

ABSTRAK

Gambaran Perilaku Perundungan pada Remaja yang Bermain *Game Online*

Alia Nursalamah

Program Studi Psikologi

Pada saat ini remaja sangat tertarik dengan media teknologi terutama *game online*. *Game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* dengan memerlukan koneksi internet dan media elektronik, seperti *gadget*, laptop ataupun komputer. Dampak negatif pengguna *game online* ini dapat mengakibatkan terjadinya perilaku perundungan. Perilaku perundungan merupakan perilaku negatif yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang secara terus-menerus baik secara verbal, fisik, atau psikologis. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui gambaran perilaku perundungan pada remaja yang bermain *game online*. Dengan kriteria remaja usia 13-17 tahun dan remaja yang bermain *game online*. Penelitian ini bersifat kuantitatif deskriptif dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 400 responden remaja yang bermain *game online*. Alat ukur yang digunakan sebanyak 27 Item valid dengan nilai koefisien reliabilitas sebesar (α) = 0,963. Remaja yang bermain *game online* dengan perilaku perundungan yang tinggi yaitu sebesar 65,8% dan remaja yang bermain *game online* dengan perilaku perundungan yang rendah yaitu sebesar 34,3%. Hasil *crosstabulation* perilaku perundungan berdasarkan jenis kelamin, laki-laki memiliki perilaku perundungan tinggi. Berdasarkan usia, perilaku perundungan tinggi, yaitu remaja dengan usia 13-15 tahun dan usia 16-17. Berdasarkan tingkat pendidikan, perilaku perundungan tinggi yaitu SMP. Berdasarkan pekerjaan orang tua, perilaku perundungan tinggi remaja dengan orang tua bekerja sebagai Polisi dan TNI. Berdasarkan jenis *game online* yang dimainkan, perilaku perundungan tinggi yaitu remaja yang bermain *game online Pubg Mobile*. Berdasarkan durasi bermain *game online* dalam 1 hari, perilaku perundungan tinggi yaitu remaja yang bermain *game online* selama > 5 Jam sehari.

Kata Kunci: Perilaku Perundungan, *Game online*, Remaja.

ABSTRACT

Description of Bullying Behavior in Teenagers Who Play Online Games

Alia Nursalamah

Psychology Study Program

Currently, teenagers are very interested in technological media, especially online games. Online games are games that are played online and require an internet connection and electronic media, such as gadgets, laptops or computers. The negative impact of online game users can result in bullying behavior. Bullying behavior is negative behavior carried out by a person or group of people continuously, either verbally, physically or psychologically. The aim of this research is to determine the description of bullying behavior among teenagers who play online games. With the criteria of teenagers aged 13-17 years and teenagers who play online games. This research is descriptive quantitative using purposive sampling techniques with a sample size of 400 teenage respondents who play online games. The measuring instruments used were 27 valid items with a reliability coefficient value of (α) = 0.963. Teenagers who play online games with high bullying behavior are 65.8% and teenagers who play online games with low bullying behavior are 34.3%. Crosstabulation results of bullying behavior based on gender, men have high levels of bullying behavior. Based on age, bullying behavior is high, namely teenagers aged 13-15 years and aged 16-17. Based on education level, bullying behavior is high, namely junior high school. Based on parental employment, bullying behavior is high among teenagers whose parents work as police and TNI. Based on the type of online game played, bullying behavior is high, namely teenagers who play the online game Pubg Mobile. Based on the duration of playing online games in 1 day, bullying behavior is high, namely teenagers who play online games for > 5 hours a day.

Keywords: Bullying Behavior, Online Games, Teenagers.