

***CORRELATION BETWEEN THE INTENSITY OF PLAYING
VIOLENT ONLINE GAMES AND AGGRESSIVE BEHAVIOR IN
LATE ADOLESCENTS***

Ully Dianing Kesuma Putri

ABTRACT

This study aimed to examine the relation between the intensity of playing violent online games and aggressive behavior in late adolescents. The hypothesis of this study is that there is a positive correlation between the intensity of playing online games and aggressive behavior. This study used quantitative method with correlational study. The subjects of this study were 110 teenagers with an age range of 18–21 years old. The tools which were used to collect the data are the aggressive behavior scale and the intensity of playing online games scale. The aggressive behavior scale contains 28 items with the Cronbach Alpha coefficient of 0,875 while the intensity of playing violent online games scale contains 20 items with the Cronbach Alpha coefficient of 0,852. The data was analyzed by using Spearman's Rho Correlation technique because there was a linear correlation, but the data distribution was abnormal. The result of this study is that there is a positive and significant correlation between the intensity of playing violent online games and aggressive behavior in late adolescents ($r = 0,768$; $p = 0,000$).

Key words: aggressive behavior, online gaming intensity, late adolescents

HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* BERUNSUR KEKERASAN DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA AKHIR

Ully Dianing Kesuma Putri

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja akhir. Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya hubungan positif antara intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja akhir. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Subjek dalam penelitian ini adalah remaja akhir dengan rentang usia 18-21 tahun yang berjumlah 110 orang. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala perilaku agresif dan skala intensitas bermain *game online*. Skala perilaku agresif terdiri dari 28 item dengan koefisien *Alpha Cronbach* sebesar 0,875, sedangkan skala intensitas bermain *game online* terdiri dari 20 item dengan koefisien *Alpha Cronbach* sebesar 0,852. Analisis data yang digunakan adalah *Spearman's Rho Correlation* karena hasil uji asumsi yang dilakukan menunjukkan data yang linear namun berdistribusi tidak normal. Berdasarkan hasil uji korelasi menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan dengan perilaku agresif remaja akhir ($r = 0,768$; $p = 0,000$).

Kata kunci: perilaku agresif, intensitas bermain *game online*, remaja akhir