

# HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI YOGYAKARTA

Eistaqia Avineldy L. Mangkur

12130174K

## INTISARI

Kasus perilaku agresif merupakan salah satu kasus yang sering dibicarakan diberbagai media. Badan Pusat Statistik tahun 2010 mengatakan bahwa salah satu kenakalan remaja saat ini tidak hanya tawuran namun sudah menuju pada tindakan kriminal dan sekitar 67,5% masih berusia 16 dan 17 tahun. Perilaku agresif sering kita temui diberbagai media dan terkadang kita sendiri yang menjadi korban dari perilaku agresif tersebut. Salah satu hal yang bisa menyebabkan seseorang berperilaku agresif adalah kecanduan *game online*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja di Yogyakarta. Subjek dalam penelitian ini adalah remaja Yogyakarta dengan jumlah 78 remaja. Penelitian ini menggunakan 2 alat ukur yaitu skala kecanduan *game online* dan skala perilaku agresif. Hipotesis yang diajukan adalah terdapat hubungan yang positif antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dan pengambilan sampelnya dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Metode yang digunakan untuk analisis data adalah korelasi *Product Moment* dari *Kael Pearson* dengan bantuan *SPSS 25.0 for windows release*. Hasil analisis menunjukkan koefisien korelasi sebesar (r) 0,723 dengan  $p=0,000$  ( $p<0,01$ ). Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif, sehingga hipotesis yang diajukan dapat diterima.

**Kata kunci : Kecanduan *Game Online*, Perilaku Agresif**

# **THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME ADDICTION AND AGGRESSIVE BEHAVIOR IN TEENAGERS OF YOGYAKARTA**

Eistaqia Avineldy L. Manglur

12130174K

## **ABSTRACT**

The case of aggressive behavior is one of the cases that is often discussed in various media. The 2010 Central Bureau of Statistics said that one of the delinquencies in adolescents today is not only brawls but has led to criminal acts and around 67,5% were 16 and 17 years old. Aggressive behavior we often encounter in various media and sometimes we ourselves fall victim to that aggressive behavior. One of things that can cause someone to behave aggressively is online addiction

This research aimed to find out the relationship between game online addiction and aggressive behavior in teenagers of Yogyakarta. The subject of research was 78 teenagers of Yogyakarta. This study employed two measurement instruments: online game addiction and aggressive behavior. Hypothesis proposed was that there a positive relationship between online game addiction and aggressive behavior. This research employed quantitative method and the sampling technique used was purposive sampling technique. The method employed was data analysis was Karl Pearson's Product Moment correlation with SPSS 25.0 for windows release help. The results of analysis showed correlation coefficient of (r) 0,723 with  $p=0,000$  ( $p<0,01$ ). It proved that there a very significant negative relationship between online game addiction and aggressive behavior, so that hypothesis proposed in this research was supported.

**Keywords : Online Game Addiction, Aggressive Behavior**