

## INTISARI

**Latar Belakang:** Bermain video *game* semakin digemari seiring dengan berkembangnya teknologi. Saat ini kecanduan video *game* sudah termasuk dalam salahsatu penyakit gangguan mental. Pengguna video *game* di kalangan remaja lebih banyak mengalami perilaku negatif yang berkaitan dengan penggunaan video *game*. Salahsatu perilaku remaja yang berkaitan dengan kecanduan video *game* adalah antisosial. Perilaku antisosial yang sering terjadi di kalangan remaja adalah melanggar norma atau aturan dan tidak memedulikan orang lain, misalnya berbuat bohong, mencuri, membolos sekolah, tawuran, berkelahi, dan lain sebagainya.

**Tujuan Penelitian:** Mengetahui apakah terdapat hubungan risiko antisosial dan risiko kecanduan video *game* pada remaja di SMA N 4 Yogyakarta

**Metode:** Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan rancangan penelitian *cross sectional*. Pengambilan sampel dilakukan pada bulan Maret 2020 dengan *proportionate random sampling* dan mendapat 172 responden. Instrumen yang digunakan merupakan *Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form (IGDS9-SF)* dan *Antisocial Process Screening Device*. Analisa data yang digunakan adalah *uji fisher test* sebagai uji alternatif karena tidak memenuhi syarat uji *chi square*.

**Hasil:** Nilai p-value dari uji *fisher test* yang dilakukan adalah 0,038. Hasil gambaran responden yang berisiko kecanduan video *game* adalah sebanyak 1,2% dan terdapat 19,8% responden yang berisiko antisosial.

**Kesimpulan:** Terdapat hubungan risiko antisosial dan risiko kecanduan video *game* pada remaja di SMA N 4 Yogyakarta

**Kata Kunci:** kecanduan game, kecanduan video *game*, antisosial, remaja

## ABSTRACT

**Background:** Playing video game is increasingly popular along with the development of technology. Currently, video game addiction is already included in mental disorders. Users of video games by adolescents are more experience a lot of negative behavior related to playing video game. One of the negative behavior that related to game addiction is antisocial. Antisocial behavior that often occurs among adolescents is violating norms or rules and ignoring others people, for example lying, stealing, ditching school, fighting, etc.

**Objective:** To know the relationship between risk of antisocial and risk of video game addiction in adolescent at SMA N 4 Yogyakarta

**Method:** This study used quantitative methods with cross-sectional research designed. Data were collected in march 2020 using proportionate random sampling and get 172 participant. Data also collected using Internet Gaming Disorder Scale-Short-Form (IGDS9-SF) and Antisocial Process Screening Device (APSD). Data were analyzed using fisher test for alternative test because the data were not eligible for chi square test.

**Result:** The P-value of the fisher test test performed is 0.038. The result of an overview of respondents at risk of video game addiction is 1.2% and there are 19.8% of respondents at anti-social risk.

**Conclusion:** There is a relationship between risk of antisocial and risk of video game addiction in adolescents in SMA N 4 Yogyakarta

**Keywords:** Game addiction, video game addiction, antisocial, adolescent