

ABSTRAK

Puri, Rr. Aura Trahita. 2025. Hubungan antara regulasi emosi dan agresivitas pemain *game online* pada individu *emerging adulthood*. Skripsi. Yogyakarta: Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Sanata Dharma.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara regulasi emosi dan agresivitas pemain *game online* pada individu *emerging adulthood*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan teknik pengambilan sampel *convenience sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner secara daring. Partisipan dalam penelitian ini adalah 210 pemain *game online* dengan rentang usia 18-25 tahun. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Aggression Questionnaire* dengan (AQ) dan *Emotion Regulation Questionnaire* (ERQ) yang telah diadaptasi ke dalam Bahasa Indonesia dan dimodifikasi sesuai konteks penelitian. Uji reliabilitas menunjukkan konsistensi internal yang baik, dengan nilai *Cronbach's alpha* sebesar .804 untuk skala regulasi emosi dan .895 untuk skala agresivitas. Uji asumsi menunjukkan bahwa data tidak memenuhi asumsi linearitas dan normalitas, sehingga analisis korelasi menggunakan uji non-parametrik *Spearman's rho*. Hasil analisis menunjukkan tidak terdapat hubungan negatif antara regulasi emosi dan agresivitas ($p = .723$, $r = .025$). Temuan ini mengindikasikan bahwa regulasi emosi tidak dapat memprediksi perilaku agresif dalam konteks *game online*, sehingga peneliti selanjutnya perlu mengeksplorasi faktor psikososial lainnya.

Kata kunci: Regulasi emosi, Agresivitas, *Emerging adulthood*, *Game Online*

ABSTRACT

Puri, Rr. Aura Trahita. 2025. *the relationship between emotion regulation and aggression among online game players in emerging adulthood*. Thesis. Yogyakarta: Psychology, Psychology Faculty, Sanata Dharma University.

This study aimed to examine the relationship between emotion regulation and aggression in online game players during emerging adulthood. Using a quantitative design and convenience sampling. Data were collected through online questionnaires. The participants of this study were 210 online game players aged between 18 and 25 years. The study used the Aggression Questionnaire (AQ) and the Emotion Regulation Questionnaire (ERQ), both adapted to the Indonesian and modified to fit the research context. Reliability testing showed good internal consistency, with Cronbach's alpha values of .804 for the emotion regulation scale and .895 for the aggression scale. Assumption testing indicated that the data did not meet normality or linearity, so Spearman's rho was used for correlation analysis. The results showed no negative relationship between emotion regulation and aggression ($p = .723$, $r = .025$). These findings suggest that emotion regulation cannot predict aggressive behavior in the context of online gaming, highlighting the need for future research to investigate other psychosocial factors.

Keywords: *Emotion Regulation, Aggression, Emerging adulthood, Online Game*