



## **SKRIPSI**


### **Judul:**

Hubungan Kecenderungan Kecanduan Game Online dengan  
Perilaku Agresif pada Remaja Perempuan

### **Disusun oleh:**

**SYAFIRA DWI ANDINI**  
NIM. 705200209

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS TARUMANAGARA  
2024

 <b>UNTAR</b> Tarumanagara University FAKULTAS PSIKOLOGI	FR-FP-04-06/R0	HAL. 1/1
05 NOVEMBER 2010	<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH</b>	

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **Syafira Dwi Andini**

NIM : **705200209**

Dengan ini menyatakan bahwa karya ilmiah yang diserahkan kepada Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara, berjudul:

**Hubungan Kecenderungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja Perempuan**

Merupakan karya sendiri yang tidak dibuat dengan melanggar ketentuan plagiarisme dan otoplagiarisme. Saya menyatakan memahami tentang adanya larangan plagiarisme dan otoplagiarisme tersebut, dan dapat menerima segala konsekuensi jika melakukan pelanggaran menurut ketentuan peraturan perundang-undangan dan peraturan lain yang berlaku di lingkungan Universitas Tarumanagara.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak mana pun.


Jakarta, 15 Januari 2024

Yang Memberikan Pernyataan



METERAI  
TEMPEL  
J95AKX054873057

**Syafira Dwi Andini**

 <b>UNTAR</b> Tarumanagara University FAKULTAS PSIKOLOGI	FR-FP-04-07/R0	HAL. 1/1
05 NOVEMBER 2010	SURAT PERNYATAAN EDIT NASKAH	

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Syafira Dwi Andini

N I M : 705200209

Alamat : Jl. Kp Jawa Keb Sayur IV No. 39 RT/RW 006/010 Kel.  
Keagungan Kec. Taman Sari, Jakarta Barat, 11130

Dengan ini memberi hak kepada Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara untuk menerbitkan sebagian atau keseluruhan karya penelitian saya, berupa skripsi yang berjudul:

**Hubungan Kecenderungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja Perempuan**

Saya juga tidak keberatan bahwa pihak editor akan mengubah, memodifikasi kalimat-kalimat dalam karya penelitian saya tersebut dengan tujuan untuk memperjelas dan mempertajam rumusan, sehingga maksud menjadi lebih jelas dan mudah dipahami oleh pembaca umum sejauh perubahan dan modifikasi tersebut tidak mengubah tujuan dan makna penelitian saya secara keseluruhan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh, secara sadar, dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Jakarta, 15 Januari 2024

Yang Membuat Pernyataan



**Syafira Dwi Andini**

## Pengesahan

Nama : SYAFIRA DWI ANDINI  
NIM : 705200209  
Program Studi : PSIKOLOGI  
Judul Skripsi : Hubungan Kecenderungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja Perempuan  
Title : The Relationship between Tendencies of Online Game Addiction and Aggressive Behavior in Adolescent Girls

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Program Studi PSIKOLOGI Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara pada tanggal 10-Januari-2024.

### Tim Penguji:

1. MONTY P. SADIADARMA, SPsi,MS/AT,MFCC,DCH,Dr., Psikolog
2. AGUSTINA, M.Psi., Psikolog
3. UNTUNG SUBROTO, S.Psi., M.Psi., Psikolog

Yang bersangkutan dinyatakan: **LULUS.**

Pembimbing:  
UNTUNG SUBROTO, S.Psi., M.Psi.,  
Psikolog  
NIK/NIP: 10711001



---

Jakarta, 10-Januari-2024  
Ketua Program Studi



ZAMRALITA, Dr.M.M., Psikolog

## ABSTRAK

Syafira Dwi Andini (705200209)

**Hubungan Kecenderungan Kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja Perempuan; Untung Subroto, M.Psi., Psikolog; Program Studi S-1 Psikologi. Universitas Tarumanagara. (I-IX,1-49,P1-P10,L1-L14)**

Penggunaan *game online* secara berlebihan rentan mengakibatkan kecanduan. Kecanduan *game online* adalah tindakan individu yang sudah tidak bisa mengontrol dirinya ketika bermain *game* dan mengakibatkan masalah bagi diri sendiri. Kecanduan *game online* dapat menimbulkan perilaku agresif. Perilaku agresif adalah suatu tindakan yang bertujuan untuk menyakiti dan mencelakakan individu lain yang tidak mengharapkan adanya perilaku tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan dari kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja. Penelitian dilakukan dengan metode kuantitatif korelasional dan pengambilan data menggunakan teknik *convenience sampling*. Penelitian ini dilakukan pada remaja perempuan sebanyak 163 responden. Alat ukur yang digunakan adalah *Game Scale Addiction* (GAS) oleh Lemmens et al. (2009) dan *Buss-Perry Aggression Questionnaire* (BPAQ) oleh Buss dan Perry (1992). Data partisipan kemudian diolah menggunakan SPSS dengan uji korelasi Pearson antara kecanduan *game online* dengan perilaku agresif. Hasil dari olah data didapatkan nilai koefisien korelasi  $r_s (163) = 0,279$  dengan nilai signifikansi ( $p$ ) sebesar  $0.000 < 0.05$ . Menandakan bahwa adanya hubungan yang positif dan signifikan antara kecenderungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif. Artinya, semakin tinggi kecenderungan kecanduan *game online* maka semakin tinggi pula perilaku agresif yang ditimbulkan. Begitu pun sebaliknya.

Kata Kunci: Kecenderungan Kecanduan *Game Online*, Perilaku Agresif, Remaja Perempuan