

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mencari hubungan antara kepuasan hidup dengan adiksi *game online* pada remaja. Hipotesis yang diajukan yaitu ada hubungan negatif antara kepuasan hidup dengan adiksi *game online* pada remaja. Semakin rendah kepuasan hidup remaja, maka semakin tinggi pula adiksi *game online* pada remaja. Begitu pula sebaliknya semakin tinggi kepuasan hidup remaja, maka semakin rendah adiksi *game online* pada remaja. Subjek pada penelitian ini yaitu mahasiswa TI Universitas Mercu Buana Yogyakarta yang masih dalam kategori usia remaja yaitu 18-21 tahun sebanyak 70 orang. Metode pengumpulan data menggunakan *Multidimensional Student's Life Satisfaction Scale* dan *Game Online Addiction Scale*. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan korelasi *product moment* dari *pearson*. Hasil analisis data menunjukkan $r = -0,121$ dan $p = 0,159$ ($p < 0,050$), yang menunjukkan bahwa tidak terdapat signifikansi hubungan antara kepuasan hidup dengan adiksi *game online* pada remaja. Berdasarkan hasil korelasi tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini ditolak.

Kata kunci: kepuasan hidup, adiksi *game online*

ABSTRACT

This research aims to determine the relationship between life satisfaction with online gaming addiction in adolescence. The hypothesis proposed in this research is there is a negative correlation between life satisfaction with online gaming addiction in adolescence. The more negative life satisfaction it will inclined to highten the online gaming addiction in adolescence on the contrary if the more positive life satisfaction and then also inclined lower the online gaming addiction in adolescence. Subjects in this research are Informatica students in university of Mercu Buana Yogyakarta with age 18-21 years with the sum of subjects is 70 people. Method of data collection in this research is by using scale method that is multidimensional student's life satisfaction scale and game online addiction Scale. Data analysis in this research using Product Moment Correlation from Pearson. The result of data analysis in this research $r = - 0,121$ dan $p = 0,159$ ($p < 0,050$). Based on result of these correlation, it can be stated that there is no a negative correlation between life satisfaction with online gaming addiction in adolescence. So the proposed hypothesis was be rejected.

Keywords: life satisfaction, online gaming addiction