

## HUBUNGAN FRUSTASI BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP AGRESIVITAS PADA REMAJA

### ABSTRAK

Naufal Rafif Prihatmoko<sup>1</sup>, Deni Santi Pertiwi<sup>2</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara frustrasi bermain *game online* dengan agresivitas pada remaja. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif korelasional. Alat ukur yang digunakan untuk mengukur frustrasi berdasarkan aspek-aspek dari Sutarjo (Fadhil, 2021). Kemudian, alat ukur yang digunakan untuk mengukur agresivitas menurut Teori Buss and Perry (Fadhil, 2021). Kedua alat ukur dimodifikasi dengan menyesuaikan kebutuhan subjek penelitian. Hasil uji korelasi menggunakan *Spearman's rho* menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka hipotesis pada penelitian ini diterima. Nilai koefisien korelasi sebesar 0.767 sehingga dapat dikatakan bahwa kedua variabel memiliki hubungan yang sangat kuat. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara frustrasi bermain *game online* dengan agresivitas pada remaja. Adapun karakteristik responden pada penelitian ini lebih banyak subjek dengan kategori laki-laki dibandingkan dengan kategori subjek perempuan.

**Kata kunci:** Agresivitas, frustrasi, remaja

<sup>1</sup>Mahasiswa Prodi Psikologi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

<sup>2</sup>Dosen Prodi Psikologi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

***Correlation Between Online Gaming Frustration and Aggressiveness on  
Adolescents***

***ABSTRACT***

Naufal Rafif Prihatmoko<sup>1</sup>, Deni Santi Pertiwi<sup>2</sup>

*Aims on this research is to find correlation between online gaming frustration and aggressiveness on adolescents. Method on this research is correlational quantitative. Frustration scale that used in this research based on aspects from Sutarjo (Fadhil, 2021). Aggressiveness scale that used on this research based on aspects from Buss and Perry theory (Fadhil, 2021). Both scale modified based on respondent needs. Based on analysis by Spearman's Rho showed significance value is  $0,000 < 0,05$ , as a result hypotheses accepted. Coefficient value is 0.767, with that result there's connection between online gaming frustration and aggressiveness. Respondent on this research is ...*

***Keywords:*** *Online gaming frustration, aggressiveness, adolescents*

<sup>1</sup>Mahasiswa Prodi Psikologi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

<sup>2</sup>Dosen Prodi Psikologi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta