

## HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME DENGAN PERILAKU AGRESIF VERBAL PADA USER GAME ONLINE

Sekar Safitri<sup>1</sup>, Fikrie<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

E-mail: [sekar.safitri99@gmail.com](mailto:sekar.safitri99@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game* dengan perilaku agresif verbal pada user *game online*. Hipotesis penelitian ini adalah terdapat hubungan antara kecanduan *game* terhadap perilaku agresif verbal pada user *game online*. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional dan teknik pengambilan subjek dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, dengan kriteria individu berada pada tahap remaja sampai dengan dewasa awal (12 tahun s/d 40 tahun) yang bermain *game online*; memiliki rentang waktu minimal bermain lebih dari 3-5 jam perhari, jenis *game* MMORPG, MOBA, FPS, *Battle Royale* sejumlah 174 orang. Skala yang digunakan untuk pengambilan data adalah skala kecanduan *game* dengan rentang daya item 0,280-0,611 dan memiliki nilai reliabilitas *Cronbach's Alpha* sebesar 0,929 dan skala agresif verbal dengan rentang daya item 0,300-0,674 dan memiliki nilai reliabilitas *Cronbach's Alpha* sebesar 0,945. Analisis data yang digunakan adalah korelasi *product moment pearson* dengan bantuan software SPSS 23.0 (*Statistical Packages for the Social Sciences*). Hasil perhitungan statistik menunjukkan nilai korelasi ( $r = 0,639$ ;  $p < 0,05$ ). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara kecanduan *game* dengan perilaku agresif verbal pada user *game online*.

**Kata Kunci:** *Kecanduan Game online, Perilaku Agresif Verbal*

## THE RELATIONSHIP BETWEEN GAME ADDICTION AND VERBAL AGGRESSIVE BEHAVIOR IN ONLINE GAME USERS

### ABSTRACT

This study aims to determine the relationship between game addiction and verbal aggressive behavior in online game users. The hypothesis of this research is that there is a relationship between game addiction and verbal aggressive behavior in online game users. The method used is a quantitative approach with a correlational design and the subject-taking technique in this study uses a purposive sampling technique, with the criteria of individuals being in the stage of adolescence to early adulthood (12 years to 40 years) playing online games; has a minimum playing time span of more than 3-5 hours day, the type of game is MMORPG, MOBA, FPS, *Battle Royale* as many as 174 people. The scale used for data collection is a game addiction scale with an item power range of 0.280-0.611 and has a reliability value of Cronbach's alpha of 0.929 and a verbal aggressive scale with an item power range of 0.300-0.674 and has a reliability value of Cronbach's alpha of 0.945. Analysis of the data used is Pearson's product moment correlation with the help of SPSS 23.0 (*Statistical Packages for the Social Sciences*) software. The results of statistical calculations show the correlation value ( $r = 0.639$ ;  $p < 0.05$ ). These results indicate that there is a positive relationship between game addiction and verbal aggressive behavior in online game users.

**Keywords:** *Online Game Addiction, Verbal Aggressive Behavior*

## PENDAHULUAN

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat jumlah pengguna internet untuk tahun 2019 hingga 2020 mencapai 196,7 juta atau 73,7 %. Data ini meningkat sekitar 8,9 % atau sekitar 25,5 juta pengguna internet dari total populasi 266 juta penduduk di Indonesia (APJII, 2020). Hal ini cukup potensial bagi perkembangan industri *game online*. Pesatnya pengguna internet di Indonesia semakin meningkatkan pula para pemain *game online* di Indonesia (Affandi, 2013). Jumlah *gamer* di dunia sekarang mencapai 3,5 miliar orang (Datareportal.com). Sementara terdapat 52 juta orang yang merupakan *gamer* di Indonesia pada tahun 2019 sehingga hal tersebut menjadikan Indonesia sebagai negara peringkat ke-6 dengan jumlah *gamer* terbanyak di Asia dan peringkat 16 di dunia (Fauzi, 2020).

Fenomena bermain *game online* banyak digemari berbagai kalangan, tidak hanya bagi anak-anak atau remaja, namun juga dewasa awal hingga menjelang lanjut usia (Lutfiwati, 2018). Selaras dengan ini, hasil survei peneliti terhadap pemain *game online* dengan rentang usia bervariasi antara 15 tahun sampai dengan 29 tahun dan di dominasi oleh anak muda yang berusia 18 tahun sampai 22 tahun. Peneliti juga menemukan rata-rata jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* adalah 20 jam dalam satu minggu.

Data-data tersebut menunjukkan tingginya pengguna *game online* di Indonesia. Hal ini beriringan dengan munculnya permasalahan-permasalahan yang timbul akibat bermain *game online* (Fitri et al., 2018). *Game online* memberikan dampak negatif bagi siswa sekolah yang membuat siswa malas sekolah, terbengkalainya tugas-tugas sekolah, dan terganggunya kesehatan fisik mereka (Masya & Candra, 2016). Safitri (2020) menjelaskan dampak negatif lain ketika bermain *game online* di antaranya yaitu, sakit mata, meninggalkan kewajiban, interaksi sosial berkurang, dan mudah emosi. Hal ini sesuai pendapat Jannah et al., (2015) bahwa remaja yang kecanduan bermain *game online* cenderung mengabaikan aktivitas lain yang tidak berhubungan dengan *game online* dan juga akan merasa gelisah jika dia tidak bisa bermain *game online*. Ariantoro (2016) menemukan bahwa *game online* juga dapat memiliki

efek negatif lainnya, seperti kesehatan fisik dan mental menjadi terganggu, menimbulkan efek adiktif, dan menghabiskan banyak uang untuk *game online*, serta dapat mengucapkan hal-hal yang buruk.

Anderson dan Bushman (dalam Kartini, 2016) menemukan bahwa munculnya perilaku kasar dan agresif merupakan dampak negatif lainnya dari bermain *game online*. Sears et al., (2009) mengatakan bahwa perilaku agresif adalah sebuah tindakan yang di sengaja untuk menyakiti orang lain. Sementara, Breakwell (dalam Satria et al., 2015) mendefinisikan bahwa agresif itu adalah sebuah perilaku untuk menyakiti atau merugikan orang lain karena memiliki keinginan yang berbeda dengan pelaku.

Andrianis et al., (2011) mengatakan *game online* terbagi menjadi dua kelompok yakni *game online* jenis agresif dan non-agresif. Henry (dalam Andrianis et al., 2011) menyatakan bahwa *game online* jenis non agresif hanya bersifat “mengolah” otak saja dan tidak mengandung unsur kekerasan, *game* jenis non agresif ini dapat memberikan manfaat, seperti mengenalkan teknologi dan fiturnya, melatih motorik, melatih untuk memecahkan masalah dan logika, memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarah dan aturan, serta bersifat menghibur. Lain hal nya dengan bermain *game* yang berjenis agresif, Shao & Wang (2019) menemukan bahwa paparan video *game online* mengandung kekerasan berkorelasi positif dengan peningkatan perilaku agresif remaja. Hal ini sesuai dengan penelitian Yunita & Augesty (2020) yang menemukan bahwa bermain *game* yang berlebihan akan membuat anak meniru perilaku kekerasan yang terjadi dalam *game online* lalu diterapkan dalam kehidupan nyata.

Pada salah satu kasus yang terjadi di Jakarta Bachtar (2020) seorang remaja berinisial CCS (18 tahun) tega menusuk ibu kandungnya, TS (47 tahun) menggunakan gunting dan penyebab dari perilaku ini diketahui CCS mengalami kecanduan *game online*. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (dalam Rondo et al., 2019) yang berjudul siswa yang kecanduan *game online* dan perilaku agresif di SMP Negeri 14 Pekanbaru menunjukkan bahwa seseorang yang kecanduan *game online* akan memiliki efek negatif yaitu kecenderungan untuk berperilaku agresif fisik maupun verbal. Perilaku agresif verbal merupakan salah satu bentuk dari perilaku agresif.

Temuan-temuan ini sejalan dengan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti. Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui observasi pada saat bermain *game online* ditemukan beberapa perilaku agresif verbal yang dilakukan oleh pemain *game online* lain, perilaku tersebut antara lain mengeluarkan kata-kata kasar makian, olok-olok dan kata-kata jorok yang sering dikeluarkan oleh para pemain *game* saat mereka bermain *game online*. Selaras dengan hasil observasi ini, berdasarkan *survey* sederhana yang dilakukan peneliti melalui *google* formulir dengan pertanyaan apakah pernah mengucapkan kata-kata kasar ketika bermain *game online* dan apakah mereka pernah mendapatkan perlakuan kata-kata kasar ketika bermain *game online*, ditemukan hampir semua responden mengatakan pernah menggunakan kata-kata kasar dan mendapat perlakuan kasar.

Fenomena yang didapatkan peneliti melalui studi pendahuluan ini disebut dengan fenomena perilaku agresif verbal. Perilaku agresif verbal adalah perilaku yang menggunakan kata-kata lisan untuk menyakiti orang lain dengan sengaja (Rösner et al., 2016). Myers mengatakan bahwa agresif verbal adalah suatu tindakan dengan tujuan menyakiti perasaan orang lain secara sengaja, perilaku yang termasuk dalam hal ini misalnya menghina, mengancam, gosip, ejekan, dan menyindir (Olga, 2019).

Perilaku agresif verbal dapat memberikan dampak negatif bagi yang melakukan maupun bagi yang mendapatkan perlakuan tersebut. Hasil penelitian Amanda (2016) menemukan 61,38% pemain *game* mengalami perasaan takut, gugup dan gelisah ketika mengalami agresif verbal. Setiawati & Gunado (2019) menambahkan mereka yang mendapatkan perlakuan agresif verbal mengalami rasa sakit baik secara fisik maupun psikis. Musbikin (dalam Tiani, 2014) menyebutkan dampak negatif bagi pelaku agresif verbal adalah kehilangan kepedulian terhadap sesama, tidak mudah menerima kekalahan, bahkan menjadi mudah menyakiti teman-teman seusia ataupun yang lebih kecil. Sejalan dengan temuan Setiawati & Gunado (2019) dampak lain bagi pelaku agresif verbal adalah akan memiliki kesulitan dalam mengendalikan emosinya.

Myers (2012) menjelaskan bahwa salah satu *perspektif* teori yang dapat menjelaskan tentang

perilaku agresif adalah *perspektif* teori belajar sosial. Bandura (dalam Kusnita, 2018) menjelaskan bahwa inti dari belajar sosial adalah *modelling* yang berupa peniruan atau pengulangan apa yang dilakukan orang lain melalui berbagai proses pengamatan yang melibatkan proses berpikir. Bandura (dalam Sears et al., 2009) menyatakan bahwa perilaku agresif merupakan hasil dari proses belajar sosial (*social learning*) melalui pengamatan dan *modelling* (peniruan) terhadap dunia sosial. Menurut Satria et al., (2015) dilihat dari *social learning theory* didapatkan bahwa memainkan *game online* yang mengandung konten kekerasan, akan menstimulasi perilaku agresif baik fisik maupun verbal pada pemain *game online*. Hal ini sejalan dengan penelitian Reza (2020) menemukan bahwa intensitas bermain *game online* yang tinggi dapat menimbulkan adanya *modelling* perilaku agresif dari hasil sosialisasi antar pemain dalam *game online*, hal ini dikarenakan *game online* menjadi sarana pelarian yang aman untuk memenuhi kebutuhan sosial atau kebutuhan hiburan.

Berdasarkan penelitian terdahulu dari Asyaktur & Puspitadewi (2017) menemukan bahwa adanya hubungan yang positif dengan semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* maka potensi perilaku agresif juga semakin tinggi. Hal ini disebabkan semakin tinggi frekuensi waktu yang dihabiskan bermain *game online* maka peluang mendapatkan kekalahan dan hambatan pada saat bermain *game online* semakin tinggi sehingga menyebabkan munculnya perilaku agresif. Hasil penelitian tersebut berbanding lurus dengan penelitian yang dilakukan oleh Amanda (2016) menemukan bahwa semakin sering bermain *game online* maka dapat terjadi perubahan pada perilaku agresif yang diaplikasikan dari bermain *game online* ke dunia nyata.

Lestari (2019) menyimpulkan bahwa hubungan antara kecanduan *game online* dan agresi disebabkan oleh frekuensi dan lamanya bermain *game online* yang akan membuat seseorang tidak mau melakukan aktivitas lain, rasa senang ketika mengalami kemenangan juga menyebabkan keinginan untuk terus bermain *game online*. Sedangkan, kekalahan pada saat bermain *game online* yang diraihnya dapat mempengaruhi munculnya perilaku agresif.

Waas (2015) menambahkan bahwa ada hubungan antara intensitas bermain video *game* yang berunsur kekerasan dengan perilaku agresif. Sejalan dengan penelitian Satria et al., (2015) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat mutlak antara kecanduan bermain *game* kekerasan dengan agresivitas pada anak remaja.

## METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode kuantitatif dengan desain korelasional. Rachmat (2015) menyatakan bahwa desain penelitian korelasional bertujuan untuk mengetahui hubungan antardua variabel dan bagaimana arah hubungan, serta seberapa besar hubungan tersebut, berdasarkan jenis penelitian koefisien korelasi. Populasi dalam penelitian ini adalah individu yang suka bermain *game online* di Kalimantan Selatan. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan metode *purposive sampling*, yaitu metode pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus dan disesuaikan dengan tujuan penelitian sehingga dapat menjawab permasalahan penelitian (Sugiyono, 2018). Adapun jumlah sampel yang ditentukan oleh peneliti adalah 200 orang dengan kriteria sampel, yaitu: remaja sampai dengan dewasa awal (12 tahun s/d 40 tahun) yang bermain *game online*; memiliki rentang waktu minimal bermain lebih dari 3-5 jam perhari, jenis *game* MMORPG, MOBA, FPS, Battle Royale.

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala agresif verbal dan kecanduan *game*. Skala agresif verbal disusun berdasarkan aspek agresif verbal oleh Infante et al., (1992) yang mengidentifikasi bahwa terdapat tiga aspek agresif verbal yaitu, frekuensi, *memory*, dan menyerang konsep diri. Skala kecanduan *game online* disusun berdasarkan aspek perilaku kecanduan *game online* Kuss et al., (2014) yang terdiri dari 6 aspek atau kriteria kecanduan *game online* yakni, *saliance*, *tolerance*, *mood modification*, *withdrawal*, *relapse*, dan *conflict*. Skala penelitian ini memuat item *favorable* dan *unfavorable*. Model penskalaan menggunakan skala Likert. Model skala Likert terdiri dari 5 respon pilihan jawaban yaitu: sangat tidak sesuai (STS),

tidak sesuai (TS), netral (N), sesuai (S), sangat sesuai (SS). Reliabilitas skala agresif verbal sebesar 0,945 dan skala kecanduan *game* sebesar 0,929. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis korelasi *Product Moment Pearson*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game* dengan perilaku agresif verbal pada user *game online*. Berdasarkan hipotesis yang diajukan peneliti yang menyatakan adanya hubungan antara kecanduan *game* dengan agresif verbal pada *user game online* dikarenakan akibat dari bermain *game online* secara berulang-ulang yang menyebabkan adanya penularan perilaku agresif baik itu dari hasil sosialisasi antar pemain dalam *game online* maupun konten yang di sajikan dalam *game* sehingga cenderung akan memunculkan perilaku agresif verbal seperti mengumpat dan berkata-kata kasar saat bermain *game*. Sejalan dengan penelitian Bandura (dalam Sears et al., 2009) menyatakan bahwa perilaku agresif merupakan hasil dari proses belajar sosial (*social learning*) melalui pengamatan dan *modelling* (peniruan) terhadap dunia sosial. Bandura (dalam Myers, 2014) menambahkan bahwa teori belajar sosial (*social learning theory*) merupakan teori yang menyebutkan bahwa individu mempelajari perilaku sosial melalui pengamatan dan imitasi, serta dengan diberi imbalan dan diberi hukuman.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan diketahui bahwa koefisien korelasi antara kecanduan *game* dengan perilaku agresif verbal sebesar  $r = 0,639$ ;  $p < 0,05$  maka hipotesis yang diajukan diterima. Hal tersebut menunjukkan ada hubungan antara variabel kecanduan *game* dengan perilaku agresif verbal yang termasuk hubungan kuat dengan bentuk hubungan positif, sehingga semakin tinggi kecanduan *game online* semakin tinggi pula agresif verbal pada *user game online*, sebaliknya semakin rendah kecanduan *game* maka semakin rendah pula agresif verbal pada *user game online*.

*Game online* merupakan *game* yang dapat diakses oleh banyak orang dengan jaringan internet dan hal ini dapat di akses secara bebas di manapun. Semakin sering seseorang bermain *game online*, dengan durasi selama tiga sampai empat jam maka semakin kesulitan dalam mengatur waktu bermain

*game* dan aktivitas lainnya yang tidak berhubungan dengan *game online*. *Game online* pada dasarnya ditujukan untuk refreshing otak maupun untuk mengusir kepenatan setelah melaksanakan aktivitas sehari-hari, tetapi pada kenyataannya *game online* membuat individu menjadi kecanduan (La Febrina, 2014).

Hermawan (2019) menyatakan bahwa kecanduan *game* mengacu pada penggunaan internet yang berlebihan sehingga mengabaikan kehidupan sosial, dan psikologis individu yang kecanduan *game* mengalami kehilangan kemampuan untuk mengendalikan diri dalam bermain *game*, menderita depresi ketika tidak bermain *game*, dan menjadi ketergantungan akan *game*. Kecanduan *game online* jika dibiarkan maka akan menimbulkan dampak negatif. Safitri (2020) menjelaskan dampak negatif ketika bermain *game online* diantaranya yaitu, sakit mata, meninggalkan kewajiban, interaksi sosial berkurang, dan mudah emosi. Permatasari & Sugito (2017) menambahkan bahwa dampak negatif lainnya dari bermain *game* adalah, emosi menjadi tidak terkendali, kehilangan pengendalian diri, dan munculnya sifat agresif.

Temuan yang didapatkan oleh peneliti menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berperan penting dalam perilaku agresif verbal pada individu yang bermain *game online*. Hubungan yang positif dengan semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* maka potensi perilaku agresif juga semakin tinggi. Hal ini disebabkan semakin tinggi frekuensi waktu yang dihabiskan bermain *game online* maka peluang mendapatkan kekalahan dan hambatan pada saat bermain *game online* semakin tinggi sehingga menyebabkan munculnya perilaku agresif. Sejalan dengan penelitian Terok et al., (2018) yang menyatakan bahwa intensitas bermain *game online* memiliki hubungan terhadap perilaku agresif seseorang, hal tersebut dikarenakan secara tidak langsung orang yang bermain *game online* akan berusaha meniru apa yang ada dalam *game online* yang dimainkannya.

Hasil penelitian tersebut berbanding lurus dengan penelitian yang dilakukan Wibisono & Naryoso (2019) menambahkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara intensitas bermain *game* dengan agresif verbal pada anak remaja, artinya semakin semakin meningkat intensitas bermain *game online* maka

perilaku agresif juga akan meningkat. Hal ini sesuai dengan penelitian Tanjung (2015) mengatakan bahwa semakin sering bermain *game online* berunsur kekerasan, maka semakin sering juga individu itu mengamati tindakan kekerasan sehingga akan memunculkan perilaku agresif. Menurut Pitakasari et al., (2019) menambahkan bahwa permainan yang menampilkan perkelahian berdarah-darah, brutal, sadis, adegan penyiksaan, pembunuhan dan lain-lain jika digemari dan dinikmati secara berulang-ulang maka secara tanpa sadar perilaku agresif tersebut akan terekam dalam memori alam bawah sadar dan tanpa sadar hal tersebut membentuk perilaku agresif pada pengamat. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Isnaini et al., (2021) di dapatkan hasil bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* PUBG dengan perilaku agresif verbal remaja.

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan di Kalimantan selatan ditemukan bahwa terdapat 174 responden dan terbagi menjadi pemain *game online* berjenis kelamin laki-laki sebanyak 60% atau 104 subjek dan sebanyak 40% atau 70 subjek perempuan yang berada pada rentang usia tertinggi 19-22 tahun sebesar 60%. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Buchman dan Funk (dalam Nirwanda & Ediati, 2017) yang menyatakan bahwa gender laki-laki lebih mudah untuk mengalami *adiksi* atau kecanduan terhadap *game online* dan menghabiskan waktunya untuk bermain *game* dan gender laki-laki juga lebih mendominasi dibandingkan perempuan (Nirwanda & Ediati, 2017).

Agresif verbal adalah perkataan dengan tujuan menyakiti orang lain. Infante et al., (1992)) mengidentifikasi bahwa terdapat tiga aspek agresif verbal yaitu, frekuensi, *memory*, dan menyerang konsep diri yang terdiri dari 36 item. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh tingkat agresif verbal pada *user game online* yang terbagi menjadi tiga kategori yaitu dari 174 subjek terdapat sebanyak 98 responden dengan (56,3%) pada kategori sedang, selanjutnya dalam kategori rendah berjumlah (39,7%) dengan frekuensi 69 orang, sedangkan subjek yang tergolong dalam kategori tinggi dengan frekuensi 7 orang dengan (4,0%). Hal ini menunjukkan bahwa pemain *game online* memiliki kecenderungan untuk berperilaku agresif verbal baik ketika bermain maupun tidak bermain *game online*.

Kecanduan *game online* merupakan ketidakmampuan mengendalikan diri dalam *bermain game online*. Kuss et al., (2014) menyatakan terdapat 6 aspek atau kriteria kecanduan *game online* yakni, *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse*, dan *conflict* yang terdiri dari 42 item. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh tingkat kecanduan *game online* pada *user game online* yang terbagi menjadi tiga kategori yaitu dari 174 subjek terdapat sebanyak 97 subjek dengan (55,7%) berada pada kategori sedang, sedangkan subjek dalam persentase yang tergolong kategori rendah dengan frekuensi 67 orang dengan jumlah sebesar (38,5%), dan terdapat subjek dalam kategori tinggi dengan frekuensi 10 orang dengan jumlah (5,7%). Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik permainan yang dimainkan, lama mereka bermain, serta emosi atau perasaan yang muncul selama bermain dan usia mereka mempengaruhi munculnya perilaku agresif fisik maupun verbal.

## KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis yang dilakukan maka ditarik kesimpulan, bahwa terdapat hubungan positif antara kecanduan *game* (X) dengan perilaku agresif verbal (Y) pada *user game online*, sehingga hipotesis alternatif ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, artinya semakin tinggi kecanduan *game* maka semakin tinggi agresif verbal pada *user game online*, sebaliknya semakin rendah kecanduan *game* maka semakin rendah juga agresif verbal pada *user game online*.

## REFERENSI

- Affandi, M. (2013). Pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 1(4), 177–187.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290–304.
- Andrianis, I., Nur Sulistiyawati, F., & Rora Paruhita, D. (2011). *Gambaran kecenderungan agresivitas dalam pemilihan game online pada anak*.
- APJII, B. (2020). *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online

- Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1).
- Asyakur, M. A. B., & Puspitadewi, N. (2017). Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kecenderungan Agresivitas pada Komunitas Gaming Surabaya. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 4(3), 1–6.
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ildil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6(3), 211–219.
- Hermawan, E. (2019). Kecanduan Game Digital Online: Memahami Dampak Kecanduan Game Online terhadap Hubungan Sosial. *Kelola: Jurnal Sosial Politik*, 2(1), 149–162.
- Infante, D. A., Riddle, B. L., Horvath, C. L., & Tumlin, S.-A. (1992). Verbal aggressiveness: Messages and reasons. *Communication Quarterly*, 40(2), 116–126.
- Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., & Herniyanti, R. (2021). Intensitas Bermain Game Online Berhubungan dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 9(1), 235–242.
- Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan kecanduan game dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200–207.
- Jumlah Gamer Indonesia Tumbuh, Masa Depan Cerah Buat Industri Esports? - Semua Halaman - Nextren.grid.id*. (n.d.). Retrieved March 30, 2022, from <https://nextren.grid.id/read/012284184/jumlah-gamer-indonesia-tumbuh-masa-depan-cerah-buat-industri-esports?page=all>
- Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain Game Online dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(4).
- Kusnita, N. (2018). *Penerapan Teknik Modeling untuk Mengurangi Kejenuhan Belajar Peserta Didik Kelas XI di SMK Bina Latih Karya (SMK-BLK) Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018*. UIN Raden Intan Lampung.
- Kuss, D. J., Shorter, G. W., van Rooij, A. J., Griffiths, M. D., & Schoenmakers, T. M. (2014). Assessing internet addiction using the parsimonious internet addiction components model—a preliminary study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(3), 351–366.
- La Febrina, C. (2014). Pengaruh intensitas bermain game on-line terhadap agresivitas siswa. *Jurnal*

- Ilmiah Visi*, 9(1), 28–35.
- Lestari, L. A. (2019). *Bimbingan konseling Islam melalui teknik self management untuk meningkatkan tanggung jawab belajar pada mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya*. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami kecanduan game online melalui pendekatan neurobiologi. *ANFUSINA: Journal of Psychology*, 1(1), 1–16.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (e-Journal)*, 3(2), 103–118.
- Miris, *Kecanduan Game Online, Remaja di Jakbar Nekat Tusuk Ibu Kandung - Minews ID*. (n.d.). Retrieved March 30, 2022, from <https://www.minews.id/news/miris-kecanduan-game-online-remaja-di-jakbar-nekat-tusuk-ibu-kandung>
- Myers, D. G. (2012). Psikologi sosial. *Jakarta: Salemba Humanika*, 189–229.
- Nirwanda, C. S., & Ediati, A. (2017). Adiksi game online dan ketrampilan penyesuaian sosial pada remaja. *Jurnal Empati*, 5(1), 19–23.
- Olga, N. F. (2019). *Hubungan kematangan emosi dengan Agresivitas Verbal yang dilakukan pada kalangan mahasiswa*. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Permatasari, D. A., & Sugito, S. (2017). Dinamika Perilaku Agresif Anak yang Bermain Game pada Anak Kelompok B4 di TK ABA Wonocatur Banguntapan Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 149–160.
- Pitakasari, A. A., Kandar, K., & Pambudi, A. (2019). Hubungan Paparan Game Online Berunsur Kekerasan terhadap Kejadian Perilaku Agresif pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 5(2), 96–102.
- Rachmat, T. (2015). Metodologi Penelitian Kuantitatif. *Jakarta: Paps Sinar Sinanti*.
- Reza, T. (2020). Intensitas Bermain Game Online Mobile PlayerUnknown's Battleground (PUBG) dengan Kecenderungan Agresivitas pada Dewasa Awal. *Cognicia*, 8(1), 118–130.
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I. S., & Onibala, F. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Siswa di SMA N 2 Ratahan. *Jurnal Keperawatan*, 7(1).
- Rösner, L., Winter, S., & Krämer, N. C. (2016). Dangerous minds? Effects of uncivil online comments on aggressive cognitions, emotions, and behavior. *Computers in Human Behavior*, 58, 461–470.
- Safitri, S. S. (2020). Game Online dan Pengaruh Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 364–376.
- Satria, R. A., Nurdin, A. E., & Bachtiar, H. (2015). Hubungan kecanduan bermain video games kekerasan dengan perilaku agresif pada murid laki-laki kelas iv dan v di sd negeri 02 cupak tangah pauh kota padang. *Jurnal Kesehatan Andalas*, 4(1).
- Sears, D. O., Peplau, L. A., & Taylor, S. E. (2009). Psikologi sosial (edisi ke dua belas). *Jakarta: Kencana Prenada Media Group*.
- Setiawati, O. R., & Gunado, A. (2019). Perilaku agresif pada siswa smp yang bermain game online. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(1), 30–34.
- Shao, R., & Wang, Y. (2019). The relation of violent video games to adolescent aggression: An examination of moderated mediation effect. *Frontiers in Psychology*, 10, 384.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In ke-26.
- Terok, M., Tololiu, T., & Rompis, N. (2018). THE INTENSITY OF PLAYING ONLINE GAMES ON THE VIOLENCE AND AGGRESSIVE BEHAVIOR STUDENTS. *Jurnal Ilmiah Perawat Manado (Juiperdo)*, 6(2), 83–91.
- Tiani, A. (2014). *Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Anak Di Surakarta*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Waas, P. M. (2015). Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Jenis Massively Multiplayer Online First Person Shooter Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana (Doctoral Dissertation, Program Studi Psikologi Fpsi-Uksw). *Skripsi. Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga*. Diakses Dari [Http://Repository.Uksw.Edu/Handle/123456789/8701](http://Repository.Uksw.Edu/Handle/123456789/8701).
- Wibisono, A., & Naryoso, A. (2019). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja. *Interaksi Online*, 7(3), 179–187.
- Yunita, M. M., & Augesty, Y. (2020). Peran Mindfulness Terhadap Kecenderungan Adiksi Dan Agresivitas Pada Remaja Pemain Game Online Bermuatan Kekerasan. *Seminar Nasional Psikologi UM*, 1(1).