

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja. Hipotesis yang ditunjukkan adalah adanya hubungan yang positif antara kecanduan *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 65 orang yang memiliki beberapa karakteristik yaitu remaja dengan usia 13 sampai 18 tahun yang bermain *game online* bertema kekerasan. Cara pengambilan subjek dengan menggunakan metode *purposive sampling*. Pengambilan data penelitian ini menggunakan Skala Kecanduan *Game Online* Bertema Kekerasan dan Skala Perilaku Agresif. Teknik analisis data yang digunakan adalah korelasi *product momen* dari Karl Pearson. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh koefisien korelasi (R) sebesar 0,643 dengan $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara variabel kecanduan *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif. Diterimanya hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,413, hal tersebut menunjukkan bahwa variabel kecanduan *game online* bertema kekerasan memberikan sumbangan efektif sebesar 41,3% terhadap variabel perilaku agresif dan sisanya 58,7% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini seperti pengalaman masa kecil, perlakuan buruk orangtua, dukungan dari orangtua dan teman sebaya, pendisiplinan yang keliru, ketidakjelasan hukuman yang diberikan, amarah yang tidak terkontrol, dan frustrasi.

Kata kunci: kecanduan *game online* bertema kekerasan, perilaku agresif

ABSTRACT

The study aimed to find out the relationship between addiction to violent online games and aggressive behavior in adolescents. The hypothesis indicated is that there is a positive relationship between addiction to violent online games and aggressive behavior. The subjects in this study amounted to 65 people who had several characteristics, namely teenagers aged 13 to 18 years who played violent online games. How to take a subject using the purposive sampling method. The study's data capture used the Violence-Themed Online Gaming Addiction Scale and the Aggressive Behavior Scale. The data analysis technique used is the product correlation moment from Karl Pearson. Based on the results of the data analysis obtained a correlation coefficient (R) of 0.643 with $p = 0.000$ ($p < 0.05$). This suggests that there is a relationship between the variables of violent online gaming addiction and aggressive behavior. The acceptance of the hypothesis in this study showed a coefficient of determination (R^2) of 0.413, it shows that the violent online game addiction variables contributed effectively by 41.3% to the aggressive behavior variable and the remaining 58.7% were influenced by other factors not studied in the study such as: Childhood experiences, parental ill-treatment, support from parents and peers, misdisciplination, vagueness of punishment given, uncontrolled anger, and frustration.

Keywords: *addiction to violent online games, aggressive behavior*