

**HUBUNGAN KECANDUAN *ON-LINE GAMES* DENGAN  
KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF DI KABUPATEN  
SLEMAN, YOGYAKARTA**

**Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh  
Derajat Sarjana Kedokteran Fakultas Kedokteran  
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta**



**Disusun oleh :  
REZA PUTRA CENDIKA  
NIM. 20050310208**



**FAKULTAS KEDOKTERAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

**2009**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Reza Putra Cendika

NIM : 20050310208

Program Studi : Pendidikan Dokter

Fakultas : Kedokteran

menyatakan dengan sebenarnya bahwa karya tulis ilmiah yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka di bagian akhir karya tulis ilmiah ini.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, 20 Juli 2009

Yang membuat pernyataan,

Reza Putra Cendika

## MOTTO

*“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kemampuannya.....” (QS Al Baqarah : 286)*

*“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.” (QS. An Nahl: 78)*

*“Dan janganlah kamu berjalan diatas muka bumi dengan sombong, karena sesungguhnya kamu sekali – kali tidak dapat menembus bumi dan sekali – kali tidak akan setinggi gunung.” (QS. Al Israa’:37)*

*“Manusia adalah mahluk yang memiliki sifat unik dari masing-masing individu dan tuhan menciptakan kita dengan pelbagai kekurangan dan kelebihan Tugas kita ialah berusaha memperbaiki kekurangan dan mengeksploitasi kelebihan yang kita miliki” (penulis)*

*” Hidup Tanpa Cinta, bagai malam tak berbintang” (penulis)*

*” Janganlah kamu bertanya apa yang akan negara dan bangsa berikan kepadamu, tapi bertanyalah apa yang akan kamu berikan kepada bangsa dan negaramu ” (George Washington)*

## KATA PENGANTAR

Bismillaahirrahmaannirrahiim. Alhamdulillah Robbil'alamiin. Puji syukur kehadirat Allah SWT Sang Pemilik dari segala ilmu, atas segala rahmat dan nikmat yang telah dikaruniakan- Nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas-tugas selama menempuh pendidikan Sarjana Kedokteran di Program Studi Kedokteran Umum di Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, khususnya dalam menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah (KTI) dengan judul “Hubungan Kecanduan *Online Game* dengan Kecenderungan Perilaku Agresif di Kabupaten Sleman, Yogyakarta”. Dan semoga shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

Tidak lupa juga penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar - besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah ini. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak dr. H. Erwin Santosa Sp.A, M Kes, selaku Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Ibu dr. Warih Andan Puspitosari, Sp.KJ, selaku dosen pembimbing yang InsyaAllah dengan ikhlas meluangkan waktunya ditengah kesibukannya menjadi dokter spesialis kejiwaan dalam memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini.



3. Seluruh dosen – dosen Fakultas Kedokteran Umum dan para karyawan Fakultas Kedokteran yang telah berperan selama penulis menempuh pendidikan sarjana 1 di lingkungan Fakultas Kedokteran.
4. Pengelola GENESIS *online game centre* yakni tempat dimana penulis mengambil data penelitian beserta seluruh karyawan dan 64 responden yang telah membantu dalam penelitian ini .
5. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu setia memberikan segala dukungan baik berupa moril maupun materiil yang sangat berguna bagi terselesaikannya Karya Tulis Ilmiah ini.
6. Seseorang yang selalu ada dihati penulis yang selalu memberikan semangat dalam terselesaikannya penelitian ini.
7. Dan, semua pihak yang tak dapat penulis sebutkan namanya satu per satu. Semoga segala amal dan jasa yang telah dilakukan dalam penyusunan penelitian ini mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Karya Tulis Ilmiah ini masih banyak kekurangan, oleh sebab itu saran dan kritik sangat diperlukan Untuk memperbaiki Karya Tulis Ilmiah ini kedepannya . Semoga Karya Tulis Ilmiah ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 20 Juli 2009

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	iii
MOTTO .....	iv
KATA PENGANTAR □ .....	v
INTI SARI .....	vii
ABSTRACT .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Permasalahan .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Keaslian Penelitian .....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	8
A. <i>VIDEO GAME</i> .....	8
1. Definisi .....	8
2. Jenis- jenis <i>games</i> .....	9
3. Manfaat <i>games</i> .....	16
4. Dampak-dampak negatif <i>video games</i> .....	17
B. KECANDUAN .....	21
1. Definisi .....	21
2. Gejala-gejala kecanduan <i>games</i> .....	24
C. PERILAKU AGRESIF .....	26
1. Definisi .....	26
2. Bentuk perilaku agresif .....	28
3. Gejala munculnya perilaku Agresif .....	30
4. Faktor-faktor Pencetus Agresif .....	36

5. Kecenderungan Perilaku Agresif .....	46
D. KECANDUAN VS PERILAKU AGRESIF .....	47
E. KERANGKA KONSEP .....	49
F. HIPOTESIS .....	49
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	50
A. JENIS PENELITIAN .....	50
B. TEMPAT DAN WAKTU .....	50
C. POPULASI DAN SAMPEL .....	50
1. Populasi .....	50
2. Sampel .....	51
D. KRITERIA INKLUSI DAN EKSKLUSI .....	54
E. VARIABEL DAN DEFINISI OPERASIONAL .....	55
F. INSTRUMEN PENELITIAN .....	56
G. JALANNYA PENELITIAN .....	56
H. KERANGKA PENELITIAN .....	57
I. ANALISIS DATA .....	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	60
A. HASIL PENELITIAN .....	60
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	60
2. Karakteristik Responden .....	61
3. <i>Online games Addiction</i> (Kecanduan <i>Online games</i> ) .....	62
4. Kecenderungan Perilaku Agresif .....	62
5. Hubungan Kecanduan <i>Online games</i> Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif. ....	63
B. PEMBAHASAN .....	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	72
A. KESIMPULAN .....	72
B. SARAN .....	72
C. KEKUATAN DAN KELEMAHAN PENELITIAN .....	73

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Pembagian bentuk Agresi Menurut Bush dan Perry (1992) .....	35
Tabel 2.	Tingkat Kekuatan Hubungan .....	59
Tabel 1	Karakteristik dasar subyek penelitian .....	61
Tabel 2.	Karakteristik Subyek Penelitian terhadap kecanduan game .....	62
Tabel 3.	Karakteristik Subyek Penelitian terhadap agresifitas .....	63
Tabel 4.	Hubungan Tingkat kecanduan <i>on-line game</i> dengan tingkat kecenderungan perilaku agresif .....	64