



**Hubungan Intensitas Menonton Televisi dan Bermain Video
Game terhadap Perilaku Kekerasan oleh Anak**

Skripsi

Disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan

Pendidikan Strata 1

Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Diponegoro

Penyusun

Nama : Miqdad Aly Fahmy Al Imani

NIM : 14030112140099

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS DIPONEGORO**

2018

ABSTRAK

Judul Skripsi : Hubungan Intensitas Menonton Televisi dan Bermain Video Game terhadap Perilaku Kekerasan oleh Anak
Nama : Miqdad Aly Fahmy Al Imani
NIM : 14030112140099
Jurusan : Ilmu Komunikasi

Tingginya kasus kekerasan yang dilakukan oleh anak-anak baik dalam bentuk verbal dan nonverbal yang didukung oleh muatan kekerasan di media anak baik televisi dan video game. Intensitas yang tinggi dalam mengonsumsi kedua media tersebut, menunjukkan kedekatan dan ketergantuan anak terhadap media tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas menonton televisi dan bermain video game terhadap perilaku kekerasan. Kerangka teori yang digunakan adalah *social learning theory* dan *general aggression model* (GAM). Penelitian kuantitatif ini menggunakan teknik *non-probability sampling* dan *purposive sampling* dengan jumlah sampel 200 responden dengan usia 9-12 tahun di Kota Semarang.

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis korelasi Pearson. Uji hipotesis intensitas menonton televisi menunjukkan hasil yang positif dan signifikan dengan nilai signifikansi 0,022 dan koefisien korelasi 0,162 terhadap perilaku kekerasan. Begitu pula dengan uji hipotesis intensitas bermain video game dengan nilai signifikansi 0,000 dan koefisien korelasi 0,336 terhadap perilaku kekerasan yang menunjukkan adanya hubungan positif dan searah. Kesimpulannya adalah semakin tinggi intensitas menonton televisi ataupun bermain video game maka semakin tinggi pula perilaku kekerasan oleh anak.

Oleh karena itu perlu penegakan regulasi dan pengawasan yang ketat terhadap muatan penyiaran dan jenis permainan yang layak dikonsumsi anak. Saran yang diberikan untuk penelitian selanjutnya adalah menggunakan variabel bebas lain seperti faktor internal dan eksternal berupa interaksi dengan peer-group, lingkungan sosial, dan pola pendampingan orang tua.

Kata Kunci: intensitas menonton televisi; intensitas bermain video game; perilaku kekerasan.

ABSTRACT

Title : **The Correlation of Intensity Watching Television and Playing Video Game to Violent Behavior by Children**
Nama : **Miqdad Aly Fahmy Al Imani**
NIM : **14030112140099**
Jurusan : **Communication Science**

The high number of violent cases by children in verbal and nonverbal is supported by violent content in children's media, television and video game. High intensity in using both media, indicate proximity and dependence with media habit of lifestyle. Children are very easily influenced what they see. This study aim to determine the correlation of intensity watching television and playing video game to violent behavior among children. Theory used in this research is Social Learning Theory and General Aggression Model (GAM). The type of this research is explanatory research. The research using non-probability sampling and purposive sampling method, with total 200 sample of respondent within age 9-12 in Semarang City.

Analysis of data used in this research is The Pearson Correlation Analysis. The first hypothesis test of the variable intensity of watching television showed positive and significant (sig = 0.022 and correlation: 0.162) for violent behavior. While intensity of playing video game showed positive and significant value (sig = 0.000 and correlation= 0,336) for violent behavior. The conclusion of the hypothesis test is the higher intensity of watching television or playing video game, the higher violent behavior by children.

So it is necessary to enforce strict regulation and monitoring on the content of broadcasting and game with violent content. For further researches are recommended to use the other variables such as internal factors of the children and external factor such as interaction of peer group, community environment, and parental mediation.

Keyword: watching television intensity; playing video game intensity; violent behavior.

BAB I

PENDAHULUAN

Anak-anak dan perilaku kekerasan merupakan fenomena sosial yang tidak asing lagi. Maraknya tindakan kekerasan yang dilakukan anak-anak baik sebagai bentuk perlawanan ataupun aksi pembalasan atas perlakuan kekerasan yang diterima. Kekerasan yang terjadi jelas dapat mempengaruhi perkembangan pola perilaku anak-anak, padahal tidak seharusnya perilaku kekerasan dijadikan sebagai solusi penyelesaian masalah. Banyak faktor yang diduga berkontribusi dalam memicu anak berperilaku kasar. salah satunya adalah media yang dikonsumsi anak-anak sehari-hari.

Komisi Nasional Perlindungan Anak (Komnas PA) yang mencatat, ada 21 kasus kekerasan anak telah terjadi sepanjang 2014 hingga 2015. Dari jumlah tersebut, 17 anak tewas akibat peristiwa yang berasal dari saling ejek dan pukul layaknya anak usia sekolah dasar. Peristiwa kecil yang terjadi berulang menumpuk menjadi dendam yang akhirnya meledak menjadi tindakan yang merusak (<http://www.harnas.co/2015/09/22/di-balik-marak-kekerasan-di-sekolah> diakses pada 2 Desember Pukul 23.44).

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh Yayasan Pengembangan Media Anak (YPMA) tahun 2006, diketahui bahwa jumlah jam menonton televisi pada anak usia sekolah dasar adalah 30-35 jam seminggu, ditambah sekitar 10 jam untuk bermain video game. Pilihan acara TV yang disukai anak-anak, kebanyakan bukan acara yang ditujukan untuk kelompok usia mereka. (<http://www.kidia.org/profile/1/>, diakses pada 1 Februari Pukul 21.35).

Sayangnya, konten acara yang ditayangkan televisi tidak lepas dari adegan kekerasan. Berdasarkan Indeks Kualitas Program Siaran Televisi yang dilakukan oleh KPI selama 5 periode pada tahun 2015 menunjukkan indeks kualitas program masih dibawah standar 4,0 (berkualitas).

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), terdapat delapan *game online* yang berbahaya bagi anak-anak, yaitu *Counter Strike*, *Lost Saga*, *Point Blank*, *World of Warcraft*, *Call of Duty*, *RF Online*, *AION*, dan *Gunbound*. Games tersebut dinilai berbahaya karena mengandung unsur kekerasan seperti perkelahian, peperangan, baku tembak, dan kekerasan lainnya (<http://www.dream.co.id/news/kpai-nyatakan-8-game-online-berbahaya-bagi-anak-150604y.html> diakses pada 1 Desember Pukul 23.39).

Konten kekerasan baik dalam televisi maupun permainan video game menjadi perhatian serius. Kedekatan anak-anak terhadap kedua media ini dilihat dari tingginya intensitas mengakses media tersebut. Anak-anak belajar tentang kekerasan dan pembenaran akan tindakan tersebut dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi melalui tayangan televisi maupun permainan video game. Persepsi ini terbentuk karena jika kekerasan memang tidak dibenarkan atau salah, mengapa media mempertontonkan adegan kekerasan tersebut. Pembenaran dan pemahaman yang keliru ini begitu dalam tertanam di dalam diri anak-anak sehingga menjadi bagian dari perilaku sehari-hari.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas menonton televisi dan bermain video game terhadap perilaku kekerasan oleh anak.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *social learning theory* dan *general aggression model* (GAM). *Social learning theory* oleh Bandura menjelaskan bahwa perilaku diperoleh dari hasil pengamatan atau *observational learning* dari lingkungan. Proses belajar sosial terjadi melalui empat tahapan proses, yaitu proses perhatian, pengingatan, reproduksi motoris, dan motivasional. Kekerasan merupakan tingkah laku yang dipelajari melalui pengamatan. Bandura menyebutkan bahwa dalam kehidupan sehari-hari pun perilaku kekerasan dipelajari dari model yang dilihat dalam keluarga, lingkungan budaya setempat, atau melalui media massa (Sarwono, 1997: 312).

General aggression model yang dikembangkan oleh Anderson, Dill, dan Bushman (2002), menggambarkan proses *multi-stage* dimana variabel input yang terdiri dari faktor personal (misalnya kepribadian agresif) dan faktor situasional (misalnya bermain video game) menyebabkan perilaku agresif dengan mempengaruhi beberapa bagian internal yang terkait dan secara otomatis hasil dikendalikan oleh proses penilaian dan keputusan (Gentile, 2004: 8-9).

Penelitian ini menggunakan tipe eksplanatori yang bermaksud menjelaskan kedudukan variabel-variabel yang diteliti serta hubungan antara satu variabel dengan yang lainnya (Sugiyono, 2012: 21). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 9-12 tahun di Kota Semarang yang menonton televisi dan bermain video game. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *non-probability sampling* dengan metode *purposive sampling*. Teknik ini dipilih karena tidak diketahuinya jumlah populasi anak yang menonton televisi dan bermain video game di kota Semarang. Menurut Sugiyono (2014: 85) metode *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Berdasarkan saran dari Roscoe (dalam Sugiyono, 2014: 90-91) bahwa ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500. Sehingga ukuran sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 200 responden dengan kriteria anak-anak usia 9-12 tahun yang selain menonton televisi aktif juga bermain video game.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang dijelaskan dengan angka-angka dan dianalisis melalui uji statistik. Data tersebut bersumber dari hasil penelitian lapangan atau data primer dengan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data dan wawancara sebagai teknik pengumpulan datanya. Data yang diperoleh diolah melalui tahapan *editing*, *coding*, dan *tabulating* hingga proses penyajian. Penelitian ini juga menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk mengukur apakah kuesioner yang digunakan valid dan reliabel untuk dijadikan sebagai alat ukur indikator. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji korelasi Pearson product moment dengan pertimbangan skala data rasio dan interval yang digunakan.

BAB II

GAMBARAN UMUM TENTANG PROGRAM TELEVISI DAN PERMAINAN VIDEO GAME

Program Acara Televisi

Program televisi adalah materi tayang stasiun televisi yang terdiri dari bermacam genre atau jenis, seperti program anak, film, hiburan, berita, rohani, olah raga, serial, dan program spesial lainnya (Sunarto, 2009: 97-98). Melalui program televisi yang ditonton, penonton dapat mengklasifikasikan program televisi sesuai dengan tanda-tanda seperti mengidentifikasi judul program, latar belakang atau struktur cerita. Penelitian ini mengklasifikasikan program televisi menjadi beberapa jenis, meliputi kartun/animasi, sinetron, *variety show*, *reality show*, komedi, infotainment, berita, FTV, dan film lepas.

Acara Televisi Bermuatan Kekerasan

Kategorisasi program acara yang aman bagi anak-anak mengacu pada standar dari Yayasan Pengembangan Media Anak (YPMA). Tayangan ini dibagi menjadi tiga klasifikasi, yaitu aman, hati-hati, dan bahaya. Selain berpedoman pada kategorisasi menurut YPMA, teguran Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) terhadap suatu program juga menjadi pertimbangan untuk menilai konten sebuah program. Judul program televisi yang digunakan meliputi Tom and Jerry, Shiva, The New Woody Woodpacker Show, Anak Langit, Dahsyat, Inbox, Dangdut Academy, Opera Van Java, Pesbukers, dan acara lainnya.

Perangkat dan Genre Permainan Video Game

Video Games adalah permainan elektronik yang melibatkan interaksi antarmuka dengan pengguna untuk menghasilkan umpan balik secara visual pada perangkat video. game yang awalnya hanya dapat dimainkan dalam satu platform saja, kini dapat dimainkan melalui multiplatform. Seperti game yang awalnya hanya dapat dimainkan di konsol game, kini dapat dimainkan di komputer bahkan gadget. Perangkat yang digunakan dalam bermain video game berupa playstation (PS), komputer/laptop, smartphone, dan konsol game lainnya. Sementara, genre game meliputi pertarungan (fighting), olah raga (sport), petualangan (adventure), aksi menembak, arcade, racing, dan game strategi.

Video Game Bermuatan Kekerasan

Game dengan konten kekerasan menjadikan aksi kekerasan sebagai alat untuk mencapai tujuan permainan dan untuk maju ke level yang lebih tinggi. Dalam game ini, pemain sering membuat keputusan tentang jenis kekerasan yang akan ditimbulkan, seperti dengan menembak, meninju, meledakkan, dan lain sebagainya. Perkembangan teknologi dalam game menjadikan apa yang ada di game menjadi lebih nyata dengan bantuan teknologi grafis sehingga lebih interaktif.

BAB III

DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN INTENSITAS MENONTON TELEVISI DAN BERMAIN VIDEO GAME TERHADAP PERILAKU KEKERASAN OLEH ANAK

Bab ini menguraikan deskripsi objek penelitian dan hasil temuan penelitian intensitas menonton televisi, intensitas bermain video game, dan perilaku kekerasan oleh anak yang melibatkan 200 responden anak-anak usia 9 sampai 12 tahun di kota Semarang.

Intensitas anak menonton televisi dikategorikan sangat tinggi. Hal ini dapat dilihat dari hampir semua responden menonton televisi dengan frekuensi yang tinggi, durasi yang lama, tingkat perhatian yang tinggi, dan responden mampu menyebutkan banyak program acara dan stasiun televisi yang ditonton. Berdasarkan fakta tersebut, televisi merupakan salah satu media yang dekat dengan anak. Frekuensi dan durasi anak menonton yang tinggi menimbulkan konsekuensi akan banyaknya program televisi yang ditonton. Melihat data yang menunjukkan bahwa banyak anak-anak yang menonton televisi lebih dari batas ideal dan menonton lebih dari 2 jam berarti anak-anak menonton acara-acara di luar jam menonton anak atau menonton acara yang tidak sesuai dengan segmentasi anak.

Bermain video game memiliki intensitas yang tinggi. Meskipun frekuensi dan durasi bermain video game yang rendah. Namun, prosentase yang tinggi ditunjukkan pada atensi dan banyaknya jenis permainan yang dimainkan. Video game merupakan jenis permainan yang melibatkan pemainnya dalam permainan yang membutuhkan konsentrasi tinggi sehingga tidak banyak aktivitas lain yang dilakukan saat bermain video game.

Perilaku kekerasan oleh anak paling banyak berada pada tingkatan tinggi. Hampir setengah dari jumlah responden melakukan kekerasan baik verbal maupun nonverbal, dan baik menyerang maupun membalas. Bahkan ada juga responden dengan tingkat kekerasan sangat tinggi yang berarti kekerasan sudah menjadi bagian dari keseharian mereka.

BAB IV

INTENSITAS MENONTON TELEVISI DAN BERMAIN VIDEO GAME TERHADAP PERILAKU KEKERASAN OLEH ANAK

Bab ini menyajikan hasil uji validitas dan reliabilitas serta uji hubungan mengenai intensitas menonton televisi dan bermain video game terhadap perilaku kekerasan. Alat uji yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan uji Korelasi Pearson melalui aplikasi SPSS dengan pertimbangan skala data interval dan ratio yang digunakan. Uji ini untuk mengetahui hubungan antara variabel intensitas menonton televisi terhadap perilaku kekerasan oleh anak, serta intensitas bermain video game terhadap perilaku kekerasan oleh anak.

Uji validitas digunakan untuk mengukur apakah kuesioner yang digunakan valid atau tidak. Berdasarkan hasil yang diperoleh, pertanyaan dalam penelitian

ini menunjukkan hasil yang valid untuk dijadikan alat ukur variabel. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil $r_{hitung} > r_{tabel}$. Selain itu uji reliabilitas yang dilakukan menunjukkan kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini dinyatakan reliabel.

Berdasarkan hasil uji hipotesis melalui uji korelasi pearson product moment menunjukkan terdapat hubungan antara intensitas menonton televisi terhadap perilaku kekerasan oleh anak. Hasil uji korelasi menunjukkan angka koefisien korelasi sebesar 0,162 dengan nilai signifikansi 0,022. Koefisien korelasi menunjukkan hubungan yang positif, sehingga arah hubungan antar kedua variabel ini searah. Apabila semakin tinggi intensitas anak menonton televisi, maka perilaku kekerasan yang dilakukan anak juga tinggi. Begitu pula dengan hasil uji korelasi antara intensitas bermain video game terhadap perilaku kekerasan oleh anak menunjukkan terdapat hubungan antara intensitas bermain video game terhadap perilaku kekerasan oleh anak. Hasil uji korelasi menunjukkan angka koefisien korelasi sebesar 0,336 dengan nilai signifikansi 0,000. Koefisien korelasi menunjukkan hubungan yang positif, sehingga arah hubungan antar kedua variabel ini searah. Apabila semakin tinggi intensitas anak bermain video game, maka perilaku kekerasan yang dilakukan anak juga tinggi. Namun, tingkat kekuatan hubungan antara intensitas menonton televisi dan bermain video game terhadap perilaku kekerasan oleh anak termasuk dalam kategori rendah. Hal ini menunjukkan adanya faktor-faktor lain yang lebih kuat hubungannya dengan perilaku kekerasan oleh anak.

Sejalan dengan penemuan di lapangan yang menunjukkan bahwa responden memiliki intensitas menonton televisi yang tinggi, cenderung akan melakukan perilaku kekerasan. Perilaku kekerasan merupakan tingkah laku yang dipelajari atau hasil belajar ketika anak-anak menonton televisi yang bermuatan kekerasan. Selanjutnya dalam kondisi tertentu mendasarkan perilakunya pada karakter-karakter yang ditonjolkan dalam tayangan yang ditonton di televisi. Semakin tinggi intensitas anak menonton televisi, maka semakin tinggi pula perilaku kekerasan yang dipelajari. Selain itu, hasil serupa ditunjukkan pada anak-anak yang bermain video game dengan intensitas yang tinggi memungkinkan adanya perilaku kekerasan yang dipelajari. Karakter video game yang interaktif menjadikan pemain game memiliki keterlibatan aktif dalam bermain, sehingga pemain dapat dengan leluasa mengontrol permainan. Atensi anak-anak ketika bermain video game tergolong sangat tinggi. Tidak ada aktivitas lain yang dilakukan ketika bermain. Hal ini menunjukkan bahwa konsentrasi anak ketika bermain sangat tinggi. Sehingga anak-anak yang bermain video game berisi kekerasan memungkinkan untuk dipelajari dan dipraktikkan.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan

1. Terdapat hubungan antara intensitas menonton televisi terhadap perilaku kekerasan oleh anak. Hasil uji statistik menunjukkan hasil koefisien korelasi di angka 0,162 dengan nilai signifikansi 0,022. Hal tersebut

menunjukkan adanya hubungan positif dan searah dengan tingkat korelasi yang rendah antara kedua variabel tersebut. Artinya, semakin tinggi intensitas menonton televisi maka akan semakin tinggi perilaku kekerasan.

2. Terdapat hubungan antara intensitas bermain video game terhadap perilaku kekerasan anak. Hal tersebut dibuktikan dari hasil koefisiensi korelasi di angka 0,336 dengan nilai signifikansi 0,000. Hal tersebut menunjukkan adanya hubungan positif dan searah dengan tingkat korelasi yang rendah antara kedua variabel tersebut. Artinya, semakin tinggi intensitas bermain video game maka akan semakin tinggi perilaku kekerasan.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat peneliti rekomendasikan adalah sebagai berikut:

1. Perlu peningkatan regulasi dan pengawasan yang ketat terhadap tontonan dan permainan yang layak di konsumsi anak. KPI dan Kominfo merupakan lembaga yang memiliki andil dalam penegakan regulasi mengenai muatan penyiaran di Indonesia. Sehingga penegakan undang-undang No. 8 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) dan regulasi lainnya perlu diimplementasikan dengan baik.
2. Sosialisasi yang masif mengenai sistem rating berdasarkan usia dan konten yang layak dikonsumsi anak-anak. Terutama memperketat sistem rating pada video game.
3. Penelitian selanjutnya agar mempertimbangkan faktor-faktor lain sebagai variabel bebas yang memiliki hubungan yang lebih kuat dengan perilaku kekerasan anak, seperti faktor internal, *peer-group*, dan pola pendampingan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, Elvinaro., Lukiati Komala., Siti Karlinah. (2014). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Baran, Stanley J., Davis, dan Dennis K. (2010). *Teori Komunikasi Massa: Dasar, Pergolakan, dan Masa Depan*. Jakarta: Salemba Humanka.
- Baran, Stanley J. (2012). *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*. Jakarta: Erlangga.
- Bungin, Burhan. (2009). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan*. Jakarta: Kencana.
- Ghozali, Imam. (2006). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Undip.
- Hidayat, Dede Rahmat. (2011). *Psikologi Kepribadian dalam Konseling*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hidayati, Arini. (1998). *Televisi dan Perkembangan Sosial Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hurlock, Elisabeth B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga

- Koespradono, Gantyo. (2008). *Kick Andy: Menonton dengan Hati*. Yogyakarta: Bentang.
- Kriyantono, Rachmat. (2010). *Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Kencana.
- Littlejohn, Stephen., dan Foss, Karen A. (2009). *Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- McQuail, Dennis. (2000). *McQuail's Mass Communication Theory, 4th Edition*. New Delhi: SAGE publications Ltd.
- Myers, David G. (2012). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika
- Neuman, W. Lawrence. (2014). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches Seventh Edition*. USA: Pearson Education Limited.
- Rakhmat, Jalaluddin. (2004). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rakhmat, Jalaluddin. (2007). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Renzetti, Claire M. (2008). *Encyclopedia of interpersonal violence: Video Games, Violence Exposure in*. London: Sage Publications.
- Santrock, John W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sarwono, Sarlito W., dan Meinarno, Eko A. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Schement and Jorge Reina. (2002). *Encyclopedia of Communication and Information*. USA: Macmillan Reference [Imprint]
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Cetakan ke-20*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2006). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta
- Surbakti, E.B. (2008). *Awas Tayangan Televisi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- West, Richard dan Turner, Lynn H. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.

Jurnal dan Artikel Media Massa

- Anderson, Craig A., Bushman, B.J. (2002). Human Aggression. *Annual Review Psychology*, 53, 27-51.
- Anderson, Craig A. (2004). An Update on The Effects of Playing Violent Video Game. *Journal of Adolescence*, 27: 113-122.
- Anderson, Craig A., and Karen E. Dill. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings and Behavior in The Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78: 772-790.
- Gentile, Douglas A., Paul J. Lynch, Jenniver Ruh Linder., David A. Walsh. (2004). The Effect of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility and Aggressive Behaviour and School Performance. *Journal of Adolescence*, 27: 5 – 22.
- Huesmann, L. Rowell., Jessica Moise-Titus., Cheryl-Lynn Podolski., Leonard D. Eron. (2003). Longitudinal Relations Between Children's Exposure to

TV Violence and Their Aggressive and Violent Behavior in Young Adulthood: 1997-1992. *Journal of Developmental Psychology*, 39 (2): 201-221.

Sherry, J.L. (2001). The Effects of Violent Video Games on Aggression A Meta-Analysis. *Human Communication Research*, 27 (3), 409-431.

Skripsi

Akbar, Nindya Nadya Nur. (2014). Pengaruh Intensitas Menonton YKS dan Mediasi Aktif Orang Tua terhadap Perilaku Agresif pada Anak. *Skripsi*. Universitas Diponegoro.

Anya, Shahnaz Natasha. (2014). Pengaruh Intensitas Menonton Sinetron Remaja dan Mediasi Orang Tua terhadap Perilaku Kekerasan. *Skripsi*. Universitas Diponegoro.

Musthafa, Ananda Erfan. (2015). Pengaruh Intensitas Bermain Game online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak. *Skripsi*. Universitas Diponegoro.

Internet

Advianti, Maria. (2015). *Bahaya Penyebaran Video Kekerasan Pada Anak Secara Online*. Dalam <http://www.kpai.go.id/artikel/bahaya-penyebaran-video-kekerasan-pada-anak-secara-online/>, diunduh pada 1 Desember Pukul 18.38 WIB.

Baiquni. (2015). *KPAI Nyatakan 8 Game online Berbahaya Bagi Anak*. Dalam <http://www.dream.co.id/news/kpai-nyatakan-8-game-online-berbahaya-bagi-anak-150604y.html>, diunduh pada 1 Desember Pukul 23.39 WIB.

Mardira, Salman. (2015). *Bahaya Game online pada Anak*. Dalam <http://lifestyle.okezone.com/read/2015/01/11/196/1090731/bahaya-game-online-pada-anak>, diunduh pada 1 Desember Pukul 23.43 WIB.

Parenting.co.id. (2015). *Bahaya Kecanduan Game online*. Dalam <http://www.parenting.co.id/usia-sekolah/bahaya+kecanduan+game+online>, diunduh pada 1 desember pukul 23.24 WIB.

Setyawan, Davit. (2015). *Permainan Anak Dinilai Memicu Kekerasan, KPAI Tolak Peraturan Menkominfo*. Dalam <http://www.kpai.go.id/berita/permainan-anak-dinilai-memicu-kekerasan-kpai-tolak-peraturan-menkominfo/#comment-539>, diunduh pada 1 Desember pukul 18.39 WIB.

Tribunnews.com. (2014). *Video Kekerasan Siswa SD ke Teman Sekelas Terjadi di Bukit tinggi*. Dalam <http://www.tribunnews.com/nasional/2014/10/12/video-kekerasan-siswa-sd-ke-teman-sekelas-terjadi-di-bukit-tinggi>, diunduh pada 4 Desember pukul 1.36 WIB.

Peraturan Menteri No. 11 tentang Klasifikasi Permainan Interaktif. (2016). Dalam <http://igrs.id/berita/1/> diunduh pada tanggal 24 Januari pukul 19.45 WIB.