

BAB IV

PENUTUP

A. 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. koefesien 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 koefesien 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

Intensitas mengakses *game grand theft auto 5* berpengaruh negatif terhadap perilaku sikap agresif remaja. Hal ini berate semakin intens mengakses *game grand theft auto 5* maka meningkatkan perilaku agresif remaja. Hal tersebut diketahui dari analisis uji F. dalam agresi linear diketahui bahwa nilai F sebesar 11.930 dengan nilai pvalue sebesar 0.001 pada tingkat signifikan 5%. Sehingga hasil tersebut signifikan karena hasil menunjukkan bahwa nilai $\text{Sig} < \alpha$ atau $0.001 < 0.05$

Hasil analisis koefisien determinasi (R^2) sebesar 0.122 sehingga dapat diartikan bahwa 12.2% sikap agresif remaja di pengaruhi oleh intensitas mengakses *game grand theft auto 5* sefangkan sisanya 87.8% dingaruhi oleh variabel yang tidak dimasukan dalam model penelitian seperti self control, self concept, lingkungan dan adanya reinforcement atau penguatan. Ada juga dari Trisnawati (2004) seperti Pengaruh tingkat friustasi, pola asuh, teman sebaya dan pengaruh teman sebaya. Adapun juga sikap agresif dimunculkan karena adanya teori labeling .

B. SARAN

Bedasarkan hasil yang telah dilakukan oleh peneliti, ada saran – saran yang akan diberikan sebagai berikut ini :

1. Pengikut grup dan pemain *Grand Theft Auto 5*

Diharapkan untuk pengikut grup *Grand Theft Auto 5* dapat mempertimbangkan aksi yang dimana tidak perlu baik membahayakan diri sendiri maupun membahayakan masyarakat sekitar. dan juga para pemain dapat mengambil

ilmu – ilmu yang bermanfaat seperti pembelajaran bahasa asing, naskah skrip, *acting* pemeran – pemeran, ataupun penambah ilmu keanekaragaman budaya di dunia.

2. Orang tua

Untuk para orang tua untuk dapat mengawasi remaja dalam perkembangan dunia permainan video nya. Kemudian dapat meluangkan waktu bersama dengan cara bermain bersama, pertukar pikiran ataupun berrekreasi keluar kota. Orang tua juga diharapkan untuk mempelajari sistem rating yang ada di dunia hiburan permainan video dan juga perfilman dengan mempelajari sistem rating yang sudah disetujui dalam dunia internasional orang tua tidak perlu cemas anak didik mereka melakukan hal yang tidak diinginkan dan juga ikut serta dalam membagikan ilmunya kepada keluarga besar, teman dan masyarakat.

3. Pemerintah dan organisasi KPAI

Untuk pemerintah dan juga organisasi KPAI untuk ikut serta mengawasi perkembangan dunia hiburan permainan video yang berkembang di Indonesia dan mancanegara dan juga memberikan edukasi kepada para orang tua mengenai sistem rating yang sudah disetujui di dunia industri hiburan permainan video maupun perfilman agar tidak terjadi saling menyalahkan satu dengan yang lain.

4. Peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya agar dapat tetap melanjutkan penelitian secara kuantitatif. Tetapi merubah variabel menjadi tingkat frustrasi, pola asuh remaja, perkembangan teknologi komunikasi dan masih banyak lainnya. Untuk judul *game* yang diteliti dapat berubah menjadi judul permainan video lainnya seperti CS : GO , DOTA2, LOL, dan sebagainya yang merupakan perkembangan yang sangat besar selain *Grand Theft Auto 5*. Ada pula pemrubahan dari alat untuk memainkan *game*-nya seperti Playstation dari Sony, Xbox dari Microsoft atau Nintendo Swich dari Nintendo bahkan juga bias meneliti dari permainan video *smartphone*. Dan untuk peneliti yang tertarik untuk melakukan penelitian psikologi komunikasi bisa membuat dengan cara metode lain seperti metode perbandingan ataupun observasi agar data yang didapat lebih membuahkan hasil yang akurat.