

Agresivitas verbal pada pemain *Mobile Legend*: Bagaimana peran intensitas bermain?

Dwiki Bagus Raharjo¹, Sahat Saragih^{2*}, Sayidah Aulia Ul Haque³

^{1,2,3} Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Surabaya, Indonesia

*E-mail: sahat@untag-sby.ac.id

**Published:
1 Februari
2024**

Abstract

Mobile legend games are often faced with verbal aggressiveness problems, it does not rule out the possibility of playing intensity factors that can lead to verbal aggressiveness behavior. This study aims to determine the relationship between the intensity of playing mobile legend and verbal aggressiveness in terms of gender. This study uses a quantitative approach and accidental sampling, the data obtained will be analyzed using SPSS version 18 to perform regression calculations. Based on the calculation of multiple linear regression analysis, it is found that the partial correlation result $t = 18.8494$ with a significance of 0.000 ($p < 0.05$) which means that there is a significant positive correlation between the intensity of playing mobile legend and verbal aggressiveness, so that the higher the intensity of playing mobile legend the higher the verbal aggressiveness, and vice versa, the lower the intensity of playing mobile legend, the lower the verbal aggressiveness.

Keywords : *Mobile Legend Playing Intensity, Verbal Aggressiveness, Gender, Technology, Online Games*

Abstrak

Permainan mobile legend sering kali dihadapkan dengan masalah agresivitas verbal, tidak menutup kemungkinan adanya faktor intensitas bermain yang dapat memunculkan perilaku agresivitas verbal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain mobile legend dan agresivitas verbal ditinjau dari jenis kelamin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan accidental sampling, data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan SPSS versi 18 untuk melakukan perhitungan regresi. Berdasarkan perhitungan analisis regresi linear berganda ditemukan bahwa hasil korelasi parsial $t = 18,8494$ dengan signifikansi $0,000$ ($p < 0,05$) yang artinya ada korelasi positif yang signifikan antara intensitas bermain mobile legend dengan agresivitas verbal, sehingga semakin tinggi intensitas bermain mobile legend semakin tinggi pula agresivitas verbal, begitu pula sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain mobile legend maka semakin rendah pula agresivitas verbal.

Kata kunci: *Intensitas Bermain Mobile Legend, Agresivitas Verbal, jenis kelamin, Teknologi, Game Online*

Copyright © 2024 Dwiki Bagus Raharjo, dkk.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang signifikan menghasilkan kemudahan bagi kita untuk melakukan kegiatan dengan menggantungkan pada teknologi sehingga perkembangan ini menggeser kebudayaan masyarakat sedikit demi sedikit (Setiawan, 2017). Dalam penerapannya, teknologi berupa smartphone menjadi salah satu yang memiliki peran penting untuk memudahkan manusia dalam melakukan berbagai kegiatan seperti halnya: belajar,

bekerja, bersosial, bahkan meluangkan waktu (Miller, 2012), sehingga pada perkembangan teknologi saat ini telah berhasil membawa perubahan yang signifikan dalam perilaku manusia termasuk dalam meluangkan waktu. Kebanyakan dari mereka mengunduh game online di komputer maupun *smartphone* mereka untuk menghilangkan bosan atau suntuk dari aktivitas sehari-hari.

Game online adalah permainan dengan media komputer dan juga *smartphone* yang dimainkan dan diminati oleh anak-anak sampai orang dewasa, game online mempunyai efek yang bagus jika dimainkan secara normal karena akan berguna untuk menjadi hiburan, menghilangkan penat, dan juga bisa untuk mengisi waktu luang (Winanda dkk, 2022). Jika genre *game online* dengan tema kekerasan dipilih, semua fungsinya akan berubah. Ini dapat diartikan sebagai *game online* dengan kategori medan perang atau pertempuran, yang memungkinkan pemain untuk menggunakan berbagai senjata untuk membunuh dan menghancurkan karakter dalam permainan (Markey, 2010). *Game online* saat ini menawarkan permainan dengan tema kompetitif, selain game dengan tema kekerasan. Bermain game dengan tema kompetitif dan genre kekerasan berpotensi meningkatkan perilaku agresif sehari-hari, seperti rasa cemas dan frustrasi (Greitemeyer, 2014). *Mobile Legends: Bang-Bang* saat ini adalah salah satu *game online* yang semakin populer dan menarik perhatian pemain Indonesia.

Mobile Legends : Bang-Bang adalah jenis permainan yang saat ini sedang banyak diminati, game berbasis MOBA (Massive Online Battle Arena) ini dirancang sebagai permainan menghibur dan memacu adrenalin, seiring dengan peningkatan popularitasnya, *Mobile Legends : Bang-Bang* dimainkan dari berbagai usia baik laki-laki maupun perempuan. Game dengan rating 7+ ini menduduki urutan kedua game paling populer di playstore dengan lebih dari 500 juta unduhan (diakses pada :17 Februari 2023 di *play store*). Ditinjau dari data *app magic* pada tanggal 16 maret 2023, game asal Cina yang bawahi perusahaan MOONTON ini dirilis sejak 2016 dengan kategori RPG (*Role Play Game*) dan RTS (*Real Time Strategy*) menyatakan bahwa Indonesia mendapatkan peringkat pertama dengan 38% dari total 5.000.000 atau lebih dari 2.000.000 unduhan dalam 30 hari kebelakang (appmagic.rock).

Pada saat bermain *Mobile Legends : Bang-Bang* membutuhkan komunikasi intrapersonal dengan *player* (pemain) lain, namun banyak sekali penyalahgunaan pada ruang komunikasi, sehingga adanya bentuk umpatan seperti halnya; nama hewan, bagian tubuh manusia, kata sifat, kata benda, kata kerja, dan keadaan orang tidak jarang ditemukan (Almajid, 2019). Aridhona dan Setia (2022) menyatakan umpatan yang berbagai macam jenisnya itu disebut dengan perilaku agresivitas verbal.

Perilaku agresivitas verbal yang dimunculkan *player* (pemain) *Mobile Legends : Bang-Bang* kebanyakan hal yang berbau memaki, kata – kata kotor, sarkasme, dan hujatan yang dapat mengakibatkan rusaknya mental atau ter-provokasinya orang yang dijadikan target tersebut, dan bisa juga berdampak kepada hal yang tidak di inginkan (Almajid, 2019). Agresivitas verbal yang dilakukan secara sadar atau disengaja akan menjadi kegelisahan karena intensitasnya yang tinggi dan bertolak belakang dengan aturan moral sosial-agama yang berlaku (Putri, dkk., 2021). Sehingga sejak tanggal 25 agustus 2020 pihak *Mobile Legends : Bang-Bang* mengkonfirmasi di akun facebook miliknya jika akan melakukan *banned chat* terhadap *player* (pemain) yang menggunakan kata-kata kasar (ggwp.id, 2020).

Menurut Nurtjahyo & Matulesy (2013), semakin meningkatnya perilaku agresivitas di Indonesia telah mendapati kerugian dalam jumlah yang tak terhitung banyaknya, perilaku yang bertujuan untuk menyakiti dan melukai orang lain telah meningkat pesat dari tahun ke tahun baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Hal ini didukung Khatijah dengan ungkapan komentar pedas dan menyakitkan sudah menjadi kebiasaan netizen Indonesia, padahal hal

itu bisa membuat kondisi mental korban terpuruk (inibaru.id, 2023) Gintara juga menyebutkan terlalu banyak terpapar agresivitas verbal para pemain *mobile legend* membuat raditya dika yang dikenal sebagai *stand up comedian* sekaligus *youtuber* ini berhenti bermain *game* ini (Gamedaim.com, 2022).

Faktor dari agresivitas verbal *player* (pemain) *mobile legend* adalah Pengawasan orang tua menjadi dasar untuk mengurangi dampak negatif seperti agresivitas yang dimunculkan pada kekerasan video game (Wibisono & Naryoso, 2019). Emosi pemain yang tak terkontrol, irasional, rentan dan cenderung mudah meledak ketika merasa terganggu akan menjadi kemungkinan munculnya perilaku agresivitas yang mereka anggap sebagai solusi yang benar dalam penyelesaian masalah mereka (Nurtjahyo & Matulesy, 2013). Pemain akan secara tidak sadar menirukan adegan dalam game, sepertihalnya menirukan suara karakter dalam *mobile legend* untuk memprovokasi *player* (pemain) lainnya (Putra & Rusli, 2021). Kepribadian individu menentukan bagaimana individu akan bersikap dan berpikir dalam hal membentuk hubungan dengan orang lain, sehingga rasa egosentrisme dan superioritas menjadi latar belakang munculnya sikap agresivitas dipengaruhi oleh kepribadian individu itu sendiri dan bagaimana cara individu menyikapi individu yang lainnya (Wahyudi, dkk., 2022). Intensitas yang dimiliki anak ketika bermain game on-line akan dapat memberikan kontribusi yang cukup untuk memicu agresivitas anak terhadap lingkungan sekitarnya (Febrina, 2014).

Erizka, dkk (2019) mengungkapkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online mobile legend* maka akan semakin rendah keterampilan sosial individu. Rahma (2022) juga menyatakan semakin tinggi konformitas teman sebaya maka semakin tinggi juga intensitas bermain game online mobile legends pada remaja usia 18-24 tahun di Kota Samarinda. Intensitas bermain game juga dapat mempengaruhi sikap mahasiswa untuk menunda-nunda akademik (Maulana & Maulianza, 2022). Semakin tinggi kontrol diri maka akan semakin rendah intensitas bermain game online yang dimiliki (Budhi & Indrawati, 2017).

Menurut Handayani (2008) Gender adalah sifat yang melekat pada kaum laki-laki dan perempuan yang dibentuk oleh faktor-faktor sosial dan budaya yang membentuk peran sosial dan budaya pada laki-laki dan perempuan sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi pola agresivitas. Fatimah (2014) juga menyatakan bahwa agresivitas verbal yang dimiliki perempuan lebih tinggi dibandingkan laki-laki. Hal ini didukung dari studi Putri, dkk. (2021) menyatakan bahwa jenis kelamin juga memiliki andil dalam agresivitas dipengaruhi oleh faktor lingkungan dan budaya yang berlaku di lingkungannya.

Fokus pada penelitian ini adalah mengkaji hubungan antara intensitas bermain *Mobile Legends : Bang-Bang* dengan agresivitas verbal ditinjau berdasarkan jenis kelamin. Pada uraian diatas didapatkan bahwa intensitas bermain Mobile Legend bisa menjadi salah satu penyebab munculnya agresivitas verbal, juga ditemukan perbedaan agresivitas verbal berdasarkan jenis kelamin sehingga peneliti ingin mengetahui intensitas bermain mobile legends : bang-bang yang dilakukan baik laki-laki maupun perempuan.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti merumuskan hipotesis berupa : Ada hubungan antara intensitas bermain mobile legend bang-bang dan agresivitas verbal ditinjau dari jenis kelamin, ada hubungan antara intensitas bermain mobile legend dengan agresivitas verbal, ada hubungan jenis kelamin dan agresivitas verbal.

Metode

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan di sini adalah kuantitatif korelasional. Dimana dalam penelitian ini ingin mengetahui hubungan antara intensitas bermain *mobile legend: bang-bang* dan agresivitas verbal ditinjau dari jenis kelamin.

Partisipan Penelitian

Populas pada penelitian ini merupakan pemain *mobile legend* di surabaya, jumlah partisipan pada penelitian ini adalah 111 partisipan dan teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *accidental sampling*

Instrumen

Instrumen data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode skala psikologi dengan jenis skala sikap model *Likert*, yang mana nantinya akan disebarluaskan kepada responden. Pernyataan skala sikap ini terbagi menjadi dua macam yaitu favorable dan unfavorable.

Skala agresivitas verbal menurut Anderson dan Huesmann (2003) yaitu perilaku mengejek, membantah dan mebuat. Dalam uji validitas diperoleh sebanyak 24 aitem yang dinyatakan valid dan tidak ada yang gugur dengan cronbach's alpha 0,955.

Skala Intensitas Bermain *Mobile legend* menurut Azjen (2005) yaitu: perhatian, penghayatan, durasi, dan frekuensi. Dalam uji validitas diperoleh sebanyak 24 aitem yang dinyatakan valid dan tidak ada yang gugur dengan cronbach's alpha 0,919.

Skala Jenis Kelamin disusun berdasarkan uraian dari Puspitawati (2013) menyatakan bahwa perbedaan jenis kelamin secara sosial telah melahirkan perbedaan peran, tanggung jawab, fungsi, bahkan ruang tempat dimana manusia beraktivitas, hal ini melekat dengan cara pandang manusia sehingga sering lupa bahwa perbedaan ini merupakan hal kodrati yang tidak dapat dipertukarkan pada manusia ke manusia lainnya. Skala ini dibentuk dengan membedakan laki-laki dan perempuan dengan angka 0 dan 1

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan Metode Penelitian yang digunakan untuk penelitian hubungan antara intensitas bermain *mobile leged: bang-bang* ditinjau dari jenis kelamin adalah analisis regresi dengan bantuan IBM SPSS 18 for Windows.

Hasil

Penelitian ini dilakukan sejak bulan mei 2023. Pengambilan sampel dengan *accidental sampling* dimulai sejak tanggal 25-27 mei 2023 dengan aturan subjek merupakan pemain *mobile legend* dengan minimal 1 jam perhari dan sudah melakukannya selama satu tahun atau lebih. Telah didapatkan jawaban responden sebanyak 111 subjek; 54 perempuan dan 57 laki-laki.

Uji korelasi simultan antara intensitas bermain *mobile legend* (X1) dan Jenis Kelamin (X2) dengan Agresivitas Verbal memperoleh skor $R = 0,878$ dengan signifikansi 0,00 ($P < 0,01$). Artinya secara simultan kedua variabel (intensitas bermain *mobile legend* dan jenis kelamin) memiliki pengaruh positif terhadap agresivitas verbal.

Uji korelasi parsial memperoleh hasil $t = 18,8494$ dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Artinya ada korelasi positif yang signifikan antara intensitas bermain *mobile legend* dengan agresivitas verbal, sehingga semakin tinggi intensitas bermain *mobile legend* semakin tinggi

pula agresivitas verbal, begitu pula sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain mobile legend maka semakin rendah pula agresivitas verbal. Uji korelasi parsial juga memperoleh $t=0,036$ dan signifikansi 0,442 yang artinya jenis kelamin tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan agresivitas verbal.

Tabel 1
Uji Hipotesis

Variabel	t	Sig
Agresivitas Verbal	0,447	0,656
Intensitas Bermain Mobile Legend	18,894	0,000
Jenis Kelamin	0,036	0,442

Sumber: Output SPSS versi 18 for windows

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara intensitas bermain mobile legend dan agresivitas verbal ditinjau dari jenis kelamin. Agresivitas verbal bisa terjadi pada pemain mobile legend sehingga hal tersebut perlu dihindari. Pada penelitian ini ditemukan bahwa intensitas bermain mobile legend dapat meningkatkan agresivitas verbal, intensitas adalah suatu usaha individu dalam melakukan tindakan tertentu, sehingga menghasilkan pola pada perilaku yang sama untuk memenuhi kebutuhannya. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi hubungan intensitas bermain *mobile legend* dan agresivitas verbal ditinjau dari jenis kelamin sebesar $0,000 < 0,01$, sehingga hipotesis pertama diterima. Hal ini sesuai dengan penelitian Putra dan Rusli (2021) yang menyatakan bahwa ada hubungan positif antara intensitas bermain game online dengan kecenderungan perilaku agresivitas verbal pada remaja. Artinya semakin tinggi tingkat intensitas pada remaja maka akan semakin tinggi pula tingkat kecenderungan perilaku agresivitas verbal atau sebaliknya.

Aspek yang berhubungan dengan intensitas bermain *mobile legend* merupakan perhatian yang membuat individu tertarik ke objek tertentu, penghayatan yang membuat individu memunculkan perilaku yang sama dengan informasi yang diterima, durasi yang membuat individu mengakses dengan waktu yang lama, dan frekuensi yang membuat individu mengulang perilaku yang sama.

Hasil uji analisis menggunakan regresi antara intensitas bermain *mobile legend* dan agresivitas verbal dibuktikan dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), sehingga hubungan antara intensitas bermain *mobile legend* dan agresivitas verbal memiliki hubungan yang signifikan, didapatkan juga nilai konstanta sebesar 18,894 yang artinya terdapat hubungan positif, hipotesis hubungan antara intensitas bermain *mobile legend* dapat diterima. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Febrina (2014) juga mengemukakan bahwa Intensitas yang dimiliki anak laki-laki dan perempuan ketika bermain game *on-line* dapat memberikan kontribusi yang dapat memicu agresivitas verbal anak terhadap lingkungan sekitarnya. Permana dan Tobing (2019) juga mengemukakan Intensitas yang tinggi memungkinkan pemain terpapar konten kekerasan yang dapat memunculkan perilaku agresivitas verbal.

Agresivitas verbal merupakan perilaku menyerang yang dilakukan menggunakan kata-kata. Pemain *mobile legend* yang melakukan tindak agresivitas verbal pada saat bermain

dapat meningkat jika memiliki intensitas bermain yang tinggi. Intensitas bermain *mobile legend* mempunyai hubungan terhadap agresivitas verbal seorang pemainnya, artinya semakin tinggi intensitas bermain *mobile legend*, maka semakin tinggi agresivitas verbal yang dimunculkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Baron dan Byrne (2005) yang menyatakan bahwa faktor-faktor penyebab munculnya perilaku agresivitas verbal salah satunya adalah media baik cetak ataupun elektronik yang bisa dilihat, didengar, maupun dibaca salah satunya seperti game seperti mobile legend.

Lebih lanjut, jenis kelamin pada penelitian ini diketahui tidak memiliki hubungan agresivitas verbal. Hal ini nampak pada hasil uji analisis yang menggunakan regresi antara jenis kelamin dan agresivitas verbal memiliki nilai konstanta sebesar 0,036 dengan signifikansi 0,442 ($p > 0,05$), dimana memiliki arti bahwa jenis kelamin tidak memiliki hubungan pada agresivitas verbal yang dimunculkan oleh pemain *mobile legend*. Penelitian yang dilakukan oleh Rosalina dan Anggita (2018) yang mengemukakan bahwa tidak ada hubungan antara jenis kelamin dengan agresivitas verbal.

Temuan lain pada penelitian ini berupa sumbangan efektif pada hipotesis pertama yaitu hubungan antara intensitas bermain *mobile legend* dan agresivitas verbal ditinjau dari jenis kelamin 77,1%. Sumbangan efektif pada hipotesis kedua yaitu hubungan antara intensitas bermain *mobile legend* dan agresivitas verbal sebesar 76,64% dan sumbangan efektif pada hipotesis ketiga yaitu hubungan jenis kelamin dan agresivitas verbal sebesar 0,42%. Hasil perhitungan ini dapat memperlihatkan bahwa intensitas bermain *mobile legend* memberikan pengaruh secara langsung terhadap agresivitas verbal

Hasil kategorisasi data deskriptif dibagi menjadi tiga tiap skala, yaitu skor rendah skor sedang dan skor tinggi. skala agresivitas verbal didapatkan data dari total partisipan memiliki agresivitas verbal sebesar 91,9% dalam kategori tinggi, 8,1% dalam kategori sedang. Skala intensitas bermain *mobile legend* didapatkan data dari partisipan sebesar 80,2% dalam kategori tinggi, 18,9% dalam kategori sedang dan 0,9% pada kategori rendah.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui intensitas bermain *mobile legend* dan agresivitas verbal ditinjau dari jenis kelamin. Pengujian hipotesis ini menggunakan analisis regresi dengan partisipan sebanyak 111; 57 laki-laki dan 54 perempuan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pemain *mobile legend*, dapat disimpulkan bahwa Terdapat hubungan yang signifikan pada intensitas bermain *mobile legend* dan jenis kelamin dengan agresivitas verbal. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Terdapat hubungan yang signifikan pada intensitas bermain *mobile legend* dengan agresivitas verbal. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. Terdapat hubungan yang tidak signifikan pada jenis kelamin dengan agresivitas verbal. Dapat disimpulkan hipotesis ditolak.

Saran untuk Pemain *mobile legend*, diharapkan bisa mengurangi intensitas yang dimiliki seperti frekuensi, durasi, perhatian, dan perhatian untuk menghindari agresivitas verbal yang tidak jarang ditemui pada saat bermain. Saran untuk peneliti selanjutnya, Meskipun penelitian ini telah memberikan pemahaman yang baik tentang hubungan antara intensitas bermain *mobile legend*; bang-bang dan agresivitas verbal ditinjau berdasarkan jenis kelamin, masih ada variabel lain yang perlu diteliti lebih lanjut untuk mengetahui munculnya agresivitas verbal pada pemain *mobile legend*; bang-bang. Peneliti selanjutnya dapat meneliti regulasi diri pemain *mobile legend* dan menggali lebih dalam untuk mendapatkan wawasan baru

Referensi

- Afriany, F., Alfarisi, I., Sofa, A., Handayani, A., Sari, E., Lucvaldo, M., & Rudy, R. (2020). Agresivitas Verbal di Media Sosial Instagram. *Jurnal Administrasi Sosial Dan Humaniora*, 3(3), 23. <https://doi.org/10.56957/jsr.v3i3.94>
- Almajid, M. R. (2019). Tindak Verbal Abuse dalam Permainan mobile Legend di Indonesia: Kajian Sociolinguistik. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia*, 2(2), 171. <https://doi.org/10.29240/estetik.v2i2.1055>
- Andarwati, L. (2016). Citra Diri Ditinjau Dari Intensitas Penggunaan Media Jejaring Sosial Instagram Pada Siswa Kelas Xi Sma N 9 Yogyakarta Self Image Based on Intensity of the Use Social Networking Instagram in Class Xi Sma N 9 Yogyakarta. *E-Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1, 1–12. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fipbk/article/viewFile/972/882>
- Ansori, F. (2020, September 07). <https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/kata-kasar-dibanned-selamanya-mobile-legends>. Diambil kembali dari GGWP.id: <https://ggwp.id/media/esports/mobile-legends/kata-kasar-dibanned-selamanya-mobile-legends>
- Aridhona, J., Setia, R. D., & Barmawi. (2022). Perilaku Agresivitas Verbal Pada Remaja. *Abdimas Nusantara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 40–47. <http://ejurnal.unim.ac.id/index.php/abdimasnusantara/index>
- Budhi, F. H., & Indrawati, E. S. (2017). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center X Semarang. *Jurnal Empati*, 5(3), 478–481. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/view/15382>
- Erizka, Martunis, & Bakar, A. (2019). Korelasi intensitas bermain game online mobile legend dengan keterampilan sosial siswa MAN 3 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling*, 4(3), 60–66. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pbk/article/view/10118>
- Fatimah, S. (2014). PEMBERIAN STEREOTYPE GENDER Fatimah Saguni. *Musawa*, 6(2), 195–224.
- Febrina, C. La. (2014). Pengaruh Intensitas Bermain Game on-Line Terhadap Agresivitas Siswa. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 9(1), 28–35. <https://doi.org/10.21009/jiv.0901.4>
- Fitrianawati, G. D., Rini, A. P., & Saragih, S. (2023). *Agresivitas verbal pada anggota polri : Bagaimana peranan kohesivitas dan kematangan emosi ? Pendahuluan*. 2(4), 772–781.
- Greitemeyer, T. (2014). Intense acts of violence during video game play make daily life aggression appear innocuous: A new mechanism why violent video games increase aggression. *Journal of Experimental Social Psychology*, 50(1), 52–56. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2013.09.004>
- Handayani, Trisakti dan Sugiarti, Konsep dan Teknik Penelitian Gender, Malang: Umm Press, 2017.
- Maulianza, M., Komunikasi, I., Interstudi, S., Wijaya, J., No, I. I., Baru, K., & Selatan, J. (2022). PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP SIKAP PROKRASTINASI AKADEMIK MAHASISWA (Studi Eksplanatif Pada Mahasiswa Jurusan Penyiaran STIKOM Interstudi Pada Game Mobile Legends). 4(1), 10–26.
- Nurtjahyo, A., & Matulesy, A. (2013). Hubungan Kematangan Emosi dan Konformitas Terhadap Agresivitas Verbal. *Persona*, 223.

-
- Fatimah, S. (2014). PEMBERIAN STEREOTYPE GENDER Fatimah Saguni. *Musawa*, 6(2), 195–224.
- Nuzuli, A. K. (2020). Faktor yang Memengaruhi Efektivitas Komunikasi antar Pemain Game Online PUBG. *Jurnal Komunikasi Global*, 9(1), 20–41. <https://doi.org/10.24815/jkg.v9i1.15775>
- Permana, I. M. D., & Tobing, D. H. (2019). Peran intensitas bermain game online dan pola asuh permisif orangtua terhadap tingkat agresivitas pada remaja awal di Kota Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(01), 139.
- Puspitawati, H. (2013). Konsep, teori dan analisis gender. *Bogor: Departemen Ilmu Keluarga dan Konsumen Fakultas Ekologi Manusia Institut Pertanian*.
- Putra, A. R., & Rusli, D. (2021). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Perilaku Agresivitasf Pada Remaja. *Jurnal Psikologi*. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/psi/article/view/11663/4703>
- Putri, A., Rahmawati, Y., & Ariyanto, P. (2021). Bagaimana Gamers Berperilaku Trash-Talk? *Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif*, 2, 1–44.
- Putri, W. P., Suroso, & Meiyuntarningsih. (2021). Efektivitas Anger Management Training (AMT) Terhadap Penurunan Agresivitas Remaja Ditinjau Dari Jenis Kelamin.
- Rahma, N. (2022). Hubungan Konformitas Teman Sebaya Dengan Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 10(2), 281. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v10i2.7385>
- Raviyoga, T. T., & Marheni, A. (2019). Hubungan kematangan emosi dan konformitas teman sebaya terhadap agresivitas remaja di SMAN 3 Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*, 6(01), 44-55.
- Rochansyah, A. A., Rini, A. P., & Pratitis, N. (2023). Religiusitas dan Agresivitas verbal remaja pemain game online: Adakah peran mediasi regulasi emosi?. *INNER: Journal of Psychological Research*, 3(1), 67-76.
- Rosalina, A. (2018). *Hubungan antara Religiusitas dan Jenis Kelamin terhadap Agresi Verbal di Media sosial Instagram pada Remaja* (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Setiawan, daryanto. (2017). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya Impact of Information Technology Development and Communication on. *Jurnal Pendidikan*, X(2), 195–211.
- Straus, M. A., Sweet, S., Journal, S., & May, N. (2016). *Characteristics Linked references are available on JSTOR for this article : Verbal / Symbolic Aggression in Couples : Incidence Rates and Relationships to Personal Characteristics*. 54(2), 346–357.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D), 308
- Vandenbos, G. R. (2015). *APA SECOND EDITION Dictionary of Psychology*. Washington: American Psychological Association.
- Wahyudi, A. P., Sofia, L., & Kristanto, A. A. (2022). Pengaruh Kesepian Terhadap Agresivitas Verbal di Media Sosial Pada Mahasiswa Universitas Mulawarman. *Psikoborneo*, 69-79.
- Wibisono, A., & Naryoso, A. (2019). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresivitasf Verbal Pada Anak Remaja. *Interaksi Online*, 7(3), 179–187. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/24140>
- Widana, W., & Muliani, P. L. (2020). Uji Persyaratan Analisis. In *Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan di RSUD Kota Semarang*.
-

-
- Winanda, N., Nurwahidin, M., & Yusmansyah. (2022). Hubungan Regulasi Emosi Dengan Intensitas Bermain Game online Pada Siswa Kelas Xi Di Sma Negeri 2 Kalianda Tahun Ajaran 2020/2021. 2(1), 93–101.
- Yogatama, I. S., Kharisma, A. P., & Fanani, L. (2019). Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends Bang-Bang!). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 255