

Tipe Koleksi: UHAMKA - Skripsi FPSI

## Hubungan kecanduan game online dengan kecenderungan perilaku agresif pada remaja

Maylani

Deskripsi Lengkap: <http://lib.uhamka.ac.id/detail.jsp?id=49188&lokasi=lokal>

---

Abstrak

Fakultas Psikologi

Universitas Muhammadiyah Prof.DR.Hamka

September 2011

Nama : Maylani

NIM : 0709015017

Judul : Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kecenderungan Perilaku

Agresif pada Remaja

### ABSTRAK

Seiring perkembangan teknologi yang semakin maju, permainan elektronik game online juga mengalami perkembangan yang sangat besar. Hal ini ditandai dengan makin banyaknya game center, serta meningkatnya jumlah pemain game online, yang menurut Henry (2009) hampir 50% adalah remaja. Penelitian-penelitian terdahulu (Tempo interaktif 2007; Golberg, 1996; Young; 1999) menunjukkan bahwa kecanduan membawa masalah pada kehidupan nyata, baik dalam hubungan dengan diri sendiri maupun dengan lingkungan. Menurut Akio Mori (dalam Astuti, 2009) dampak game online salah satunya yaitu pengendalian emosi dan agresivitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan mood, seperti mudah marah, dan lain sebagainya.

Dalam penelitian ini ingin dilihat hubungan kecanduan game online dengan kecenderungan perilaku agresif pada remaja. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 60 orang dengan rentang usia remaja mulai dari usia 12 tahun hingga 18 tahun. Penelitian dilakukan di warung internet (Warnet) yang ada di daerah Pondok Ranji Tangerang Selatan.

Alat pengumpulan data yang digunakan adalah skala kecanduan game online dan kecenderungan perilaku agresif. Berdasarkan hasil analisa data diperoleh korelasi yang signifikan antara kecanduan game online dengan kecenderungan perilaku agresif ( $r = 0,740$  pada  $p = 0,01$ ).

Kata Kunci : Kecanduan Game Online, Kecenderungan Perilaku Agresif, Remaja