

## **HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN GAMES “DOTA” PADA GADGET DENGAN AGRESIVITAS REMAJA**

Astrid Arisya & Neila Ramdhani

Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada

### **INTISARI**

Bermain Game Online saat ini sudah menjadi hal yang umum dikalangan remaja. Namun, bermain game online seringkali dapat membuat kecanduan pada remaja sehingga bukan hal yang tidak mungkin bermain game dapat membuat perubahan perilaku para remaja. Perubahan perilaku remaja bisa didasari oleh game yang dimainkan, jika remaja menggunakan game yang bertipe kekerasan maka tanpa disadari remaja akan terbawa dalam kehidupan sehari-hari. Contoh perilaku tersebut adalah perilaku agresif, perilaku ini dapat merugikan orang lain bahkan diri sendiri. Jika remaja semakin intens bermain games, maka perilaku tersebut akan terbentuk dengan sendirinya.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan antara intensitas bermain games dengan agresivitas remaja. Sebanyak 182 remaja berpartisipasi dalam penelitian ini. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala Intensitas bermain games dan Skala Agresivitas Remaja. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis teknik korelasi *product moment* dari Pearson. Hasil korelasi menunjukkan nilai  $r = 0,371$  dan nilai  $p = 0,001$ , artinya terdapat hubungan yang signifikan antara kedua variabel yaitu variabel intensitas penggunaan games pada gadget dan variabel agresivitas remaja. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel intensitas dalam bermain game memberikan sumbangan efektif sebesar 13,8% terhadap agresivitas remaja.

*Kata kunci:* Intensitas Penggunaan Games pada Gadget, Agresivitas, Remaja

**THE RELATIONSHIP BETWEEN THE INTENSITY OF PLAYING GAMES  
“DOTA” ON GADGET AND TEENAGERS’ AGGRESSIVENESS**

Astrid Arisya & Neila Ramdhani

Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada

**ABSTRACT**

Nowadays playing game online is common thing for teenagers. Playing game online often make teenager be addicted so it will cause their behavior changing. Changing in behavior can be based on the kind of game which they play with. If teenagers play game which consists of violence, they will carry over into their daily lives without realizing it. The example of such behavior is aggressive, this behavior may harm others and even ourselves.

The research aims to examine the relationship between playing games and teenager’s aggressiveness. There are 182 teenagers who participated in this research. The instrument used in this research is the scale of the intensity of playing game and the scale of teenagers’ aggressiveness. The analysis technique used is the correlation technique of product moment by Pearson. Correlation result shows  $r = 0,371$  and  $p = 0,001$  that there is a significant correlation between two variables which are the variable intensity of playing games on gadget and variable of teenagers’ aggressiveness. The results of this study indicate that the variable intensity of playing game give effectively contribution about 13,8% for teenagers’ aggressiveness.

**Keywords :** The Intensity of Playing Games on Gadget, Aggressiveness, Teenager