

PAPARAN MEDIA DAN TINDAKAN KEKERASAN ANAK JALANAN

MEDIA EXPOSURE AND STREET CHILDREN VIOLENCE

Nurul Ilmi Zulkifi¹, Ridwan Amiruddin², Rismayanti²

¹Alumni Epidemiologi FKM UNHAS

²Bagian Epidemiologi FKM UNHAS

e-mail: nuimzu@yahoo.com;085696079048

ABSTRAK

Tindakan kekerasan merupakan masalah kesehatan masyarakat di dunia. Setiap tahun 1,6 juta orang di dunia meninggal dan cedera fatal akibat tindakan kekerasan (CDC, 2009). Salah satu faktor risiko tindakan kekerasan adalah paparan kekerasan melalui media yang dapat meningkatkan perilaku agresif pada anak dan remaja. Anak jalanan merupakan kelompok rentan menjadi pelaku maupun korban dari kekerasan. Penelitian ini bertujuan mengetahui hubungan aktivitas mengakses media televisi, *game online*, jejaring sosial, *youtube* dan *browsing* dengan tindakan kekerasan anak jalanan di Kota Makassar. Jenis penelitian yang digunakan adalah observasional dengan rancangan *cross sectional study*. Dengan populasi seluruh anak jalanan di Kota Makassar berjumlah 990 orang. Sampel penelitian ini adalah anak jalanan usia 10-19 tahun. Penarikan sampel menggunakan *proportional random sampling* dengan besar sampel 277 orang. Analisis data yang dilakukan adalah univariat dan bivariat dengan uji *chi square* dan uji *phi*. Hasil penelitian diperoleh bahwa lama menonton televisi dalam sehari ($p=0,039$; $\phi=-0,124$), bermain *game online* ($p=0,013$; $\phi=0,149$) berhubungan secara statistik dengan tindakan kekerasan anak jalanan. Sedangkan aktivitas mengakses jejaring sosial ($p=0,788$), mengakses *youtube* ($p=0,439$) dan perilaku *browsing* ($p=0,876$) tidak berhubungan secara statistik dengan tindakan kekerasan anak jalanan. Kesimpulan dari penelitian bahwa ada hubungan lama menonton televisi sehari dan bermain *game online* dengan tindakan kekerasan anak jalanan di Kota Makassar tahun 2013. Penelitian ini menyarankan kepada pemerintah agar menyediakan fasilitas berupa perpustakaan keliling yang ditempatkan di titik anak jalanan bekerja sehingga dapat menarik minat anak jalanan dan mengisi waktu luangnya untuk membaca buku. Anak jalanan sebaiknya memanfaatkan fasilitas internet untuk mencari informasi yang bermanfaat seperti pelajaran sekolah.

Kata kunci : anak jalanan, tindakan kekerasan, media

ABSTRACT

Violence is a public health problem in the world. Every years 1,6 million peoples dead caused of violence (CDC, 2009). Media violence exposure is one of risk factor of violence on adolescent. Street children are vulnerable as victims and violence subject. The aim of this study to examine the relationship of television viewing behavior, online gaming behavior, social networking access behavior, the viewing youtube behavior and browsing behavior with street children violent in Makassar City. Type of study is an observational analytic with cross sectional study design. With population 990 of street children in the Makassar city. The sample are street children aged 10-19 years. Used accidental sampling with sample 277 of street children. Data analysis are univariate and bivariate with chi square and phi test. There are relationship of television viewing behavior ($p=0.039$; $\phi=-0.124$) and online gaming behavior ($p=0.013$; $\phi=0.149$) with street children violence. While the variables are not related to violence are accessing social networking behavior ($p=0.788$), viewing youtube behavior ($p=0.439$) and browsing behavior ($p=0.876$). We conclude there are relationship between television viewing behavior and the behavior of online gaming with the street children violence in the city of Makassar in 2013. And the government should provide the mobile library at the hotspot of street children work so that it can attract street children to read in their spare time and Street children should use the facility of the Internet to find useful information such as school subjects..

Keywords: *street children, violence, media*

PENDAHULUAN

Pembunuhan adalah penyebab utama kedua kematian remaja usia 10-24 tahun di Amerika Serikat dan sebagian besar pelaku kekerasan adalah remaja dengan 1.938 kekerasan setiap hari (NCBI, 2010). Anak jalanan merupakan kelompok yang rentan menjadi korban maupun pelaku kekerasan. Identifikasi tindakan kekerasan pada 2000 anak jalanan di Brazil ditemukan bahwa anak laki-laki lebih berisiko melakukan kekerasan fisik dibandingkan dengan anak perempuan (UNICEF, 2012).

Dinas Sosial kota Makassar mengidentifikasi sebanyak 415 anak terlibat kasus pencurian dan penganiayaan pada tahun 2009 sedangkan pada tahun 2011 Direktorat Reskrim Polda Sulselbar mencatat sebanyak 400 kasus remaja yang berhadapan dengan hukum diantaranya tindakan kekerasan, penganiayaan, judi, dan tindakan kriminal. Identifikasi WHO (2012) bahwa paparan kekerasan media merupakan salah satu faktor risiko tindakan kekerasan remaja.

Paparan kekerasan melalui media menurut berbagai hasil penelitian berhubungan dengan tindakan kekerasan anak. Penelitian Strasburger *'et al'*, (2010) remaja usia 8-18 tahun menghabiskan waktu rata-rata 7 jam per hari untuk mengakses media dan kekuatan hubungan sebab akibat antara paparan kekerasan media dengan tindakan kekerasan hampir sama kuat jika dibandingkan dengan dampak merokok dengan kanker paru. Barlet dan Rodeheffer (2009) menemukan bahwa remaja yang bermain *game* kekerasan selama 45 menit meningkatkan gairah dan perasaan agresif dibandingkan yang bermain game online tanpa kekerasan.

Penelitian Murray (2009) mengenai paparan tayangan kekerasan di televisi memiliki hubungan yang kuat dengan sikap agresif, nilai dan perilaku pada anak-anak dan remaja. Fenomena maraknya warung internet yang menyediakan fasilitas *online* di berbagai sudut kota menjadikan remaja dengan mudah mengakses internet dengan tarif murah, tidak terkecuali anak jalanan. Hinduja & Patchin (2009) mengemukakan 9 dari 10 remaja melakukan komunikasi *online* yang mengarah ke peningkatan peluang bagi pemuda untuk melakukan tindakan *cyberbullying* yang mengarah pada tindakan kekerasan.

Kehadiran media televisi dan internet menjadikan informasi sangat mudah diperoleh hingga anak jalanan pun dapat dengan mudah mengakses informasi melalui media massa. Namun yang menjadi masalah saat ini adalah sangat sulit untuk membendung informasi yang dapat merusak moral, mental dan pergaulan remaja seperti paparan kekerasan. Penelitian ini

bertujuan untuk mengetahui hubungan akses media dengan tindakan kekerasan anak jalanan di Kota Makassar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah observasional analitik dengan rancangan *cross sectional study* untuk melihat hubungan antara variabel dependen dan independen. Penelitian berlangsung pada bulan Januari hingga Februari tahun 2013 di Kota Makassar. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak jalanan di Kota Makassar berjumlah 990 orang dengan sampel anak jalanan usia 10-19 tahun. Penarikan sampel menggunakan *accidental sampling* dengan besar sampel 277 anak jalanan.

Tindakan kekerasan diukur menggunakan instrumen YBRS (*Youth Risk Behavior Survey*) 2011 yaitu riwayat responden terlibat perkelahian fisik dalam 2 bulan terakhir. Sedangkan akses media menggunakan instrumen HBSC (*Health Behavior School-Aged Children Survey*) tahun 2005. Kuesioner telah diuji validitas dan reliabilitas pada 10% total sampel yaitu 27 orang, sehingga diperoleh *alpha cronbach* sebesar $0,678 > 0,60$ yang berarti instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang baik menurut Ghazali (2002). Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara langsung dengan responden dengan menggunakan kuesioner di lokasi anak jalanan beraktivitas seperti di tempat umum, pinggir jalan dan LSM. Data sekunder diperoleh dari Dinas Sosial Kota Makassar berupa jumlah anak di Kota Makassar tahun 2012. Analisis data yang dilakukan adalah univariat dan bivariat dengan uji *chi square* dan uji *phi*.

HASIL PENELITIAN

Karakteristik Responden

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran karakteristik anak jalanan dan hubungan antara status pendidikan, riwayat kekerasan keluarga, perilaku menonton televisi, perilaku bermain *game online*, perilaku mengakses jejaring sosial, perilaku mengakses *youtube* dan perilaku *browsing* dengan tindakan kekerasan.

Hasil penelitian diperoleh karakteristik umum responden pada tabel 1 sebagian besar berjenis kelamin laki-laki (80,9%), dengan kelompok umur 10-12 tahun (56,7%) dengan tingkat pendidikan belum tamat SD (58,8%) dan bekerja sebagai pengamen yaitu berjumlah (47,7%). Adapun sebagian besar responden telah menjadi anak jalanan selama 1 tahun yaitu

103 orang (37,2%). Alasan responden menjadi anak jalanan yaitu sebagian besar untuk mendapatkan uang dengan jumlah 213 orang (76,9%)

Tabel 1 menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada di jalanan selama 4 jam yaitu 79 orang (28,5%) Adapun keikutsertaan responden dalam rumah singgah diperoleh bahwa sebagian besar responden tidak terdaftar dalam LSM/Rumah Singgah yaitu 224 orang (80,9%) dan yang terdaftar dalam LSM/Rumah Singgah sebesar 53 orang (19,1%). Adapun LSM dan Rumah Singgah responden terdaftar antara lain KPAJ (Komunitas Pecinta Anak Jalanan), KPJ (Komunitas Pengamen Jalanan), Yayasan Bina Anak Bangsa dan SECI.

Deskripsi Variabel Penelitian

Variabel penelitian terdiri dari variabel dependen yaitu tindakan kekerasan serta variabel independen yaitu status sekolah, riwayat kekerasan dalam keluarga, perilaku menonton televisi dan perilaku bermain *game online*, perilaku mengakses jejaring sosial, perilaku mengakses *youtube* dan perilaku *browsing* disajikan pada tabel 2.

Tindakan Kekerasan

Tindakan perkelahian fisik merupakan hal yang biasa bagi anak jalanan. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini 56,7% anak jalanan melakukan tindakan kekerasan fisik dalam 2 bulan terakhir dan sebesar 43,3% tidak pernah melakukan tindakan kekerasan selama 2 bulan terakhir. Sebagian besar yang melakukan tindakan kekerasan berjenis kelamin laki-laki sejumlah 132 orang (58,9%) sedangkan perempuan yang melakukan tindakan kekerasan ada 25 orang (47,2%). Dengan kata lain berdasarkan persentasenya, anak jalanan laki-laki lima kali lebih besar dari persentase anak jalanan perempuan yang melakukan tindakan kekerasan. Sebagian besar persentase anak jalanan yang melakukan tindakan kekerasan berusia 12 tahun (67,2%). Sebagian besar alasan responden melakukan tindakan kekerasan karena diganggu yaitu sebesar (44,6%)

Perilaku Menonton Televisi

Perilaku menonton televisi adalah waktu yang digunakan responden untuk menonton televisi dalam sehari. Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa sebagian besar responden yang menonton televisi lebih dari 2 jam dalam sehari yaitu 240 orang (86,6%) dan 37 orang (13,4%) responden yang menonton kurang dari 2 jam dalam sehari. Adapun jenis film yang paling sering ditonton anak jalanan disajikan pada grafik 1.

Jenis film yang paling sering ditonton anak jalanan sebagian besar adalah sinema laga (36,5%) kemudian film kartun sebesar (26,7%). Deskripsi status perilaku menonton televisi dengan tindakan kekerasan pada tabel 2 menunjukkan bahwa responden yang menonton

televisi lebih dari 2 jam dalam sehari lebih dominan untuk melakukan tindakan kekerasan yaitu 136 orang (54,6%).

Sedangkan responden yang menonton kurang dari 2 jam sehari dan melakukan tindakan kekerasan terdapat 21 orang (75,0%). Hasil uji statistik diperoleh nilai $p=0,039$ ($p<0,05$), dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti ada hubungan antara perilaku menonton televisi dengan tindakan kekerasan anak jalanan. Selanjutnya hasil uji kekuatan hubungan didapatkan nilai ϕ (phi) = -0,124 yang berarti bahwa antara perilaku menonton televisi dengan tindakan kekerasan memiliki hubungan yang lemah, dan tanda minus menunjukkan adanya hubungan yang negatif.

Perilaku Bermain Game Online

Perilaku bermain *game online* berdasarkan Tabel 2 sebagian besar bermain *game online* yaitu berjumlah 186 orang (67,1%). Deskripsi perilaku bermain *game online* dengan tindakan kekerasan pada tabel 2 menunjukkan bahwa responden yang bermain *game online* lebih dominan untuk melakukan tindakan kekerasan yaitu 115 orang (61,8%). Sedangkan responden yang tidak pernah bermain *game online* yang melakukan tindakan kekerasan terdapat 42 orang (46,2%). Adapun judul *game online* yang paling sering yang dimainkan disajikan pada grafik 2.

Grafik 2 menunjukkan bahwa judul *game online* yang paling digemari oleh anak jalanan adalah *point blank* (59,9%) dan *lost saga* (10,2%) dimana kedua *game* ini mengandung konten kekerasan dan identik dengan adegan membunuh dan menembak. Hasil uji statistik diperoleh nilai $p=0,013$ ($p<0,05$), dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti ada hubungan antara perilaku bermain *game online* dengan tindakan kekerasan anak jalanan. Selanjutnya hasil uji kekuatan hubungan didapatkan nilai $\phi = 0,149$, yang berarti bahwa antara perilaku bermain *game online* dengan tindakan kekerasan memiliki hubungan yang lemah.

Perilaku Mengakses Situs Jejaring Sosial

Perilaku mengakses situs jejaring sosial pada tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar responden mengakses situs pertemanan yaitu berjumlah 171 orang (61,7%). Adapun tujuan mengakses situs jejaring sosial dan tindakan *cyberbullying* sebagian besar responden mengakses jejaring sosial untuk mencari teman atau pacar sebesar (65,0%) dan ada beberapa yang bermain *game* melalui situs jejaring sosial yaitu (8,7%). Adapun responden yang melakukan tindakan *cyberbullying* yaitu riwayat terlibat perkelahian melalui situs jejaring sosial sebesar (52,4%).

Deskripsi perilaku mengakses situs jejaring sosial dengan tindakan kekerasan pada tabel 2 menunjukkan bahwa responden yang mengakses jejaring sosial seperti *facebook* dan *twitter* lebih sedikit yang melakukan tindakan kekerasan yaitu hanya 59 orang (55,7%). Sedangkan responden yang tidak mengakses jejaring dan melakukan tindakan kekerasan terdapat 98 orang (57,3%).

Hasil uji statistik diperoleh nilai $p=0,788$ ($p>0,05$), dengan demikian H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini berarti tidak ada hubungan antara perilaku mengakses situs jejaring sosial dengan tindakan kekerasan anak jalanan.

Perilaku Mengakses Youtube

Perilaku mengakses *youtube* pada tabel 2 sebesar (32,5%) responden yang menonton *video* melalui *youtube* lebih sedikit dibandingkan yang pernah menonton *youtube* yaitu 187 orang (67,5%). Deskripsi perilaku mengakses *youtube* dengan tindakan kekerasan menunjukkan sebesar 60% responden yang mengakses *youtube* melakukan tindakan kekerasan dan responden yang tidak mengakses *youtube* lebih banyak yang melakukan tindakan kekerasan yaitu 103 orang (55,1%). Hasil uji statistik diperoleh nilai $p=0,439$ ($p>0,05$), dengan demikian H_0 diterima dan H_a ditolak. Dapat disimpulkan tidak ada hubungan perilaku mengakses *youtube* dengan tindakan kekerasan anak jalanan.

Perilaku browsing

Hasil penelitian menemukan bahwa hanya sebagian kecil responden yang pernah melakukan *searching* gambar/foto melalui *google* ada 103 (37,2%). Deskripsi perilaku *browsing* dengan tindakan kekerasan pada tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian responden yang melakukan tindakan kekerasan tidak melakukan aktivitas *browsing* yaitu 98 orang (56,3%). Sedangkan responden yang melakukan *browsing* dan melakukan tindakan kekerasan terdapat 59 orang (57,3%).

Hasil uji statistik diperoleh nilai $p=0,0876$ ($p>0,05$), dengan demikian H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini berarti tidak ada hubungan antara perilaku *browsing* dengan tindakan kekerasan anak jalanan.

PEMBAHASAN

Anak jalanan usia remaja yang menghabiskan waktunya di jalanan berada pada lingkungan yang keras dan bebas menjadikan anak jalanan untuk tidak mengikat diri dengan peraturan dan norma sosial yang berlaku. Riwayat kekerasan dari keluarga, teman maupun petugas keamanan menjadi salah satu faktor untuk melakukan pembalasan dengan jalan

tindakan kekerasan. Selain itu paparan adegan kekerasan melalui media seperti film-film di televisi dan *game online* menjadikan adegan-adegan kekerasan menjadi lumrah untuk ditiru oleh anak jalanan.

Perilaku Menonton Televisi

Perilaku menonton televisi adalah waktu yang digunakan responden untuk menonton televisi dalam sehari. Hasil penelitian diperoleh ini ada hubungan antara perilaku menonton televisi dengan tindakan kekerasan anak jalanan. Sebagian besar responden sering menyaksikan film dengan adegan-adegan kekerasan seperti berkelahi, membunuh dan menyiksa. Hal tersebut menimbulkan pengaruh bagi anak jalanan untuk meniru adegan kekerasan. Dengan meniru adegan kekerasan tersebut responden menganggap sebagai hal yang seru, bersifat jantan dan jiwa pahlawan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Giles (2003) dalam bukunya yang mengemukakan bahwa media televisi menimbulkan tindakan *imitation* (meniru) penonton yaitu penonton televisi suka meniru apa yang dilihat di televisi atau media-media yang lainnya, terutama pada anak-anak dan remaja. Penelitian tersebut juga sejalan dengan penelitian Murray (2009) bahwa tampilan adegan kekerasan dalam televisi memiliki hubungan yang kuat dengan sikap agresif, nilai dan perilaku pada anak-anak dan remaja.

Perilaku Bermain Game Online

Hasil uji statistik diperoleh ada hubungan antara perilaku bermain *game online* dengan tindakan kekerasan anak jalanan. Anak jalanan yang bermain *game online* di warnet dapat menimbulkan ketagihan dan ada sebagian yang ikut-ikutan dengan teman. Dalam hal pemilihan jenis *game* pada grafik 2 sebagian besar memilih *game* agresi seperti *point blank* dan *lost saga* dimana kedua *game* ini mengandung konten kekerasan dan identik dengan adegan membunuh dan menembak. Sebagian besar anak jalanan bermain *game online* 1 sampai dengan 2 jam dalam sehari. Hal yang menjadikan anak jalanan lebih memilih ke warnet dikarenakan tidak ada fasilitas ataupun ruang yang disediakan oleh pemerintah bagi anak jalanan untuk mengisi waktu istirahat mereka seperti taman baca atau perpustakaan keliling.

Penelitian Andriani 'et al' (2010) yang melihat gambaran pemilihan *game online* pada anak menemukan bahwa 82,9% anak memilih *game online* bertema kekerasan dan 76,5% anak menghabiskan waktu 1-2 jam untuk bermain *game* dalam sehari. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Barlett & Rodehefer (2008) yang mendapatkan bahwa bermain *game* kekerasan selama 45 menit meningkatkan gairah dan perasaan agresif.

Perilaku Mengakses Situs Jejaring Sosial

Hasil uji statistik diperoleh tidak ada hubungan antara perilaku mengakses situs jejaring sosial dengan tindakan kekerasan anak jalanan. Sebagian besar bertujuan untuk mencari teman atau pacar dan ada beberapa yang bermain *game* melalui situs pertemanan. Oleh karena itu kecenderungan anak jalanan untuk melakukan tindakan kekerasan tidak berhubungan dengan perilaku mengakses situs pertemanan. Hal ini sejalan dengan penelitian Subrahmanyam & Lin (2007) yang menemukan bahwa aktivitas *online* tidak berhubungan dengan tindakan menjaga kesehatan.

Adapun hasil penelitian Hinduja & Patchin (2009) yang menemukan hubungan antara tindakan mengakses jejaring sosial dengan tindakan *cyberbullying* dan menunjukkan bahwa 9 dari 10 remaja menggunakan beberapa bentuk komunikasi online yang mengarah ke peningkatan peluang bagi pemuda untuk menggunakan dan terkena *bullying* secara online. Agresi elektronik, atau *cyberbullying*, biasanya didefinisikan sebagai kerugian disengaja dan berulang ditimbulkan melalui penggunaan komputer, ponsel, dan perangkat elektronik lainnya.

Perilaku Mengakses Youtube

Hasil uji statistik diperoleh tidak ada hubungan perilaku mengakses *youtube* dengan tindakan kekerasan anak jalanan. Melalui wawancara mendalam terkait video yang ditonton sebagian besar responden yang mengakses *youtube* hanya menonton video musik dan bola. Jenis aktivitas *online* yang diakses responden sejalan dengan teori Ilmu Pengetahuan Sosial (*Social Scientific Theory*) Dennis McQuail (1987) yang berkaitan dengan sifat dasar, cara kerja, dan pengaruh media massa bergantung pada sumber dan jenis paparan media bersifat objektif terhadap efek yang ditimbulkan. Oleh karena itu perilaku menonton *youtube* tidak berhubungan dengan tindakan kekerasan. Hal ini tidak sejalan dengan penelitian Ybarra 'et al', (2008) yang mengemukakan bahwa paparan kekerasan media *online* memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku kekerasan remaja.

Perilaku *browsing*

Hasil uji statistik diperoleh tidak ada hubungan antara perilaku *browsing* dengan tindakan kekerasan anak jalanan. Pertanyaan terkait perilaku *browsing* ditelusuri mendalam terkait konten yang di *browsing*. Hanya sebesar 16,6% responden yang pernah mengakses konten kekerasan melalui aktivitas *browsing*. Alasan responden melakukan *browsing* adalah untuk mencari bahan tugas dan gambar artis idola. Hal ini yang menjadikan tidak ada hubungan antara variabel aktivitas *browsing* dengan tindakan kekerasan.

Hal ini tidak sejalan dengan penelitian Ybarra 'et al', (2008) bahwa paparan kekerasan media *online* memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku kekerasan remaja di Amerika Serikat.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa ada hubungan lama menonton televisi ($p = 0,043$) dan bermain *game online* ($p = 0,013$) dengan tindakan kekerasan anak jalanan dan mengakses jejaring sosial ($p = 0,788$), mengakses *youtube* ($p = 0,439$) dan *browsing* ($p = 0,876$) tidak berhubungan dengan tindakan kekerasan anak jalanan.

SARAN

Hal ini perlu mendapat perhatian dari pemerintah agar menyediakan fasilitas bagi anak jalanan dapat berupa menempatkan perpustakaan keliling di titik anak jalanan bekerja sehingga dapat menarik minat anak jalanan dengan mengisi waktu luang untuk membaca. Dan bagi anak jalanan sebaiknya memanfaatkan fasilitas internet tidak sekedar bermain *game online*. Anak jalanan dapat memanfaatkan internet untuk mencari informasi yang bermanfaat seperti pelajaran sekolah. Penelitian selanjutnya diharapkan meneliti variabel lain terkait dampak media dengan tindakan kekerasan serta menggunakan alat ukur yang lebih baik. Selain itu bila memungkinkan lakukan penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif yang dipadu dengan metode kualitatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, et al. (2011). *Gambaran Kecenderungan Agresivitas dalam pemilihan Game online pada Anak*. Proceeding PESAT Vol. 4. Universitas Gunadarma. Online: <http://repository.gunadarma.ac.id/bitstream.pdf>. diakses tanggal 10 November 2012
- Center for the Digital Future, 2009. Online: <http://www.digitalcenter.org/>. Diakses tanggal 12 Februari 2013.
- Dinas Sosial Kota Makassar. (2012). *Jumlah Gelandangan, Pengemis, dan Anak Jalanan Menurut Kecamatan di Kota Makassar Tahun 2012*.
- Ghozali, Imam. 2002. *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program SPSS*, Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, hlm.133. Online: <http://www.azuarjuliandi.com/openarticles/cronbachalpha%28manual%29.pdf>. diakses tanggal 21 Februari 2013
- Giles, David. 2003. *Media Psychology*. Mahwah New Jersey: Lawrence Erlbaum

- Hinduja S, Patchin JW. 2010. *Bullying, cyberbullying, and suicide*. Department of Criminology and Criminal Justice. Archives of Suicide Research, 14: 3, 206-22. Online: URL: <http://dx.doi.org/10.1080/13811118.2010.494133>. diakses tanggal 18 November 2012
- Murray. 2009. *Dampak tayangan adegan kekerasan di televisi*. Jurnal PEKOMNAS .Vol.12 No.1 Juni 2009. Online: <http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/1210989107.pdf>. diakses tanggal 18 November 2012
- McQuail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa McQuail*. Jakarta: Salemba Humanika
- NCBI. 2010. *Youth Violence: A Report of the Surgeon General*. Rockville (MD): Office of the Surgeon General (US); 2001. Departemen of Human Health and Services. Online: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK44294/>. diakses tanggal 10 Desember 2012
- Rodeheffer & Barlett. (2009). *Effects of realism on extended violent and nonviolent video game play on aggressive thoughts, feelings, and physiological arousal*. *Aggressive behavior*. 2009;35(3):213-224. Online: <http://vgresearcher.wordpress.com/2009/12/13/video-games-and-aggression-barlett-rodeheffer-2009>, diakses tanggal 27 Oktober 2012
- Strasburger et al. (2010). *Health Effects of Media on Children and Adolescents*. *Pediatrics*. 2010. Vol;125;756. Online : <http://pediatrics.aappublications.org/content/125/4/756.full.pdf>, diakses tanggal 13 Oktober 2012
- Subrahmanyam, K., Lin, (2007). *Adolescent on the net: Internet Use and Well Being*. *Adolescent*. Vol 42 No, 168. Departemen of Psychology. California University, Los Angeles. Online: http://www.cdmc.ucla.edu/For_Parents_and_Educators_files/adolescentsweb2007.pdf. Diakses tanggal 10 Februari 2013
- UNICEF. (2012). *"The State of the World's Children" Chapter 2. Children's Right in Urban settings*. Online: http://www.unicef.org/sowc/files/SOWC_2012Main_Report_EN_21Dec2011.pdf. diakses tanggal 13 Oktober 2012
- WHO, 2012. *Street Children*. World Health Organization 2012. Online: http://www.who.int/substance_abuse/activities/streetchildren/en/index.html. diakses tanggal 23 November 2012.
- Ybarra et al. 2008. *Linkages between internet and other media violence with seriously violent behavior by youth*. *Pediatrics*. Online: <http://pediatrics.aappublications.org/content/122/5/929.abstract>. diakses tanggal 20 November 2012

LAMPIRAN TABEL DAN GRAFIK

Tabel 1. Distribusi Berdasarkan Karakteristik Umum Anak Jalanan di Kota Makassar Tahun 2013

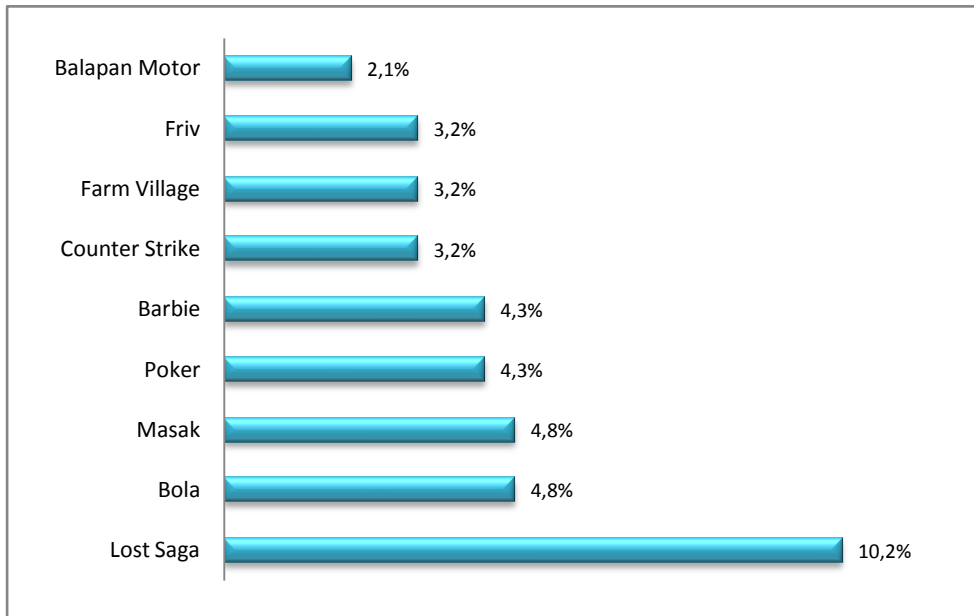
Karakteristik Umum	n	%
Jenis Kelamin :		
Laki-laki	224	80,9
Perempuan	53	19,1
Kelompok umur (tahun) :		
10-12	157	56,7
13-15	92	33,2
≥16	28	10,1
Tingkat Pendidikan:		
Tidak Sekolah	15	5,4
Belum Tamat SD	163	58,8
Tamat SD	81	29,2
Tamat SMP	15	5,4
Tamat SMA	3	1,1
Jenis Pekerjaan		
Pengamen	132	47,7
Usaha_Dagang	62	22,4
Usaha_Kerja	70	25,3
Tidak_tetap_serabutan	13	4,7
Lama Menjadi Anak Jalanan (tahun):		
1	103	37,2
2	57	20,6
3	32	11,6
4	31	11,2
≥ 5	19	6,9
Alasan Menjadi Anak Jalanan:		
Mendapat Uang	213	76,9
Perintah Orangtua	45	16,2
Kerja dengan teman	19	6,9
Lama Berada di Jalan (Jam):		
4	79	28,5
5	23	8,3
6	42	15,2
7	21	7,6
8	39	14,1
9	8	2,9
≥10	65	23,5
Keikutsertaan LSM:		
Ya	53	19,1
Tidak	224	80,9
Jumlah	277	100,0

Sumber: Data Primer

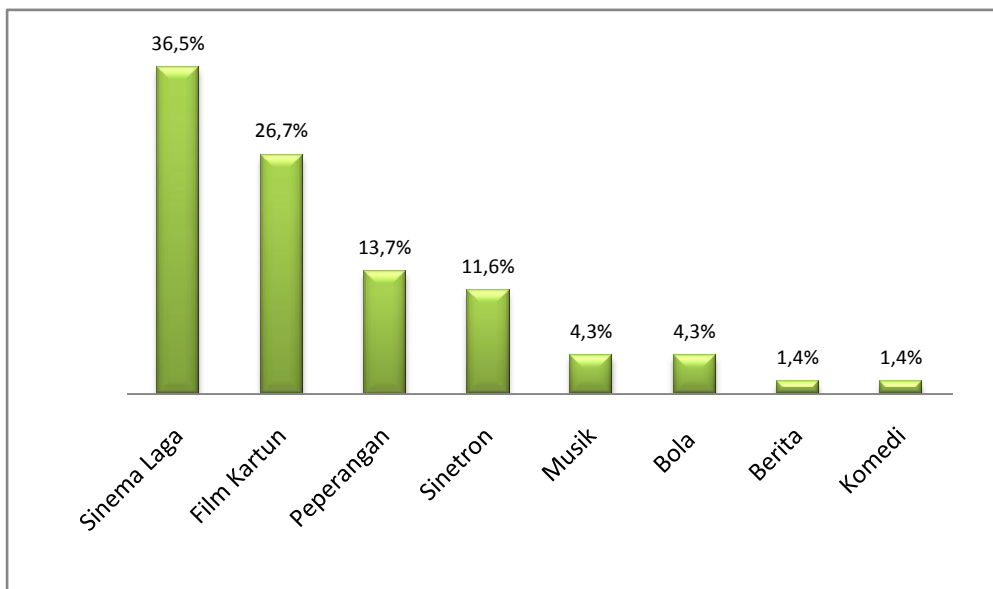
Tabel 2. Hubungan Variabel Independen dengan Tindakan Kekerasan Anak Jalanan di Kota Makassar Tahun 2013

Variabel Independen	Tindakan Kekerasan				Total		Uji Statistik
	Ya		Tidak		n	%	
	n	%	n	%			
Lama Menonton Televisi /hari				45,			
≥ 2 Jam	136	54,6	113	25,	249	100	p=0,039
< 2 Jam	21	75,0	7	0	28	100	φ =0,124
Perilaku Mengakses <i>Game online</i>				38,			
Ya	115	61,8	71	53,	186	100	p=0,013
Tidak	42	46,2	49	8	91	100	φ =0,149
Perilaku Mengakses Jejaring Sosial				44,			
Ya	59	55,7	47	42,	106	100	p=0,788
Tidak	98	57,3	73	7	171	100	
Perilaku Mengakses <i>Youtube</i>				40			
Ya	54	60	36	44,	90	100	p= 0,439
Tidak	103	55,1	84	9	187	100	
Perilaku <i>Browsing</i>				42,			
Ya	59	57,3	44	43,	103	100	p= 0,876
Tidak	98	56,3	76	7	174	100	
Jumlah	157	56,7	120	43,	277	100	
			3				

Sumber : Data Primer



Grafik 1. Distribusi Jenis Game Online yang Paling Sering Dimainkan Anak Jalanan di Kota Makassar Tahun 2013



Grafik 2. Distribusi Menurut Jenis Film yang Paling Sering Ditonton Anak Jalanan di Kota Makassar Tahun 2013