologi. Sebagai contoh adalah penemuan teknologi komunikasi seperti penemuan huruf, penemuan mesin cetak sampai pada penemuan media elektronik yang mempengaruhi institusi budaya masyarakat.

McLuhan menyatakan bahwa perubahan dalam *Tecnological Determinism* ini seperti buku sebagai kepanjangan dari mata, roda atau ban sebagai ekstensi dari kaki, pakaian sebagai kepanjangan dari kulit dan jaringan elektronik sebagai ekstensi dari system saraf manusia.

Seperti yang diketahui bahwa video game juga salah satu perkembangan teknologi yang dimana video game pada saat ini merupakan gabungan unsur-unsur perfilman yang tentunya memiliki unsur komunikasi, John Naisbitt dalam Hermawan mengutarakan bahwa *game* merupakan sistem partisipatonis dinamis karena *game* memiliki tingakat penceritaan yang tidak dimiliki film. Dalam pengeritan yang dikatakan oleh John Nasbitt bahwa permainan video dapat masuk dalam media baru karena memiliki unsur-unsur film dan bahkan memiliki unsur yang tidak dipunyai oleh film.

Dengan penjelasan teori *technological determinism* bahwa peneliti dapat menentukan hasil praduga awal bahwa teknologi dan juga intensitas mengakses game dapat determinan (menentukan) keagresifan remaja yang dihasilkan dan dimunculkan oleh remaja.

## 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 penyebaran) (Jan van Dijk dalam Dwianzah 2006:9).

Terdapat beberapa perubahan penting yang berhubungan dengan munculnya media baru (McQuail, 2010 dalam Agus, 2011 : 14), yaitu :

- a. Digitalisasi dan konvergensi semua aspek dari media.
- b. Interaktivitas dan konektivitas jejaring yang meningkat.
- c. Mobilitas pada delokasi pengiriman dan penerimaan (pesan).
- d. Adaptasi publikasi dan peran – peran khalayak.
- e. Munculnya beragam bentuk baru dari media ‘gateway’ yaitu pintu masuk untuk mengakses informasi pada web atau untuk mengakses web itu sendiri.
- f. Fragmentasi dan kaburnya ‘institusi media’.

Sementara itu, McQuail (2000 : 127) membuat pengelompokan media baru menjadi empat yaitu:

1. Media komunikasi interpersonal yang terdiri dari telpon, *handphone, email*.
2. Media bermain interaktif seperti computer, *video game*, permainan dalam internet.
3. Media pencarian informasi yang berupa portal/*search engine*.

4. Media partisipasi kolektif seperti penggunaan internet untuk berbagi dan pertukaran pemikiran, pendapat, pengalaman dan menjalin melalui computer dimana penggunaanya tidak semata-mata untuk alat namun juga dapat menimbulkan afeksi dan emosional.

Pengertian media baru adalah memberikan cakupan yang lebih luas, seperti yang diungkapkan oleh Croteau dalam Kurnia (1997 : 12) dalam Kurnia menjelaskan bahwa media baru yang muncul akibat inovasi teknologi dalam bidang media meliputi televisi kabel, satelit, teknologi *optic fiber*, dan komputer. Dengan ini, pengguna bisa secara interaktif membuat pilihan serta menyediakan respon produk media secara beragam.

Munculnya periode baru dimana teknologi interaktif dan komunikasi jejaring, khususnya internet akan merubah masyarakat yang mengarah pada beberapa gagasan tentang media. Gagasan pertama mengenai hilangnya konsep “media” dari komunikasi “massa” menuju beragam media yang berjenjang dari sangat luas ke media personal. Kedua, konsep tersebut mengarahkan perhatian kita pada bentuk- 16 bentuk media baru yang berjenjang dari informasi dan pengetahuan individual hingga interaksi (Poster dalam Junaedi dalam Agus, 2011 : 17-18).

### **3. 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.

Menurut Supriyo (2008:67) agresi adalah suatu cara untuk melawan dengan sangat kuat, berkelahi, melukai, menyerang, membunuh, atau menghukum orang lain. Atau secara singkatnya agresi adalah tindakan yang dimaksudkan untuk melukai orang lain atau merusak milik orang lain.

Menurut Myers (2005 : 381) agresi dibedakan menjadi dua, yaitu :

1. *Hostile aggression is aggression driven by anger and performed as an end in itself (also called affective aggression)*
2. *Instrumental aggression is aggression that is a means to some other end.*

Berdasarkan pendapat diatas yang artiya perilaku agresif dibedakan menjadi dua, yaitu

1. Agresif Hostile adalah agresi yang ditimbulkan karena perasaan marah dan ditunjukkan sebagai suatu pertahanan diri (atau disebut juga agresi afektif),
2. agresif instumental yaitu agresi untuk melawan orang lain, dapat dipahami bahwa perilaku agresif dapat dibedakan berdasarkan niat dari seseorang yang memiliki perilaku agresif itu sendiri, apakah seseorang itu menunjukkan perilaku agresif karena marah, atau karena membela diri.

#### **4. 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.

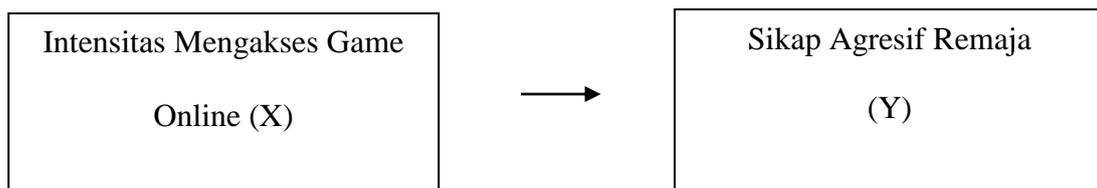
Menurut Buss dan Perry (1992) dalam Reshita, terdapat empat aspek perilaku agresif yang didasari dari tiga dimensi dasar yaitu motorik, afektif, dan kognitif. Empat aspek perilaku agresif yang dimaksud yaitu:

1. *Physical aggression* yaitu tindakan agresi yang bertujuan untuk menyakiti, mengganggu, atau membahayakan orang lain melalui respon motorik dalam bentuk fisik, seperti memukul, menendang, dan lain-lain.
2. *Verbal aggression* yaitu tindakan agresi yang bertujuan untuk menyakiti, mengganggu, atau membahayakan orang lain dalam bentuk penolakan dan ancaman melalui respon vokal dalam bentuk verbal.
3. *Anger* merupakan emosi negatif yang disebabkan oleh harapan yang tidak terpenuhi dan bentuk ekspresinya dapat menyakiti orang lain serta dirinya sendiri. Beberapa bentuk anger adalah perasaan marah, kesal, sebal, dan bagaimana mengontrol hal tersebut. Termasuk didalamnya adalah irritability, yaitu mengenai temperamental,

kecenderungan untuk cepat marah, dan kesulitan mengendalikan amarah.

4. *Hostility* yaitu tindakan yang mengekspresikan kebencian, permusuhan, antagonisme, ataupun kemarahan yang sangat kepada pihak lain. *Hostility* adalah suatu bentuk agresi yang tergolong agresi covert (tidak kelihatan). *Hostility* mewakili komponen kognitif yang terdiri dari kebencian seperti cemburu dan iri terhadap orang lain, dan kecurigaan seperti adanya ketidakpercayaan, kekhawatiran.

#### F. Kerangka Pikir



Bangan 1.1 Kerangka pikir

*Video Game* merupakan salah satu media audio visual yang dapat berpengaruh besar terhadap perkembangan remaja khususnya perilaku agresif jika *video game* yang dimainkan terdapat unsur kekerasan. menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Tammy Nur Komala Jabbar pada tahun 2014 bahwa perilaku agresif pada remaja berhubungan dengan frekuensi bermain *video game*. Karena pada dasarnya *video game* merupakan salah satu *new media* yang memiliki sifat partisipatonis dinamis yang dimana film tidak memilikinya dan juga adanya unsur dimana pemain melakukan hal bermain ini dengan cara sukarela tanpa adanya paksaan walaupun didalam permainan tersebut terjalin adanya peraturan-peraturan yang mengikat para pemainnya.

Karena intensitas mengakses dan adanya efek sukarela membuat para pemain mudah mencerna segala aspek-aspek kekerasan yang ada didalam *video game*. Semakin banyak semakin lama dan semakin sering bermain maka individu tersebut akan terus menerima segala kekerasan yang diberikan oleh *video game* sehingga menimbulkan adanya keterbiasaan dalam melakukan hal yang mengeluarkan adanya aspek-aspek agresif.

## **G. Definisi Konseptual dan Operasional**

### 1. Definisi Konseptual.

Menurut Masri Singarimbun dan Sofian Effendi (2002:66), definisi Konseptual merupakan pemaknaan dari konsep yang digunakan, sehingga memudahkan peneliti untuk mengoperasikan konsep tersebut di lapangan.

#### a. Intensitas Mengakses

Menurut Caplin (2008) dalam Kholidiyah berpendapat bahwa intensitas adalah suatu sifat kuantitatif dari suatu pengindaran, yang berhubungan dengan intensitas perangsangannya.

Sedangkan mengakses menurut Kamus Besar Indonesia adalah kata akses yang mempunyai arti jalan masuk dan menurut Ribot dan Peluso (2003) dalam Jurnal Analisis Kebijakan Kehutanan bahwa akses adalah kemampuan untuk memperoleh manfaat dari sesuatu, termasuk obyek material, orang,

kelembagaan dan symbol. Sedangkan menurut Schalager dan Ostrom (1992) dalam Anne M.Larson Akses merujuk pada hak untuk memasuki kawasan tertentu.

Penjelasan diatas intensitas mengakses dapat disimpulkan bahwa intensitas mengakses adalah kumpulan dari hasil kuantitatif dari hasil lamanya memperoleh sesuatu atau memasuki kawasan tertentu.

b. Sikap Agresif

Myers (Sarwono 2002: 297) mengemukakan bahwa sikap agresif adalah perilaku fisik atau lisan yang sengaja dengan maksud untuk menyakiti atau merugikan orang lain. Sedangkan menurut Mac Neil dan Stewart dalam hanurawan menjelaskan bahwa perilaku agresif adalah suatu perilaku atau suatu tindakan yang diniatkan untuk mendominasi atau berperilaku secara destruktif, melalui kekuatan verbal maupun kekuatan fisik, yang diarahkan kepada objek sasaran perilaku agresif. Objek sasaran perilaku meliputi lingkungan fisik, orang lain dan diri sendiri.

2. Definisi Operasional.

Menurut Sugiyono (2012: 31), definisi operasional adalah penentuan konstrak atau sifat yang akan dipelajari sehingga menjadi variabel yang dapat diukur. Definisi operasional menjelaskan cara tertentu yang digunakan untuk meneliti dan mengoperasikan konstrak, sehingga memungkinkan bagi peneliti yang lain untuk melakukan replikasi

pengukuran dengan cara yang sama atau mengembangkan cara pengukuran konstruk yang lebih baik.

a. Intensitas Mengakses

1. Frekuensi mengakses game online

Frekuensi kegiatan merupakan keseringan seseorang dalam melakukan kegiatan bermain game online yang dilaksanakan dalam periode waktu tertentu

2. Durasi mengakses game online

Durasi kegiatan yaitu berapa lamanya kemampuan mengakses game online untuk melakukan kegiatan dalam sekali akses.

b. Sikap Agresif

Diukur dari seberapa sering keinginan untuk berperilaku sikap agresif verbal dan non verbal.

1. Kekerasan Verbal

Menurut Rosenthal (1998), kekerasan verbal berupa komunikasi yang berisi ancaman, perkataan kasar, atau menghina kemampuan anak yang 5 dilakukan secara terus menerus dan berakibat trauma, perasaan malu, takut, dan rendah diri. Kekerasan verbal adalah kekerasan seperti :

a) Memarahi

Memarahi adalah suatu sifat yang tidak senang karena di hina atau diperlakukan

tidak sepatasnya kepada seseorang atau objek

b) Berkata Kasar

Berkata kasar adalah gabungan dari kata dan kasar dimana kata adalah unsur Bahasa yang digunakan atau dituliskan yang merupakan perwujudan kesatuan perasaan dan pikiran yang dapat digunakan dalam berbahasa sedangkan kasar adalah tidak halus. Berkata kasar dapat dikatakan bahwa kelahiran dari isi hati dengan kata – kata yang tidak halus atau kurang sopan.

c) Mengolok-olok

Mengolok – olok adalah perkataan yang mengandung sindiran atau dengan maksud menyindir dengan perkataan yang tidak baik.

d) Mengancam

Mengancam adalah menyatakan maksud, niat atau rencana untuk melakukan suseuatu yang merugikan, menyulitkan, menyusahkan atau mencelakaan pihaklain.

## 2. Kekerasan Non-Verbal

Kekerasan non-verbal bisa disebut dengan kekerasan yang dilakukan oleh fisik. Menurut Henrudjati dan Henrudjati purwoko (2008) Perilaku agresif adalah salah satu sifat dari kekerasan dan juga merupakan salah satu sifat yang dihasilkan oleh emosi yang bersifat destruktif. Kekerasan non-verbal atau kekerasan fisik adalah kekerasan seperti:

a) Memukul

Memukul adalah mengetuk menggunakan sesuatu benda yang keras atau berat dengan kekuatan.

b) Menendang

Menendang adalah menyepak, mendepak atau memukul dengan kaki.

c) Meninju

Meninju adalah memukul dengan mengepalkan tangan untuk memukul.

d) Merusak

Merusak adalah membuat sesuatu objek menjadikan atau menyebabkan sesuatu menjadi tidak sempurna.

## H. Hipotesis

Ha : Ada pengaruh antara intensitas mengakses game online *Grand Theft Auto 5* terhadap sikap agresif remaja.

Ho : Tidak ada pengaruh antara intensitas mengakses game online *Grand Theft Auto 5* terhadap sikap agresif remaja.

## **I. Metodologi Penelitian.**

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksplanatif. Kuantitatif merupakan metodologi yang didasarkan pada informasi numerik atau kuantitas-kuantitas dan biasanya di asosiasikan dengan analisis-statistik. Menurut Sugiyono (2010:2) penelitian eksplanatif adalah penelitian yang menjelaskan hubungan kausal antara variabel-variabel yang mempengaruhi hipotesis. Penelitian eksplanatif minimal terdapat dua variabel yang dihubungkan dan penelitian ini berfungsi menjelaskan, meramalkan, dan mengontrol suatu gejala.

### 2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data diartikan sebagai proses atau kegiatan yang dilakukan peneliti untuk mengungkap atau menjaring berbagai fenomena, informasi, atau kondisi lokasi penelitian sesuai dengan lingkup peneliti. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview, kuesioner, observasi, dan gabungan dari ketiganya (Sugiyono, 2012:193-194). Penulis akan melakukan pengambilan data dengan teknik kuisisioner yang nantinya akan disebarluaskan melalui online kepada pengikut grup *facebook grand theft auto V*. Penelitian ini akan mengambil data primer yang berupa kuesioner yang dilakukan dengan membuat kuesioner *google form* yang

nantinya akan disebarakan melalui kolom *post* di *grup facebook grand theft auto V*.

### 3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah upaya penelitian untuk mndapatkan sampel yang representative (mewakili), yang dapat menggabarkan populasinya. Sampel dari penelitian ini diambil dengan teknik *probability sampling*. *Probability Sampling* adalah pengambilan sampel secara acak, setiap unit populasi mempunyai kesempatan yang sama untung diambil sebagai sampel. Untuk menentukan jumlah sample peneliti akan menggunakan rumus

$$n = \frac{N}{N (d)^2 + 1}$$

n : Jumlah sample

N : Jumlah Populasi

d : Nilai Presisi

maka dari rumus di atas :

$$n = \frac{800}{800 (0.1)^2 + 1}$$

$$n = 80$$

Maka penulis akan menjadikan 80 member *grup facebook game Grand Theft Auto V* sebagai responden.

### 4. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan rumus *Regresi Linear Sederhana*. Rumus *Regresi Linear Sederhana* adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Untuk mencari nilai a dihitung dengan rumus :

$$a = \frac{\Sigma Y (\Sigma X^2) - \Sigma X \Sigma XY}{n \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}$$

Untuk mencari nilai b dihitung dengan rumus :

$$b = \frac{n \Sigma Y (\Sigma X^2) - \Sigma X \Sigma Y}{n \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2}$$

## 5. Uji Validitas Data

Validitas yaitu keabsahan data, tujuannya adalah untuk membangun derajat kepercayaan kepada informasi yang telah di peroleh. Hasil untuk mengetahui apakah variabel yang akan diuji valid atau tidak, hasil korelasi dibandingkan dengan angka kritik tabel dengan taraf signifikan 1% atau 5% (Ancok, 1993 dalam Seni), jika angka korelasi hasil perhitungan lebih besar dibandingkan angka kritik maka butir pertanyaan tersebut dinyatakan valid atau signifikan dan sebaliknya jika angka korelasi hasil perhitungan lebih kecil dibanding angka kritik tabel korelasi, maka butir pertanyaan tersebut dinyatakan tidak valid atau tidak signifikan dan tidak dapat digunakan dalam analisis. Untuk menguji validitas kuesioner, digunakan rumus korelasi *Product Moment* dari pearson.

Rumus Pearson Product Moment adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 (\sum Y)^2\}}}$$

## 6. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menunjukkan pada tingkat kemapanan atau konsistensi suatu alat ukur (kuesioner). Pengujian reliabilitas dilakukan untuk menguji kestabilan dan konsistensi instrument dari waktu ke waktu. Kuesioner dikatakan reliable apabila kuesioner tersebut memberikan hasil yang konsisten jika di gunakan secara berulang kali dengan asumsi kondisi pada saat pengukuran tidak berubah. Untuk mengetahui tingkat reliabilitas adalah dengan mengetahui besarnya cronbach alpha semakin mendekati angka 1 berarti semakin tinggi konsistensi internal reliabilitas. Nilai cronbach alpha diatas 0,6 dikatakan reliabelitas diterima (sekaran dalam seni, 1992), dengan menggunakan rumus :

$$a = \frac{n}{n-1} \left( 1 - \frac{\sum vi}{vt} \right)$$