

**HUBUNGAN TINGKAT INTENSITAS BERMAIN *ELECTRONIC GAMES*
SMACK DOWN TERHADAP TINGKAT PERILAKU AGRESIF PADA
ANAK DI SD NEGERI JETISHARJO I YOGYAKARTA**

**RELATION MOUNT THE INTENSITY PLAY AT THE SMACK DOWN
ELECTRONIC GAMES TO AGGRESSIVE BEHAVIORAL LEVEL CHILD
AT ELEMENTARY SCHOOL
OF COUNTRY JETISHARJO I YOGYAKARTA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk menempuh sebagian persyaratan guna memperoleh derajat
Sarjana S-1**



Disusun Oleh :

Nama : Yunita Evi Rahmawati

NIM : 2001 053 0194

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

2006

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR DAN TABEL	vii
ABSTRAKSI	viii
<u>BAB I</u>	1
Pendahuluan	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian.....	10
D. Manfaat Penelitian	10
E. Kerangka Teori	11
1. Pengertian komunikasi.....	11
2. Definisi <i>Electronic Games</i>	12
3. Teori Perilaku Manusia.....	13
a. Definisi Perilaku Agresif.....	18
1. Bentuk-Bentuk Perilaku Agresif.....	19
2. Faktor Pencetus Agresi.....	21
F. Definisi Konsep	25
G. Definisi Operasional	28
H. Hipotesis.....	33
I. Metode Penelitian.....	34
1. Jenis Penelitian.....	34
2. Lokasi Penelitian.....	35

3. Populasi.....	35
4. Sampel.....	35
J. Metode Pengumpulan Data.....	37
1. Kuisisioner.....	37
2. Interview.....	37
K. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	37
1. Uji Validitas.....	37
2. Uji Reliabilitas.....	38
L. Teknik Analisis Data.....	39

BAB II 41

Tinjauan Umum SD Negeri Jetisharjo I Yogyakarta

A. Sejarah SD Negeri Jetisharjo I Yogyakarta.....	41
B. Misi dan Visi	41
C. Sarana dan Fasilitas.....	42
D. Macam-Macam kegiatan.....	43
E. Struktur Pegawai SD Negeri Jetisharjo I yogyakarta.....	44
F. Struktur Petugas Kegiatan Ekstra.....	45

BAB III 50

Temuan penelitian dan pembahasan

A. Temuan Penelitian... ..	50
1. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	50
a. Uji Validitas.....	50
b. Uji Reliabilitas.....	53
2. Analisis Deskriptif.....	54
a. Karakteristik Responden.....	54
b. Tanggapan Responden.....	55
B. Analisis Data dan Interpretasi Hasil Analisis.....	108

BAB IV 117

Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan..... 117

B. Saran..... 119

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
HUBUNGAN TINGKAT INTENSITAS BERMAIN *ELECTRONIC GAMES*
SMACK DOWN TERHADAP TINGKAT PERILAKU AGRESIF PADA ANAK
DI SD NEGERI JETISHARJO I YOGYAKARTA

Disusun oleh

Nama : Yunita Evi Rahmawati
NIM : 20010530194
Jurusan : Ilmu Komunikasi

Telah dipertahankan dan disyahkan didepan Tim Penguji
Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Hari/ Tanggal : Senin 16 Oktober 2006
Jam : 08. 00 WIB
Tempat : Lab. Ilmu Komunikasi

Disahkan Oleh:



Ketua

(Suciati, S.Sos., M.Si)

Penguji I

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

Penguji II

(Zuhdan Azis, S.IP., S.Sn)

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah robbil' alamin...Puji syukur yang sebesar-besarnya penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT. Kita selalu memuji-Nya, meminta pertolongan-Nya dan beristigfar kepada-Nya. Kita berlindung dari kejahatan nafsu kita dan keburukan amal kita. Barang siapa diberi petunjuk oleh Allah, maka tak seorang pun bisa menyesatkannya, dan barang siapa disesatkan oleh-Nya, maka tak seorangpun bisa memberi petunjuk kepada-Nya

Segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat, ridho serta karunia dan rizqi-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Hubungan Tingkat Intensitas Bermain *Electronic Games Smack Down Terhadap Tingkat Perilaku Agresif Pada Anak Di SD Negeri Jetisharjo I Yogyakarta*”** dengan semaksimal mungkin. Tak lupa shalat dan salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang mana dengan suri tauladanya dunia ini bisa menjadi terang benderang dan penuh dengan cahaya kebenaran.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, petunjuk, dorongan pembimbing dan kepercayaan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan dapat terwujud. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin berterimakasih yang tak terhingga dan sedalam-dalamnya kepada :

1. Rektor UMY, Bapak Dr.H.Khoirudin Bashori
2. Dekan FISIPOL, Bapak Bambang Eka C, SIP, M.Si
3. Kepala Jurusan Ilmu Komunikasi, Ibu Tri Hastuti Nur, S.IP, M.Si
4. Ibu Suciati, S.Sos, M.Si selaku pembimbing I atas waktu, kesabaran, keikhlasan serta pengarahannya selama bimbingan.
5. Ibu Sovia Sitta Sari, S.IP, M.Si selaku pembimbing II terima kasih atas waktu , kesabaran, keikhlasan serta pengarahannya selama bimbingan.

6. Bapak Zuhdan Azis S.IP., S.,Sn Selaku tim penguji terima kasih atas pengarahannya dan masukan-masukannya.
7. Bapak Husein & Bapak Jono, Terimakasih banyak lho Pak info- infonya....
8. Bapak Paidi B.A selaku Kepala Sekolah SD N Jetisharjo I Yogyakarta & Staf pengajar dan Karyawan SD N Jetisharjo I Yogyakarta
9. Mbaku Noer Aeni Evi Yulianti S.Pd Thanks buat bantuannya memberikan data yang penulis butuhkan, Thanks...yah Bro hehehe...
10. Para Bapak dan Ibu Dosen serta semua pihak yang tidak sempat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan serta bantuan selama penulis menjadi mahasiswi Komunikasi dan selama menyusun skripsi.

Penulis sadar bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, karena itu adanya saran, masukan ide dan kritik membangun sangatlah diharapkan. Tak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih kepada saudara-saudara sekalian yang telah meluangkan waktu untuk membaca skripsi ini. Jika ada kata yang kurang berkenan, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga skripsi ini bermanfaat dan hanya kepada ALLAH SWT kita bertawakal serta memohon ampun dari segala dosa.

Billahi taufiq wal hidayah

Yogyakarta, November 2006

Yunita Evi Rahmawati

ABSTRAKSI

Permainan komputer merupakan salah satu jenis media baru yang mulai ada sejak pertengahan abad ke-20. Dibandingkan dengan jenis-jenis media sebelumnya, permainan komputer menawarkan sebuah segi yang tidak diperoleh media lain, yaitu interaksi antara pemakai dengan program permainan komputer yang menghasilkan keragaman stimulus berdasarkan input yang diberikan pemainnya. Salah satunya adalah permainan bertemakan kekerasan yaitu *electronic games smack down* yang sangat digemari anak-anak dan kalangan remaja. Kekerasan dalam *electronic games* akan menumbuhkan atau merangsang pemain untuk melakukan hal yang sama, baik berupa kekerasan fisik maupun verbal apabila terjadi pada dirinya. Cara-cara adegan kekerasan dalam permainan *smack down* pun juga bisa mempengaruhi kemungkinan-kemungkinan tingkah laku pemainnya.

Penelitian ini merupakan penelitian korelasional untuk mengetahui hubungan antara dua variabel yang bersangkutan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuisioner dan interview. Untuk menguji hipotesis maka digunakan analisis uji korelasi product moment.

Kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut : (1) Terdapat korelasi antara tingkat intensitas bermain *electronic games smack down* terhadap tingkat perilaku agresif pada anak di SD negeri Jetisharjo I Yogyakarta. Nilai koefisien korelasi antar 2 variabel adalah sebesar 0,550. nilai koefisien korelasi terbukti signifikan karena nilai *p value* dari korelasi antara variabel tingkat intensitas bermain *smack down* terhadap tingkat perilaku agresif pada anak yaitu 0,00 bernilai kurang dari alpha (α) sebesar 5%, (2) Tidak terdapat korelasi antara intensitas hubungan dengan keluarga terhadap tingkat perilaku agresif pada anak. Nilai koefisien antara 2 variabel adalah 0,128. Nilai koefisien korelasi tersebut tidak terbukti signifikan karena nilai *p value* dari korelasi antara intensitas hubungan dengan keluarga, yaitu 0,331 bernilai lebih dari alpha (α) sebesar 5%, dan (3) Terdapat korelasi antara tingkat intensitas hubungan dengan teman sebaya terhadap tingkat perilaku agresif pada anak. Nilai koefisien korelasi antara 2 variabel adalah sebesar 0,360. nilai koefisien korelasi tersebut terbukti signifikan karena nilai *p value* dari korelasi antara variabel intensitas hubungan dengan teman sebaya terhadap tingkat perilaku agresif pada anak yaitu 0,00 bernilai kurang dari alpha (α) sebesar 5%, (4) Intensitas bermain *smack down*, intensitas hubungan dengan teman sebaya akan meningkatkan perilaku agresif pada anak. Namun sebaliknya semakin tinggi intensitas hubungan dengan keluarga yang baik dan harmonis tidak akan mempengaruhi anak untuk berperilaku agresif.