

Abstract

Adolescence is a period of transition from childhood to adulthood, during which adolescent development experiences changes both physically, mentally, socially and emotionally. Along with the development of technology, online games are things that are in great demand by teenagers as a playing medium and even to the point of experiencing addiction or addiction. In addition, the theme of violence in online games that are played can cause aggressiveness in adolescents. Therefore researchers are interested in examining the effect of online game addiction on aggressiveness in high school X youth in Bandung city. The purpose of this study was to find out how online game addiction influences aggressiveness in high school X youth in Bandung City. The research method used is a quantitative method with a sample of high school X youth who play FPS (first person shooter) online games. Retrieval of data using online questionnaires with online game addiction instruments and aggressiveness instruments. The results showed that H1 was accepted and H0 was rejected with a significance value of 0.00. Acceptance of this hypothesis means that there is an influence of online game addiction on aggressiveness in SMA X youth in Bandung City.

Keywords: Addiction, Game Online, Aggresiveness, Youth.



Abstrak

Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, sepanjang masa ini perkembangan remaja mengalami perubahan-perubahan baik dari segi fisik, mental, sosial, dan emosional. Seiring perkembangan teknologi, *game online* merupakan hal yang banyak diminati oleh remaja sebagai media bermain bahkan hingga mengalami adiksi atau kecanduan. Selain itu, tema kekerasan pada game online yang dimainkan ini dapat menyebabkan agresivitas pada remaja. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh adiksi *game online* terhadap agresivitas pada remaja SMA X di kota Bandung. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaruh adiksi *game online* terhadap agresivitas pada remaja SMA X di Kota Bandung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan sampel remaja SMA X yang bermain *game online* FPS (*first person shooter*). Pengambilan data menggunakan kuesioner online dengan instrument adiksi *game online* dan instrument agresivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak dengan nilai signifikansi sebesar 0,00. Diterimanya hipotesis tersebut memiliki arti bahwa terdapat pengaruh adiksi *game online* terhadap agresivitas pada remaja SMA X di Kota Bandung.

Kata Kunci : Adiksi, *Game Online*, Agresivitas, Remaja.

