

## INTISARI

**Latar Belakang:** Kecemasan merupakan situasi dimana seseorang mengkhawatirkan sesuatu yang tidak baik akan terjadi. Kecemasan paling sering dialami oleh remaja. Remaja yang mengalami kecemasan melarikan diri dari masalah menggunakan video game. Oleh karena itu remaja berisiko untuk mengalami kecanduan video game. Penelitian mengenai hubungan antara kecemasan dengan kecanduan video game pada remaja belum pernah dilakukan sebelumnya.

**Tujuan:** Untuk mengetahui hubungan antara kecemasan dengan kecanduan video game pada remaja di SMA N 2 Yogyakarta.

**Metode:** Penelitian ini merupakan penelitian uji korelasi dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan pada Maret 2020 dengan subjek penelitian sejumlah 132 remaja di SMA N 2 Yogyakarta. Penelitian menggunakan kuesioner Taylor Manifest Anxiety Scale (TMAS) dan Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form (IGDS9-SF). Analisis data menggunakan chi-square dan Spearman's rho.

**Hasil:** Mayoritas remaja di SMA N 2 Yogyakarta mengalami kecemasan sedang (88.4%). Sebesar 55.3% remaja di SMA N 2 Yogyakarta berisiko kecanduan video game. Analisis data menunjukkan adanya hubungan antara kecemasan dengan kecanduan video game ( $p = 0.009$ ) dan memiliki koefisien korelasi ( $r$ ) sebesar 0.228.

**Kesimpulan:** Terdapat hubungan yang signifikan antara kecemasan dengan kecanduan video game yang bersifat lemah dengan arah korelasi positif.

**Kata kunci:** Kecemasan, Kecanduan Video Game, Remaja

## ABSTRACT

**Background:** Anxiety is a situation where there is a concern that someone complaining something bad will happen. Anxiety is most often experienced by adolescents. Adolescents who experience anxiety run away from problems using video games. Therefore adolescents are at risk of experiencing video game addiction. Research on the corelation between anxiety and video game addiction in adolescents has never been done before.

**Objective:** To determine the corelation between anxiety and video game addiction in adolescents in SMA N 2 Yogyakarta.

**Method:** This research is a correlation test with a quantitative approach. This research was conducted in March 2020 with a number of 132 research subjects in SMA N 2 Yogyakarta. The study used the Taylor Manifest Anxiety Scale (TMAS) questionnaire and the Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form (IGDS9-SF). Data analysis using chi-square and Spearman's rho.

**Results:** The majority of adolescents in SMA N 2 Yogyakarta experienced moderate anxiety (88.4%). As many as 55.3% of adolescents in SMA N 2 Yogyakarta run the risk of being addicted to video games. Data analysis showed an association between anxiety and video game addiction ( $p = 0.009$ ) and had a correlation coefficient ( $r$ ) of 0.228.

**Conclusion:** There is a significant corelation between anxiety and video game addiction that is weak with positive correlation.

Keywords: Anxiety, Video Game Addiction, Adolescents