**ABSTRAK**

**Cindy Natalia / 68150312 / 2019 / Pengaruh Terpaan Konten Kekerasan *Game Pubg Mobile* Terhadap Perilaku *Gamers* di Sekolah Menengah Kejuruan Kawasan Gunung Sahari Jakarta Pusat / Pembimbing: Dyah Nurul Maliki, S.PD., M.Si.**

Penelitian ini dilakukan karena [Majelis Ulama Indonesia (MUI)](http://www.tribunnews.com/tag/majelis-ulama-indonesia-mui) memberikan wacana fatwa haram oleh MUI untuk g*ame* *Pubg* yang bergenre *battle royale* ini terjadi setelah kejadian teror di Kota Christchurch, Selandia Baru. Komisi Perlindungan Hak Anak Delhi juga menyatakan bahwa permainan seperti *Pubg Mobile* bersifat negatif. Kesan negatif berangkat dari kasus kekerasan dan pembunuhan yang disinyalir berasal dari kecanduan *Pubg Mobile*. Berdasarkan penjelasan diatas, penulis ingin mengetahui lebih lanjut mengenai pengaruh terpaan konten kekerasan *games “pubg mobile”* terhadap perilaku *gamers* di Sekolah Menengah Kejuruan kawasan Gunung Sahari Jakarta Pusat.

Peneliti menggunakan Teori S-O-R Effendy, Onong Uchjana. S-O-R merupakan singkatan dari *Stimulus – Organism – Respons*. Respon dibagi menjadi tiga bagian, yaitu : Kognitif, Afektif, dan Konatif. Kekerasan simulasi kuat melekat pada permainan video. Menurut Haryatmoko Perasaan kuat sangat puas atau berkuasa dirasakan oleh para pemain yang merupakan bukti telah terjadi osmosis dengan dunia permainan. permainan semacam ini melahirkan banyak masalah psikologis. Kegelisahan, kekecewaan, atau kemarahan bisa lahir dari praktek permainan video ini.

Objek penelitian ini adalah para *gamers* yang berlokasi di dua Sekolah Menengah Kejuruan kawasan Gunung Sahari Jakarta Pusat yaitu sekolah SMK Strada Gunung Sahari dan SMK Saint John. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. peneliti menggunakan metode penelitian survei eksplanatif bivariat.

Dalam pengujian koefisien korelasi, dapat dikatakan bahwa variabel konten kekerasan (X) dan variabel perilaku (Y) berkorelasi dengan nilai signifikansi dari hasil analisis diatas adalah sebesar 0.000 lebih kecil dari 0.05. Variabel X memiliki hubungan yang kuat dalam mempengaruhi variabel Y dilihat dari nilai *Pearson Correlation* pada tabel diatas sebesar 0.771 yang berarti termasuk ke dalam kategori korelasi kuat. Hipotesis dengan uji t (uji parsial), terlihat nilai signifikansi pada variabel konten kekerasan (X) adalah 0.000. dapat diketahui nilai t hitung = 15.093 dengan nilai signifikansi 0.000 < 0.05, maka Ho ditolak dan H1 diterima.

Terdapat pengaruh antara konten kekerasan terhadap perilaku kognitif yang tinggi, terlihat dari hasil pengukuran rata-rata pada dimensi kognitif yaitu sebesar 3.82. Terdapat pengaruh antara konten kekerasan terhadap perilaku afektif yang cukup tinggi, terlihat dari hasil pengukuran rata-rata pada dimensi kognitif yaitu sebesar 3.29. Terdapat pengaruh antara konten kekerasan terhadap perilaku afektif yang cukup tinggi, terlihat dari hasil pengukuran rata-rata pada dimensi kognitif yaitu sebesar 2.74.

**Kata Kunci : Teori SOR, *Games* , Konten Kekerasan**