

ABSTRAK

Kondisi *stress* merupakan suatu tekanan psikologis atau *stress* yang terjadi ketika seorang individu merasa bahwa tuntutan lingkungan melebihi dari kemampuan adaptasinya. Kondisi *stress* ini bisa melatarbelakangi terjadinya perilaku agresi. Perilaku agresi adalah serangkaian tindakan atau tingkah laku yang bermaksud merugikan atau melukai orang lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kondisi *stress* dan perilaku agresi pada pecandu *game online*. Penelitian ini menggunakan rancangan kuantitatif dengan metode korelasional yang digunakan terhadap 100 responden sebagai pecandu *game online* yang diambil menggunakan teknik *accidental sampling*. Pengambilan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner dan skala likert. Hipotesis dalam penelitian ini menguji dengan menggunakan uji *rank spearman*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif ($r = 0.570$) yang signifikan antara kondisi *stress* dengan perilaku agresi pada pecandu *game online* (kategori hubungan kuat). Hubungan positif ini artinya semakin tinggi kondisi *stress* yang dialami seseorang maka semakin tinggi pula perilaku agresi pada pecandu *game online*.

Kata Kunci: Kondisi *Stress*, Pecandu *Game Online*, Perilaku Agresi

ABSTRACT

Conditions of stress is a psychological pressure or stress that occurs when an individual feels that environmental demands exceed his adaptability. This stressful condition can be the background for aggressive behavior. Aggressive behavior is a series of actions or behavior that intends to harm or injure another person. This study aims to determine the relationship between stressful conditions and aggressive behavior in online game addicts. This study uses a quantitative design with a correlational method that is used on 100 respondents who are online game addicts who are taken using accidental sampling techniques. Data collection was carried out using a questionnaire and a Likert scale. The hypothesis in this study was tested using the Spearman rank test. The results of this study indicate that there is a significant positive relationship ($r = 0.570$) between stressful conditions and aggression behavior in online game addicts (strong relationship category). This positive relationship means that the higher the stress experienced by a person, the higher the aggressive behavior of online game addicts.

Keywords: *Stressful Conditions, Online Game Addicts, Aggressive Behavior*