

Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Menyimpang Pada Siswa Remaja di Kota Depok = The Relationship between Online Game Addiction and Deviant Behavior in Young Students in Depok City

Gunawan Arya Wibisono, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920523637&lokasi=lokal>

Abstrak

Lingkungan permainan game online penuh dengan unsur kekerasan, sesksual, agresi dan intimidasi gender, jika dimainkan akan menimbulkan perilaku buruk, karena di dalam game membutuhkan pemain untuk melakukan aksinya, sehingga dapat mempengaruhi perilaku menyimpang. Penelitian ini bertujuan untuk melihat hubungan kecanduan game online dengan perilaku menyimpang remaja. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain cross-sectional. Sampel yang diambil penelitian berjumlah 143 responden dan teknik sampel yang digunakan yaitu simple random sampling. Kuesioner yang digunakan adalah Game Addiction Scale (GAS) dan Deviant Behavioral Scale (DBS). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku menyimpang pada siswa remaja $P \text{ Value} = 0,000 < 0,05$. Peneliti merekomendasikan pada penelitian ini adalah menyusun program pendidikan tentang risiko dan konsekuensi negatif dari kecanduan game online yang berfungsi untuk mencegah secara dini kecanduan, sehingga dapat berfokus pada tugas perkembangan remaja.

.....The online game environment is full of elements of violence, sexuality, aggression and gender intimidation, if played it will lead to bad behavior, because the game requires players to carry out their actions, so that it can influence deviant behavior. This study aims to examine the relationship between online game addiction with adolescent deviant behavior. This study used a quantitative method with a cross sectional design. The samples taken in this study amounted to 143 respondents and the sample technique used was simple random sampling. The questionnaire used are the Game Addiction Scale (GAS) and the Deviant Behavioral Scale (DBS). The results of this study indicate that there is a relationship between online game addiction and deviant behavior in adolescent students $P \text{ Value} = 0,000 < 0,05$. The researcher recommends that this research is to develop an educational program about the risks and negative consequences of online game addiction that serves to prevent addiction early, so that it can focus on adolescent developmental tasks.