

PENGARUH VIOLENT VIDEO GAME TERHADAP KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF REMAJA

Andi Andika Rizky Pratama A. P.¹, Avin Fadilla Helmi²

^{1,2}Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta

Abstrak

Sebagai salah satu target utama industri *video game* dan sebagai tahapan perkembangan manusia di mana karakteristik sulit mengelola emosi sangat menonjol, remaja sangat rentan terhadap peningkatan kecenderungan perilaku agresif akibat terpapar langsung pada *video game* dengan unsur kekerasan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh paparan langsung pada *violent video game* terhadap remaja. Metode penelitian ini yaitu eksperimental dengan rancangan *between-subject design* model *pretest-posttest* dengan jarak 1 minggu. Partisipan merupakan 20 remaja akhir berusia 18-21 tahun yang terbagi ke dalam kelompok kontrol dan eksperimen. Instrumen dalam penelitian ini mencakup skala BPAQ (Buss & Perry, 1992) dan *video game Mortal Kombat XL* (2015). Analisis *paired sample t-test* tidak menunjukkan bukti yang cukup untuk mendukung hipotesis bahwa paparan langsung terhadap *violent video game* memiliki pengaruh secara positif pada agresivitas kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Namun, secara terpisah, terdapat peningkatan skor agresivitas pada partisipan perempuan dalam kelompok eksperimen.

Kata Kunci: *Violent Video Game, Agresivitas, Remaja*

Abstract

As one of the main targets of video game industry and as a developmental stage where emotions are difficult to control, adolescents are prone to the increasing tendency of aggressive behavior as an effect of direct exposure to violent video games. This study aims to understand the effect of direct exposure to violent video games in adolescents. The method of this study is between-subject experiment design that is pretest-posttest model with a week gap. The participants are 20 late adolescents aged 18-21 years old divided into control and experiment group. Instruments used in this study are BPAQ (Buss & Perry, 1992) and the video game Mortal Kombat X (2015). Paired sample t-test analysis showed no sufficient evidence to support the hypothesis that direct exposure to violent video games positively effects the aggressiveness of participants in experiment group compared to the control group. However, separately, increase in aggressiveness score was occurred but only in female participants of the experiment group.

Keywords: *Violent Video Game, Aggressiveness, Adolescent*