

# **Perilaku Agresi Pada Remaja Penggemar Video Game Kekerasan**

*Emiliana Inayat Laswi*

## **ABSTRAK**

Fenomena agresi telah berkembang dan menjadi masalah umum pada remaja yang berupa kenakalan remaja. Hampir setiap hari media massa menyajikan berita-berita tentang kenakalan remaja, terutama di kota-kota besar. Jogjakarta yang dikenal sebagai kota pelajar ternyata juga tidak lepas dari kasus perilaku agresif pada remaja. Timbulnya perilaku agresi pada remaja merupakan hasil interaksi atau saling berhubungan antara berbagai macam faktor, salah satunya kekerasan yang terkandung di dalam media massa. Salah satu jenis media massa yang diduga dapat memicu perilaku agresif pada remaja adalah video game yang menayangkan tentang kekerasan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perilaku agresi pada remaja penggemar video game jenis kekerasan. Penelitian dilakukan terhadap 61 orang remaja pria berusia 16 sampai 19 tahun yang menggemari video game jenis kekerasan. Subyek dipilih dengan metode *Accidental Sampling*. Pengumpulan data menggunakan Skala Perilaku Agresif yang disusun dengan metode Likert. Reliabilitas alat ukur pada penelitian ini adalah sebesar 0,918 yang berarti alat ukur pada penelitian ini sangat reliabel dan dapat dipercaya. Pada saat tryout dari 60 butir item yang disajikan 18 item dinyatakan gugur karena memiliki koefisien korelasi item kurang dari 0.30. Data yang diperoleh diolah dengan menggunakan metode statistik deskriptif. Deskripsi data penelitian menggambarkan mean empiris sebesar 107,82 sedangkan mean teoritis sebesar 126 dan standar deviasi empiris sebesar 22,24 sedangkan standar deviasi teoritis sebesar 28. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku agresif remaja penggemar video game kekerasan adalah rendah. Situasi dan model yang tidak sama antara tokoh pada game dan remaja penggemar video game kekerasan menyebabkan tidak terjadi proses imitasi dan modelling pada remaja terhadap tokoh pada video game.

**Kata kunci:** Perilaku agresif, penggemar video game kekerasan

## **Aggression Behaviors in Violence Video Game Fan adolescent**

*Emiliana Inayat Laswi*

### **ABSTRACT**

*The phenomena of aggression has grown and become a common problem in adolescents in the form of juvenile delinquency. Almost every day the media presents news about juvenile delinquency, especially in big cities. Yogyakarta, known as a city of students was also not separated from cases of aggressive behavior in adolescents. The emergence of aggressive behavior in adolescents is a result of interaction or inter-relation between various factors. One of them is violence in mass media. One type of mass media that allegedly could trigger aggressive behavior in adolescents is video game that shows violence. This study aimed to describe the behavior of aggression in adolescent fans of violent video games. Research conducted on 61 male adolescents aged 16 to 19 years who enjoyed video games kind of violence. The subjects chose by Accidental Sampling Method. The data collected using the Aggressive Behavior Scale developed by Likert method. The reliability of the measurement instrument was 0,918, which means that this measurement instrument is reliable and can be trusted. The data obtained were processed using descriptive statistical methods. At the tryout from 60 items presented 18 items was declared to fall because the items coefficient correlation less than 0.30. The research data describing empirical mean was 107,82 while theoretical mean was 126 and empirical standard deviation was 22,24 while theoretical standard deviation was 28. Based on the result and discussion in this study, it can be concluded that the aggressive behaviors in violence video game fan is low. Unequal situation and model between figure and violence video game fan adolescent cause imitation and modeling process didn't happen in adolescent towards figure in video game.*

**Keyword: Aggressive behavior, violent video games fan**