**PENGARUH *SENSATION SEEKING* DAN *EMOTION REGULATION***

**TERHADAP BERMAIN *VIOLENT VIDEO GAME* PADA REMAJA**

Rizqi Nurdina Tuti Hanany [(](mailto:rizqiinurdina@gmail.com)*[rizqiinurdina@gmail.com](mailto:rizqiinurdina@gmail.com)*) Lukman [*(l\_nadjamuddin@*yahoo.co](mailto:l_nadjamuddin@yahoo.com)m*)* Nurfitriani Fakhri (*nurfitriany*[*.fakhri@unm.ac.i*](mailto:fakhri@unm.ac.id)*d*)

*Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar*

*Jl. A. P. Pettarani Makassar, 90222*

**ABSTRAK**

Bermain *Video game* adalah hal yang lumrah di kalangan pelajar SMP-SMA. *Video game* yang menjadi *game* favorit pada remaja adalah yang mengandung konten kekerasan (*violent*). *Vioelnt video game* dimainkan oleh remaja sebagai fasilitas untuk membangkitkan adrenalin, memperoleh gairah, menghilangkan rasa bosan, pelarian ketika sedang mengalami masalah dengan sekolah maupun keluarga juga sebagai stimulus untuk mengatasi *negative affect* yang dialami. Subyek penelitian ini adalah remaja yang memainkan *violent video game* sebanyak

63 orang dan yang memainkan *non violent video game* sebanyak 29 orang di *game centre* yang ada di Kota Makassar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *sensation seeking* terhadap bermain *VVG* pada remaja dengan nilai *r*= 0,

397 (*p =0,001*). Hasil penelitian juga menunjukkan ada perbedaan rata-rata emosi (*aaffect balanced, emosi* positif-emosi negatif) yang signifikan (*p=0,000*) sebelum dan sesudah bermain *VVG* yang artinya Remaja yang sudah bermain *VVG* memiliki emosi yang lebih positif dibandingkan dengan sebelum bermain VVG. Dan terdapat perbedaan emosi remaja yang bermain *VVG* dengan remaja yang bermain *VVG* secara signifikan. Kelompok yang bermain *VVG* memiliki emosi (*affect balanced,* emosi positif-emosi negatif) lebih positif dibandingkan dengan yang kelompok yang bermain non *VVG.*

Kata kunci: **Remaja, *sensation seeking*, *emotion regulation, violent video game.***