

PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP RISIKO PERILAKU KEKERASAN PADA REMAJA DI SMPN 3 KESUGIHAN

The Effect of Online Game Addiction on The Risk of Violent Behavior In Adolescents At Smpn 3 Kesugihan

Amanda Sharley Anggraeni¹, Ahmad Kusnaeni², Trimeilia Suprihatiningsih³

¹²³ Universitas Al-Irsyad Cilacap
Jl. Cerme No. 24, Sidanegara, Cilacap
Email : amandasharley22@gmail.com

ABSTRAK

Kecanduan *game online* merupakan dorongan dalam diri yang timbul untuk terus menerus memainkan *game online* yang menyebabkan remaja tidak dapat mengendalikan dirinya sendiri dalam bermain *game online* dan dapat mengakibatkan risiko perilaku kekerasan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap risiko perilaku kekerasan pada remaja. Desain penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan metode *survey analitik* dan menggunakan pendekatan *cross sectional*. Sampel yang diambil sebanyak 72 remaja dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Hasil uji *rank spearman* didapatkan terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap risiko perilaku kekerasan pada remaja di SMPN 3 Kesugihan ($p < 0,000 > \alpha = 0,05$). Saran bagi peneliti selanjutnya, diharapkan saat pengambilan data di cek masing-masing *handphone* remaja pada fitur kontrol orang tua untuk mengetahui lama waktu yang dihabiskan oleh remaja.

Kata Kunci : Kecanduan *Game Online*, Risiko Perilaku Kekerasan, Remaja

ABSTRAC

Online game addiction is an internal impulse that arises to continuously play online games that causes adolescents to lose control over themselves in playing online games and can result in the risk of violent behavior. The purpose of this study is to find out whether there is an influence of online game addiction on the risk of violent behavior in adolescents. The design of this study is quantitative research with an analytical survey method and using the cross sectional. The sample was taken from 72 adolescents using the cluster random sampling technique. The results of the spearman rank test found that there was no effect of online game addiction on the risk of violent behavior in adolescents at SMPN 3 Kesugihan ($p < 0.788 > \alpha = 0.05$). Suggestions for researchers are expected to be taken when collecting data on each adolescent's cellphone to check the parental control feature to find out the length of time spent by adolescents.

Keywords: *Online Game Addiction, Risk of Violent Behavior, Adolescents*