

## Hubungan antara Kekerasan dalam Media dengan Perilaku Agresif Studi Meta Analisis

**Muhammad Nur Hidayah**

Universitas Muhammadiyah Malang  
noerajjah@gmail.com

**Abstrak.** Beberapa tahun terakhir ini adegan kekerasan banyak disajikan melalui media elektronik; televisi, video, dan game, maupun melalui media cetak, seperti komik. Perkelahian, pemukulan, pembunuhan dan sebagainya yang merusak dan merugikan orang lain selalu muncul dalam media tersebut. Penelitian ini ingin melihat hubungan kekerasan dalam media dengan perilaku agresif. Pendekatan metode penelitian yang digunakan adalah meta analisis. Meta analisis adalah studi dengan cara menganalisis data yang berasal dari beberapa studi primer. Hasil analisis dipakai sebagai dasar untuk menerima atau menolak hipotesis yang diajukan oleh peneliti. Jurnal internasional yang dipilih sebagai data penelitian memiliki kriteria informasi statistik dalam laporan studinya berupa nilai rerata, standart deviasi,  $r$ ,  $t$ , maupun  $F$  yang kemudian nilai tersebut ditransformasi menjadi nilai  $r$ . Jurnal internasional yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah tujuh jurnal. Berdasarkan hasil analisis statistic diperoleh nilai korelasi ( $r$ ) sebesar 0,23 dan  $p$  sebesar 0,267, ( $0,2049 < p < 0,3324$ ). Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa ada hubungan positif antara kekerasan dalam media dengan perilaku agresif.

Katakunci: Meta-analisis, kekerasan dalam media, perilaku agresif

### Pendahuluan

Beberapa tahun terakhir ini adegan kekerasan banyak ditayangkan dalam perfilman dan video game, selain itu dicetak pula dalam banyak buku bacaan seperti komik, dll. Perkelahian, pemukulan, pembunuhan dan seagainya yang merusak dan merugikan orang lain selalu muncul dalam media tersebut. Meningkatnya proporsi adegan kekerasan dalam media melahirkan kecaman timbulnya pengaruh negative bagi individu yang menggunakan media tersebut. Salah satu dugaan dampak negative kekerasan dalam media pada individu adalah perilaku agresif. Perilaku agresif adalah tingkah adalah tingkah laku yang ditunjukkan untuk melukai dan mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya tingkah laku tersebut (Koeswara, 1998).

Penjelasan tersebut semakin kuat karena telah terjadi tindakan agresif yang merupakan akibat seringnya melihat adegan kekerasan pada media sehingga mengakibatkan adanya korban. Siswa kelas enam sekolah dasar salah satu kota di Jawa Barat mengalami cedera akibat bermain *smack down* oleh teman-temannya (Buser.liputan6.com, 2006).

Banyak penellitian yang mengungkapkan bahwa kekerasan dalam media memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku agresif, di antaranya adalah video game memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku agresif ditandai dengan nilai  $r = 0,18$ . Hasil tersebut menunjukkan bahwa video game yang mengandung adegan kekerasan memiliki hubungan yang sangat signifikan dengan perilaku agresif (Anderson & Karen, 2000). Penelitian yang lain pun menunjukkan bahwa komik yang berisikan adegan kekerasan pun memiliki hubungan yang sangat erat dengan perilaku agresif yang ditandai dengan nilai  $r = 0,23$  (Kirsh & Olezak, 2002).

Berdasarkan penjelasan dan penelitian sebelumnya maka dapat diduga bahwa kekerasan dalam media memiliki hubungan yang positif dengan perilaku agresif. Dengan demikian maka hipotesis dalam penelitian ini adalah ada hubungan positif antara kekerasan dalam media dengan perilaku agresif.

### Tinjauan Pustaka

Perilaku agresif adalah perilaku yang ditujukan untuk merugikan dan membahayakan pihak lain, seperti pertengkaran secara fisik, menendang orang lain, menyakiti binatang, merampok, dan membunuh (Slotsve, et al, 2008). Bentuk lain perilaku agresif adalah agresif verbal, yaitu emosi yang diungkapkan melalui kata-kata yang melecehkan, tidak adanya kerja sama, pelanggaran aturan atau norma, atau perilaku mengancam (Bergsmann, et al., 2013).

Awalnya, psikoanalisa melihat bahwa manusia sejatinya memiliki dua insting dasar, yaitu *eros* (insting hidup) dan *thamatos* (insting mati). Insting mati inilah yang membawa manusia pada dorongan agresi (Baron & Byrne, 2003). Dari pernyataan tersebut diketahui bahwa agresivitas merupakan naluri manusia untuk

menghindari dari kematian. Namun teori belajar social dari Bandura mematahkan keyakinan freud tersebut bahwa agresivitas sebagai tingkah laku social yang dipelajari, bukan sifat bawaan manusia dan tidak alami (Bandura, dalam Sarlito, 2009). Tayangan-tayangan yang penuh kekerasan tampaknya menjadi salah satu pemicu (Sarlito, 2009).

Salah satu pemicu munculnya perilaku agresif adalah media yang mengandung kekerasan, (Sherry, 2001). Bila ditampilkan model yang baik, akurat, serta mengandung pendidikan, individu mendapatkan keuntungan apabila media tersebut. Namun sayangnya, dewasa ini lebih banyak disuguhi media yang mengandung unsur kekerasan. Di dalamnya mengandung adegan perkelahian, baik tangan kosong (tanpa senjata) maupun bersenjata, pertempuran, saling menembak, pembunuhan, dan lain sebagainya.

## **Metode Penelitian**

### **Pengumpulan data**

Pengumpulan data dilakukan dengan mencari literatur berupa artikel jurnal internasional melalui internet, yaitu

1. Perpustakaan nasional republik Indonesia (PNRI) dengan menggunakan laman proquest dan ebSCO host [www.google.com](http://www.google.com)
2. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian literatur jurnal internasional yaitu, *media violence* dan *aggressive behavior*. Dengan kata kunci tersebut diperoleh artikel jurnal sebanyak 11 artikel jurnal internasional. Setelah dilakukan seleksi sesuai kriteria maka diperoleh 7 jurnal internasional yang merupakan studi eksperimen.

Adapun kriteria penelitian yang dijadikan syarat untuk dilakukan meta analisis pada studi ini adalah:

- (1) Studi primer yang dilakukan dengan metode eksperimen yang meneliti tentang hubungan antara kekerasan dalam media dengan perilaku agresif.
- (2) Studi primer yang mempunyai informasi statistik dalam laporan penelitiannya berupa nilai rerata, standart deviasi,  $r$ ,  $t$ ,  $B$ , maupun  $F$ .

Dalam studi meta analisis ini terdapat 8 data statistik dari 7 jurnal internasional yang terkumpul. Dalam 8 data statistik tersebut ditemukan 8 nilai  $r$  dan 6 nilai  $f$ . Nilai  $f$  perlu dilakukan transformasi persamaan kedalam nilai  $r$ .

### **Prosedur meta-analisis**

Langkah-langkah dalam melakukan analisis data dengan menggunakan teknik meta analisis ini berdasarkan pada prosedur meta analisis dalam Hunter & Schmidt (2004) berikut ini:

1. Mentransformasikan nilai  $F$ ,  $t$  dan  $d$  menjadi nilai  $r$ .
2. Bare Bones Meta Analysis: Koreksi kesalahan sampling:
  - a. Menghitung rerata korelasi populasi
  - b. Menghitung varians  $r_{xy}$  atau  $(\sigma^2 r)$
  - c. Menghitung varians kesalahan pengambilan sampel  $(\sigma^2 r)$
  - d. Dampak pengambilan sampel
3. Artifak yang lain: Koreksi Kesalahan pengukuran:
  - a. Menghitung rerata gabungan
  - b. Menghitung korelasi populasi yang dikoreksi oleh kesalahan pengukuran
  - c. Jumlah koefisien kuadrat variasi ( $V$ )
  - d. Varians yang mengacu variasi artifak
  - e. Varians korelasi sesungguhnya
  - f. Interval kepercayaan
  - g. Dampak variasi reliabilitas

### **Analisis data**

#### **I. Karakteristik sampel dan variabel penelitian**

Sampel dalam studi meta analisis ini adalah pelajar termasuk mahasiswa. Karakteristik variabel bebas meliputi berbagai bentuk media, seperti televisi, video game, dan komik dan karakteristik variabel terikat mencakup perilaku agresif. Secara lengkap karakteristik sampel dan variabel penelitian tersaji dalam tabel I berikut:

Tabel 1: Karakteristik sampel dan variable penelitian

NO	PENULIS	V. BEBAS	V. TERIKAT	JUMLAH SAMPEL	KARAKTERISTIK SAMPEL	NILAI	
						r	f
1.	Craig A. Anderson & Karen E. Dill (2000)	Video Game	Aggressive	227	Undergraduates	0,18	
2.	Steven J. Kirsh & Paul V. Olezak (2002)	Violent Comic Books and Judgments	Aggression	117	introductory psychology students	0,23	6,64
3.	Rebecca M. Chory Assad (2004)	Effect of television sitcom exposure	Verbally Aggressive Thoughts	189	Undergraduate student	0,11	2,36
4.	Paul Boxer, L. Rowell Huesmann, Brad J. Bushman, Maureen O'Brien, & Dominic Mocerri (2008)	Violent Media	General Aggression	820	Student	0,96	
5.	Slotsve, Carmen, Sarver, & Watkins (2008)	Television Violence	Aggression	130	Undergraduate students	0,60	
6.	Paul J. C. Adachi & Teena Willoughby (2011)	Video Game Competition	Aggressive Behavior	42 (experiment 1)	introductory psychology students	0,18	1,36
7.	Paul J. C. Adachi & Teena Willoughby (2011)	Video Game Competition	Aggressive Behavior	60 (experiment 2)	introductory psychology students	0,23	3,48
8.	Fikkers, Piorowski, Weeda, Vossen & Valkenburg (2013)	Media Violence Exposure	Adolescents' Aggression	499	Dutch adolescents	0,18	

## 2. Transformasi nilai F dan B ke dalam nilai t, d, dan r

Terdapat 1 studi yang merupakan penelitian eksperimen yang menghasilkan 6 nilai f dan 8 nilai r. Untuk itu nilai f harus ditransformasikan terlebih dahulu kedalam nilai r.

**Tabel 2.** Transformasi Nilai F, t, d ke dalam nilai r

No	Tahun	Peneliti	N	F	T	d	r <sub>xy</sub>
1.	2000	Craig A. Anderson & Karen E. Dill	227	-	-	-	0,18
2.	2002	Steven J. Kirsh & Paul V. Olezak	117	6,64	-	-	0,41
3.	2004	Rebecca M. Chory Assad	189	2,36	-	-	0,11
4.	2008	Paul Boxer, L. Rowell Huesmann, Brad J. Bushman, Maureen O'Brien, & Dominic Mocerri	820	-	-	-	0,213
5.	2008	Slotsve, Carmen, Sarver, & Watkins	130	-	-	-	0,270
6.	2011	Paul J. C. Adachi & Teena Willoughby	42	1,36	-	-	0,18
7.	2011	Paul J. C. Adachi & Teena Willoughby	60	3,48	-	-	0,33
8.	2013	Fikkers, Piorowski, Weeda, Vossen & Valkenburg	499	-	-	-	0,27

**3. Koreksi Kesalahan Pengambilan Sampel (Bare Bone Meta Analysis)**

Ada beberapa langkah untuk melakukan koreksi kesalahan pengambilan sampel seperti dikemukakan oleh Hunter & Schmidt,(2004), yaitu mengikuti persamaan sebagai berikut:

**a. Rerata Korelasi Populasi**

$$\bar{r} = \frac{\sum (N_i r_i)}{\sum N_i} \dots\dots\dots \text{persamaan (2)}$$

$r_i$  hasil korelasi  $xy$  pada studi  $i$  dan  $N_i$  adalah jumlah sampel pada studi ini. Langkah selanjutnya adalah merubah nilai  $r_i$  atau  $r_{xy}$  pada masing-masing studi untuk mendapatkan rerata korelasi populasi, seperti disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. Korelasi Kesalahan Sampling

No Studi	N	$R_{xy}$ atau $r_i$	$N \times r_{xy}$
1	227	0,18	40,860
2	117	0,41	47,970
3	189	0,11	20,790
4	820	0,213	174,660
5	130	0,270	35,100
6	42	0,18	7,560
7	60	0,33	19,800
8	499	0,27	134,730
Jumlah	2084	1,963	481,470
Jumlah studi	8	8	8
Rata-rata ( $\bar{r}$ )	260500	0,245	0,2310

Rerata korelasi populasi setelah dikoreksi dengan jumlah sampel atau  $\bar{r}$  sebesar 0,2310 dibulatkan menjadi 0,23

**b. Varians  $r_{xy}$  atau ( $\sigma^2 r$ )**

Varians  $r_{xy}$  atau ( $\sigma^2 r$ ) dihitung dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$\sigma^2 r = \frac{\sum [N_i (r_i - \bar{r})^2]}{\sum N_i} \dots\dots\dots \text{persamaan (3)}$$

Hasil perhitungan varians  $r_{xy}$  disajikan berikut ini dalam tabel 4.

Tabel 4. Varians  $r_{xy}$

No Studi	N	$r_{xy}$	$(r_{xy} - \bar{r})$	$(r_{xy} - \bar{r})^2$	$N(r_{xy} - \bar{r})^2$
1	227	0,18	-0,05	0,0025	0,591
2	117	0,41	0,18	0,0324	3,747
3	189	0,11	-0,12	0,0144	2,769
4	820	0,213	-0,017	0,000289	0,267
5	130	0,27	0,04	0,0016	0,197
6	42	0,18	-0,05	0,0025	0,758
7	60	0,33	0,1	0,01	0,109
8	499	0,27	0,04	0,0016	0,588
TOTAL	2084				9,026
Mean	260,5				1,128
SD	267,721				1,358

Berdasarkan tabel 4. diatas, diketahui bahwa varians  $r_{xy}$  atau  $\sigma^2 r$  sebesar 0,0043

**c. Varians Kesalahan Pengambilan Sampel**

Varians kesalahan pengambilan sampel dapat dihitung dengan menggunakan persamaan berikut ini:

$$\sigma^2 e = \frac{(1 - \bar{r}^2)}{(N - 1)} \dots\dots\dots \text{persamaan (4)}$$

Berdasarkan nilai  $\bar{r}$  yang diperoleh dan rerata jumlah sampel ( $\bar{N}$ ) yang ada maka varians kesalahan pengambilan sampel pada studi meta analisis ini:

$$\sigma^2_e = \frac{(1 - 0,23^2)^2}{(260,5 - 1)}$$

$$\sigma^2_e = \frac{0,50}{259,5}$$

$$\sigma^2_e = 0,0035$$

Varians kesalahan pengambilan sampel  $\sigma^2_e$  sebesar 0,0035

**d. Estimasi Varians Korelasi Populasi**

Varians korelasi populasi atau varians yang sesungguhnya, merupakan varians yang dikoreksi yaitu varians  $r_{xy}$  dikurangi dengan varians kesalahan pengambilan sampel. Varians korelasi populasi dapat dihitung dengan menggunakan persamaan berikut ini:

$$\sigma^2_p = \sigma^2_r - \sigma^2_e \dots \dots \dots \text{persamaan (5)}$$

sehingga dalam studi meta analisis ini dapat dihitung:

$$\begin{aligned} \sigma^2_p &= \sigma^2_r - \sigma^2_e \\ &= 0,0043 - 0,0035 \\ &= 0,0008 \end{aligned}$$

**Standard deviasi =  $\sqrt{\sigma^2_p} = 0,0282$**

**e. Interval kepercayaan**

$\bar{r}$  sebesar 0.23 dibandingkan dengan SD yang telah dikoreksi

$$= \frac{0,23}{0,0282} = 8,15$$

korelasi rerata menunjukkan hasil 8,15. Hal ini menunjukkan bahwa korelasi populasi pada semua studi adalah selalu positif.

**f. Dampak kesalahan pengambilan sampel**

Dampak kesalahan pengambilan sampel dapat diketahui dengan menggunakan persamaan sebagai berikut :

$$\frac{\sigma^2_p}{\sigma^2_r} = \frac{0,0008}{0,0043} = 0,18$$

Reliabilitas korelasi studi adalah 0,18, sehingga presentase varians mengacu kesalahan pengambilan sampel adalah sebesar  $1 - 0,19 = 0,82 = 82 \%$

**Hasil dan Pembahasan**

Hasil analisis data pada meta analisis tentang hubungan antara kekerasan dalam media dan perilaku agresi pada penelitian ini menunjukkan korelasi yang selalu positif. Studi meta analisis dalam penelitian ini menemukan bahwa korelasi populasi yang sesungguhnya ( $\bar{r}$ ) setelah dikoreksi oleh kesalahan pengukuran diestimasi sebesar 0.23, varians populasi (Var (p)) sebesar 0.0043 dengan standar deviasi (SD) sebesar 0.0658. Dengan mengacu pada interval kepercayaan 95% dengan batas penerimaan antara  $0,173 < \bar{r} < 0,289$ ; dan nilai  $\bar{r}$  sebesar 0.23, maka nilai ini masuk dalam daerah batas interval untuk diterima.

Aspek lain yang perlu diperhatikan dan dapat dilakukan dalam kajian meta analisis pada beberapa studi primer tentang hubungan kekerasan dalam media dengan perilaku agresif ini adalah dalam dua hal yaitu, kesalahan dalam pengambilan sampel dan kesalahan dalam pengukuran.

1. Kesalahan dalam Pengambilan Sampel  
 Nilai varians kesalahan pengambilan sampel adalah sebesar 0,0035 dan nilai varians pada populasi adalah sebesar 0.0008. Nilai varians kesalahan pengambilan sampel dibandingkan dengan nilai varians populasi dikalikan 100% menunjukkan hasil bahwa persentase variansi yang disebabkan kesalahan pengambilan sampel adalah kecil, yaitu 4,37%. Persentase yang kecil ini menunjukkan kemungkinan bias kesalahan karena kekeliruan dalam pengambilan sampel adalah kecil.
2. Kesalahan dalam Pengukuran

Nilai varians kesalahan pengukuran baik pada pengukuran variabel independen maupun variabel dependen adalah sebesar 0.0018 dan nilai varians pada populasi adalah sebesar 0.23. Apabila varians kesalahan pengukuran dibandingkan dengan varians populasi maka persentase variansi yang disebabkan kesalahan pengukuran adalah kecil yaitu 0.78%, lebih kecil daripada dampak kesalahan pengambilan sampel. Persentase yang kecil ini menunjukkan kemungkinan bias kesalahan karena kekeliruan dalam pengukuran adalah sangat kecil.

### **Pembahasan**

Menurut hasil analisa yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hubungan antara kekerasan dalam media dengan perilaku agresif selalu positif, artinya adalah hubungan menunjukkan adanya efek yang signifikan dalam media yang disertai dengan kekerasan pada perilaku agresif. Semakin tinggi menggunakan media yang di dalamnya terdapat kekerasan, semakin tinggi pula perilaku agresif pada individu.

Media yang terkandung kekerasan di dalamnya tidak langsung mempengaruhi perilaku individu tetapi bila ditonton berulang kali dengan intensitas yang tinggi, akan berdampak negatif bagi individu tersebut (Nando, 2011). Seperti film laga, menunjukkan kesan perkasa, kuat, tangguh, dan menang. Dalam mindset individu hal tersebut adalah salah satu kebutuhan dalam hidup, sehingga jika melihat model pada film laga tersebut akan termanifestasikan dalam pikiran bahwa untuk menang, kuat, perkasa, dan tangguh bisa diraih melalui kekerasan. Hal ini tidak bisa lepas dari teori modeling yang diperkenalkan oleh Albert Bandura. Menurut Bandura, perilaku seseorang adalah hasil interaksi faktor dalam diri (kognitif) dan lingkungan. Bandura pun melakukan eksperimen dengan subyek anak-anak yang dipertontonkan video seorang dewasa yang sedang memukul. Setelah menonton video anak-anak tersebut bermain di bilik permainan dan terdapat patung seperti yang ditayangkan dalam video. Setelah anak-anak tersebut melihat patung tersebut, mereka meniru aksi-aksi yang dilakukan oleh orang yang mereka tonton dalam video (Jantan & Razali, 2004)

### **Penutup**

Dari hasil analisa menunjukkan nilai korelasi sebesar 0,23. Hal itu menunjukkan bahwa adanya hubungan positif antara kekerasan dalam media dengan perilaku agresif. Dengan demikian, disarankan bagi pihak penyiaran acara pertelevisian untuk lebih memberikan tontonan yang bersifat edukasional agar memberikan kontribusi positif bagi perkembangan mental anak bangsa, selain pihak pertelevisian, media-media lain pun yang terkait agar menghasilkan karya-karya positif yang mampu mendongkrak kesehatan mental anak bangsa.

### **Daftar Pustaka**

- \*Adachi, P. J. C & Willoughby, T. (2011). The effect of video game competition and violence on aggressive behavior: Which characteristic has the greatest influence?. *Psychology of violence*. 1 (4), 259-274
- \*Anderson, C. A. & Dill, K. E., (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*. 78 (4), 772-790
- Baron, R. A. & Byrne. (2003). *Psikologi sosial*. Jakarta: Salemba Humanika
- \*Boxer, P & et al. (2008). The role of violent media preference in cumulative developmental risk for violence and general aggression. *Journal Youth Adolescence*. 38, 417-428
- Buser.Liputan6.com. (2006). Korban Smack Down Berjatuhan
- \*Fikkers, K. M., & et al. (2013). Double dose: High family conflict enhances the effect of media violence exposure on adolescents' aggression. *Societies*. 3, 280-292
- Hunter & Schmidt, J.E. (2004). *Method Of meta-analysis: correcting error and bias in research findings*. Newbury Park: Sage Publications Inc
- Jantan, R., & Razali, M. (2004). *Psikologi pendidikan: pendekatan kontemporer*. Kuala Lumpur: McGraw-Hill (Malaysia)
- Koeswara, E. (1998). *Agresi Manusia. Edisi Ke-1*. Bandung: Angkasa
- \*Kirsh, S. J., & Olezak, P. V., (2002). Violent Comic Books and Judgments of relational Aggression. *Violence and Victims*. 17(3), 373-380
- Nando. (2011). *Hubungan Antara erilaku Menonton Film Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Remaja: Skripsi*. Bogor: Fakultas Ekologi Manusia ITB

- \*Rebecca & Assad, C. (2004). Effects of Television Sitcom Exposure on the Accessibility of Verbally Aggressive Thoughts. *Western Journal of Communication*. 68 (4), 431-453
- Sarlito, S. W. (2009). *Pengantar psikologi umum*. Jakarta: Rajawali Press
- Sherry, J. L., (2001). The effects of violent video games on aggression. A meta analysis. *Human Communication Research*, 27 (3), 209-431
- \*Slotsve, T., & et al. (2008). Television violence and aggression: A retrospective study. *Shouthwest journal of criminal justice*. 5 (1), 22-49