

**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE*
TERHADAP TINGKAT AGRESIVITAS PADA REMAJA
DI WARUNG INTERNET KABUPATEN SLEMAN**

Intantri Wulandari¹ Arini Mifti Jayanti²

INTISARI

Latar Belakang: Remaja merupakan transisi dari masa anak-anak menuju usia remaja. Usia remaja menurut (Satrock, 2017) dimulai dari 12 atau 13 dan umumnya berakhir pada usia belasan atau di awal dua puluhan. Remaja akan mengalami peningkatan kognitif sehingga remaja tidak dapat mengolah emosinya dan tidak mudah untuk dikontrolnya, sehingga akan berperilaku negative salah satunya perilaku agresif. salah satu yang dapat menimbulkan perilaku agresif adalah kecanduan *game online*.

Tujuan Penelitian: Mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap tingkat agresivitas pada remaja di warung internet

Metode Penelitian: Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan skala kecanduan *game online* berdasarkan aspek dari King dan Delfabbro (2018) lalu menggunakan skala agresivitas adaptasi dari Buss dan Perry (Von & Werner, 2005).

Hasil Penelitian: Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil uji normalitas sebesar 0,292, sehingga terdistribusi normal. Uji linearitas mendapat hasil 0,001, sehingga terdistribusi tidak normal. Uji hipotesis dengan menggunakan metode regresi non linier dengan teknik *eksponensial* mendapat sig. 0,000, sehingga hipotesis diterima dengan nilai r^2 0,602.

Kesimpulan: Terdapat pengaruh antara kecanduan *game online* terhadap tingkat agresivitas pada remaja di warung internet kabupaten Sleman dengan nilai 0,602 atau sebesar 60,2%.

Kata kunci: Kecanduan game online, agresivitas, remaja

¹Mahasiswa Program Studi (S-1) Psikologi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

²Dosen Program Studi (S-1) Psikologi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

**EFFECT OF ONLINE GAME ADDICTION
ON THE LEVELS OF AGGRESSIVENESS IN ADOLESCENTS
IN SLEMAN DISTRICT INTERNET CARE**

Intantri Wulandari¹ Arini Mifti Jayanti²

ABSTRACT

Background: Adolescence is a transition from childhood to adolescence. Adolescence according to (Satrock, 2017) starts from 12 or 13 and generally ends in their teens or early twenties. Adolescents will experience cognitive improvement so that adolescents cannot process their emotions and are not easy to control, so they will behave negatively, one of which is aggressive behavior. one that can lead to aggressive behavior is addiction to online games.

Research Objectives: To determine the effect of online game addiction on the level of aggressiveness in adolescents in internet cafes

Research Methods: This study uses a quantitative research method using an online game addiction scale based on aspects from King and Delfabbro (2018) and then uses the adaptivity aggressiveness scale from Buss and Perry (Von & Werner, 2005).

Research Results: Based on the results of data analysis, the results of the normality test were 0.292, so that they were normally distributed. The linearity test got a result of 0.001, so it was not normally distributed. Hypothesis test using non-linear regression method with exponential technique got sig. 0.000, so that the hypothesis is accepted with an r-square value of 0.602.

Conclusion: There is an influence between online game addiction on the level of aggressiveness in adolescents in internet cafes in Sleman district with a value of 0.602 or 60.2%.

Keywords: *Game Online Addiction, aggression, adolescent*

¹Student Of Psychology Program Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

²Lecturer Of Psychology Program Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta