

## ABSTRAKSI

*Game Online* atau sering disebut dengan *Online Games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan baik LAN maupun internet. Media *online* sangat berpengaruh terhadap pikiran manusia, yang diserap melalui dua panca indera yakni mata dan telinga. Dalam permainan *game online* banyak menampilkan adegan-adegan kekerasan seperti perkelahian brutal, berdarah-darah, sadis, dengan penyiksaan, pembunuhan dan lain-lain. Jenis permainan yang dinikmati secara berulang-ulang, maka secara tanpa sadar dan berangsur-angsur perilaku agresif tersebut akan terekam dalam memori alam bawah sadar remaja. Akibatnya, remaja menjadi terbiasa menyaksikan adegan kekerasan, sehingga sikap agresif pada remaja begitu mudah terbentuk. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh signifikan adegan kekerasan dalam *game online* terhadap sikap agresifitas remaja. Teori yang digunakan adalah teori S-O-R sebagai singkatan dari *Stimulus-Organism-Response* dan teori sikap yang mengandung tiga komponen yang membentuk struktur sikap yaitu kognitif, afektif, dan konatif. Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Sampel yang diambil 100 responden dari pengguna game center Monster. Dengan menggunakan teknik *simple random sampling* yaitu pengambilan secara acak. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan metode kuesioner dan menggunakan teknik analisis data regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel adegan kekerasan dalam *game online* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap sikap agresifitas remaja sebesar 0,889 atau 88,9%. Selain itu berdasarkan analisis regresi menunjukkan bahwa hipotesis dapat diterima. Didasarkan pada hasil perhitungan diperoleh angka signifikan sebesar 0,000. Angka  $0,000 < 0,05$ . Oleh karena itu  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya ada hubungan linear antara variabel adegan kekerasan dalam *game online* dengan agresifitas remaja. Oleh karena terdapat hubungan antara kedua variabel, maka variabel adegan kekerasan dalam *game online* memang mempengaruhi agresifitas remaja.

## ABSTRACT

Online gaming or often called online games is a game played in a network (web) both the LAN and internet. Online media is very influential to the human mind, absorbed through two senses i.e. eyes and ears. Online games feature many scenes of violence acts like brawl brutal, bloodshed, sadistic, tortures, murder and others. A type of game enjoyed repeatedly, so that in a gradually and unconsciously way, the aggressive behavior would be recorded in subconscious memory of teenagers and this kind of memory can easily form aggressive attitude in adolescents. This research aimed to find out if there was a significant influence of the scene of violence in online gaming on the aggressive attitude of adolescents. The theories chosen were theory of S-O-R as an abbreviation of Stimulus-Organism-Response and attitude theory containing three components making up the structure of attitude i.e. cognitive, affective, and conative. Method used in this study was the quantitative method. Samples taken were 100 subjects from the user of "Monster" game center. Sample taking technique used was simple random sampling that is sample-taking at random, for obtaining data we used the questionnaire method. Data analysis method used was simple linear regression. The results showed that violence scenes variables in online games had significant influence on the aggressive attitude of adolescent reaching 88,9% or 0,889. In addition to it, based on regression analysis, the results of study showed that the hypothesis was accepted. Based on the calculation results, significant numbers of 0.000 was obtained. The number of  $0,000 < 0,05$ . Hence H<sub>0</sub> was declined and H<sub>1</sub> accepted, meaning there was a linear relationship between variables of violent scenes in the online game and the aggressive attitude in adolescents. Therefore there was a relationship between the two, and the variable of violence scenes in the online game really affected the adolescent aggression.