

ABSTRAK

Enrico Tedjo (705110075)

Hubungan *Self-Esteem* dengan Agresi pada Remaja yang Bermain *Video Game*; Dr. Riana Sahrani, M.Si., Psi.; Program Studi S-1 Psikologi, Universitas Tarumanagara, (i-x; P1-P6; 53 halaman; L1-L37)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara *self-esteem* dengan agresi pada remaja yang bermain *video game*. *Self-esteem* merupakan bentuk evaluasi diri seseorang secara keseluruhan mengenai dirinya sendiri. Agresi merupakan perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang melalui fisik maupun psikologis. Penelitian ini dilakukan pada remaja berusia 11-20 tahun yang bermain *video game* dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 400 orang. Penelitian ini menggunakan alat ukur *Rosenberg Self-Esteem Scale* (RSES) dan *Aggression Questionnaire* (Buss & Perry) yang telah diterjemahkan oleh bagian pengukuran Fakultas Psikologi Universitas Tarumanagara. Melalui analisis data diperoleh nilai korelasi antara *self-esteem* dan agresi sebesar $r = -0.213$ dan nilai signifikansi sebesar $p = 0.000$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan bersifat negatif yang signifikan antara *self-esteem* dengan agresi pada remaja yang bermain *video game*.

Kata kunci: *self-esteem*, agresi, remaja, *video game*