

**PENGARUH BERMAIN VIDEO GAME BERUNSUR KEKERASAN
TERHADAP PERILAKU AGRESIF PELAJAR SMP DI SMP 9 PADANG**

*Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas*



DISUSUN OLEH:

ANADYASTRI ESRIELLA
1010863007

JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK

UNIVERSITAS ANDALAS

PADANG

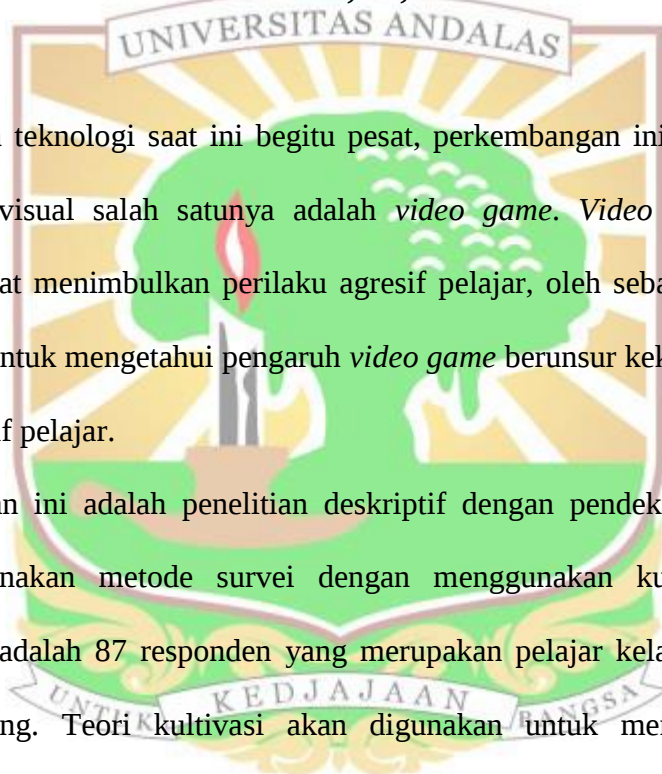
2017

ABSTRAK

PENGARUH BERMAIN *VIDEO GAME* BERUNSUR KEKERASAN TERHADAP PERILAKU AGRESIF PELAJAR SMP DI SMP 9 PADANG

Oleh :
Anadyastri Esriella
1010863007

Pembimbing :
Yayuk Lestari, M.A
Novi Elia, SP, M.Si



Perkembangan teknologi saat ini begitu pesat, perkembangan ini mempengaruhi media audio visual salah satunya adalah *video game*. *Video game* berunsur kekerasan dapat menimbulkan perilaku agresif pelajar, oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *video game* berunsur kekerasan terhadap perilaku agresif pelajar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, serta menggunakan metode survei dengan menggunakan kuesioner. Objek penelitian ini adalah 87 responden yang merupakan pelajar kelas VII, VIII, IX SMP 9 Padang. Teori kultivasi akan digunakan untuk menganalisis hasil penelitian pengaruh *video game* berunsur kekerasan terhadap perilaku agresif pelajar dengan analisis data regresi menggunakan bantuan spss 15

Hasil penelitian menunjukkan bahwa H_1 diterima dimana terdapat pengaruh bermain *video game* berunsur kekerasan terhadap perilaku agresif pelajar sebanyak 31,4%.

Kata Kunci : *Video Game* Berunsur Kekerasan, Perilaku Agresif, Teori Kultivasi

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF PLAYING VIOLENT VIDEO GAMES AGAINST THE AGGRESSIVE BEHAVIOR OF STUDENTS IN SMP 9 PADANG

By :
Anadyastri Esriella
1010863007

Supervisor :
Yayuk Lestari, M.A
Novi Elian, SP, M.Si

The development of today's technology so rapidly, this development affects the audio visual media one of which is video games. Video games can lead to aggressive behavior of learners, therefore this study aims to determine the effect of violent video games against aggressive behavior of learners.

This research type is descriptive research with quantitative approach, and use survey method by using questioner. The object of this research is 87 respondents who are students of class VII, VIII, IX SMP 9 Padang. The cultivation theory will be used to analyze the research results of the impact of violent game video on aggressive behavior of learners with regression data analysis using the help of spss 15

The results showed that H_1 received where there is influence of playing video games of violent to student aggressive behavior as much as 31,4%.

Keyword : *violence in video game, aggressive behavior, Cultivation Theory*