

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA

Anggi Rizki Putra, Devi Rusli
Universitas Negeri Padang
e-mail: anggirizkiputra0@gmail.com

Abstract: The relationship intensity of playing online game with tendency of aggressive behaviour in adolescents. This research begins by looking the phenomenon of adolescents who spend more time playing online games. Not only playing online games, adolescents will unconsciously imitate scenes in the game. This study goal to see the correlatioan of that. The research design used correlational quantitative and popuation were adolescents aged 12-20 years who played online games in the city of Padang. Technique of sampling was using purposive sampling as many 70 people, used an intensity scale of playing online games with 4 statements and scale of aggression behavior tendency with 29 statements, a reliability value .916. Data analysis technique using the Product Moment correlation technique Karl Pearson. The result showed that there was a significant correlation between the intensity playing oonline games and tendency aggressive behavior in adolescents with correlation coefficient (r) of .265 and $p=.02$ ($p < .05$).

Keywords: Intensity of playing online games, tendency of aggression behaviour, adolescents.

Abstrak: Hubungan intensitas bermain game online dengan kecenderungan peilaku agresi pada remaja. Studi ini diawali dengan melihat fenomena remaja yang suka sering menggunakan waktunya untuk bermain game online secara intens. Remaja yang terpapar secara tidak sadar menirukan adegan dalam game. Studi ini bertujuan untuk mengetahui hubungan diantara keduanya. Desain penelitian kuantitatif korelasional, populasinya remaja berusia antara 12-20 tahun yang bermain game online di Kota Padang. Penentuan sampelnya memakai teknik *purposive sampling* sebanyak 70 orang. Skala intensitas bermain *game online* memiliki empat pernyataan menggunakan uji keterbacaan dan skala kecenderungan perilaku agresi dengan 29 pernyataan dan nilai reliabilitas .916. Teknik analisis data memakai teknik korelasi *Product Moment* dari Karl Pearson. Hasil dari penelitian menyatakan terdapat hubungan positif antara intensitas bermain game online dengan kecenderungan perilaku agresi pada remaja. Artinya semakin tinggi tingkat intensitas pada remaja maka akan semakin tinggi pula tingkat kecenderungan prilaku agresi atau sebaliknya.

Kata Kunci: Intensitas bermain *game online*, kecenderungan perilaku agresi, remaja.

PENDAHULUAN

Pesatnya kemajuan teknologi jaringan internet yang banyak menciptakan berbagai inovasi di ranah teknologi bahkan sampai pada terbentuknya *game online* sebagai hiburan yang bisa dimainkan secara sendiri maupun bersamaan dengan dimainkan di berbagai tempat dan waktu (Febrina, 2014). Peminat *game online* banyak berasal dari berbagai kalangan terutama dari kalangan remaja, *website* legal *game online* Indonesia menjelaskan jumlah pemain *game online* di Indonesia sebanyak 50% yang didominasi oleh pelajar dan mahasiswa pada tahun 2010 (Febriandari, Nauli & HD, 2016). Inovasi *game online* terus di kembangkan hingga beragam *game* bermunculan yang dahulunya *game* hanya bisa secara offline dimainkan, namun sekarang sudah bisa dimainkan dengan offline maupun online seiring berkembangnya teknologi (Fajri, 2012).

Salah satu *game* yang sangat digemari dan sangat populer tahun 2019 adalah *game online* *PUBG Mobile* yang berbasis online yang banyak dimainkan oleh para remaja. *PUBG* (*Player Unknown's Battle Ground*) yaitu permainan multiplayer dengan berkompetisi pada "*Battle Royale*" sebagai genre utama dengan arena yang disediakan semua pemain datang tanpa pembekalan. Setiap dari mereka mencari pembekalan

masing-masing seperti pistol, peluru, pisau dan lain sebagainya yang nanti akan digunakan untuk membunuh lawan (Fauzi, 2019).

Memainkan *game online* secara terus menerus akan berdampak pada fisik dan psikis seseorang. Hal ini sejalan dengan pendapat Soleman (dalam Amanda, 2016) menyatakan kebanyakan permainan secara online bisa memberikan efek pada sosialnya, fisiknya, maupun psikisnya. Secara sosial terjadinya kerenggangan antara keluarga, teman sebaya dan kerabat lainnya. Secara psikis menjadikan orang yang memainkan *game online* terus kepikiran akan *game* yang mereka mainkan. Secara fisik para pemain *game online* akan mengalami kerusakan mata maupun syaraf yang lainnya karna paparan radasi *game online*.

Meningkatnya *game online* dengan adegan konten kekerasan melahirkan berbagai ancaman serta pengaruh negatif bagi pemainnya khususnya para remaja (Satria, Nurdin & Bakhtiar, 2015). Dari *interview* yang telah dilaksanakan pada lima belas orang remaja di Bukittinggi mengenai tingkat keseringan mereka dalam bermain *game online* rata-rata dari mereka yang memiliki *smartphone* memiliki aplikasi *game online* *PUBG* ataupun *game online* lainnya yang bertema kekerasan. Mereka cenderung memainkan

game online yang terdapat di *smartphone* tersebut pada rentang waktu yang lumayan lama, rerata mereka memainkannya pada durasi waktu 3-5 jam dalam sehari. Melihat kondisi tersebut bukan tidak mungkin bagi seseorang untuk meniru segala unsur yang ada dalam game tersebut termasuk konten yang bertajuk kekerasan. Penggunaan game online dan fasilitas hiburan lainnya yang berlebihan pasti akan berdampak negatif pada diri remaja. Hal ini mempengaruhi perilaku remaja yang dapat menimbulkan penyimpangan sosial, salah satunya adalah perilaku agresif (Ulfa, 2017). Dimana agresi sendiri merupakan sebagai bagian dari hukuman dan pemicu munculnya perilaku serta konsekuensi yang didapatkan dari perilaku yang dilakukan. Agresi yang berupa marah dan agresi instrumental dibedakan sebagai bentuk dari frustrasi yang bisa menyebabkan perilaku agresi (Buss & Perry, 1992).

Perilaku agresi berdampak buruk pada pelaku maupun korban. Perilaku agresif pada remaja merupakan prediktor masalah anti sosial dimasa berikutnya. Perilaku agresif dapat menyebabkan pelaku cenderung akan kesulitan mengembangkan kemampuan relasinya yang baik dengan lingkungan hingga berpengaruh pada sosial yang buruk dan sulit membangun hubungan yang sehat dan dapat memicu timbulnya masalah

yang lain (Setiowati, Suprihatin & Rahmatun, 2017).

Diantara faktor yang berpengaruh terhadap agresivitas salah satunya ialah intensitas memainkan *game online*. Seperti hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Fasha (2017) mengenai intensitas anak-anak dan remaja bermain game online terhadap perilaku agresifnya. Didapatkan hasil penelitian yaitu adanya hubungan yang berarti dari intensitas bermain online game dengan perilaku agresi. Diartikan bahwa perilaku agresi remaja berhubungan dengan lamanya remaja dalam mengakses dan memainkan *game online* tersebut.

Intensitas adalah sikap penginderaan kuantitatif yang terkait dengan intensitas stimulus, seperti kejelasan warna atau kenyaringan suara di bawah kekuatan emosional yang dapat mempengaruhi suatu opini atau suatu sikap (Chaplin, 2009). Intensinya seseorang dalam memainkan game berakibat pada perilaku yang negatif seperti perilaku agresi ataupun frustrasi terhadap hal yang dialaminya hingga tingkat agresif yang berbentuk verbal maupun nonverbal sekalipun (Chaplin dalam Asyaktur, 2017). Hasil penelitian Asyaktur (2017) berkaitan dengan adanya kaitan intensitas bermain game online pada 80 orang remaja terhadap perilaku agresi di kelompok *game* Surabaya.

Hasil studi menemukan adanya korelasi intensitas bermain game online dengan kecenderungan berperilaku agresif. Remaja yang memainkan permainan online dalam waktu lama berkecenderungan berperilaku agresif. Didukung oleh penelitian Haqq (2016) mengenai intensitas bermain game online di warnet A, B, C Kecamatan Lowokwaru Kota Malang yang akibatnya terhadap perilaku agresif diusia remaja awal, 30 orang subjek penelitian. Didapatkan hasil dari penelitian tersebut bahwa adanya kaitan intensitas bermain game online dengan agresivitas usia remaja awal. Dengan artian bahwa semakin intens remaja dalam memainkan *game online* akan berdampak pada perilaku remaja tersebut terutama perilaku agresinya.

METODE

Pendekatan kuantitatif korelasional digunakan dalam studi ini. Remaja yang tinggal di Kota Padang serta bermain game online aktif merupakan populasinya. Sampel penelitian dalam studi memakai *sample purposive sampling*. Adapun pertimbangan sample yang ditetapkan, sebagai berikut:

- a. Remaja laki-laki dan perempuan kisaran usia 12-18 tahun.
- b. Dalam sehari memainkan game online 3-5 jam bahkan lebih.

Peneliti mengambil responden berdasarkan kriteria sampel yang

sudah ditetapkan, dengan menemui responden secara tatap muka. Responden yang di dapatkan berjumlah 70 orang.

Variabel Independen (X) pada penelitian ialah intensitas bermain game online yaitu penggabungan frekuensi dan durasi jam yang dihabiskan untuk bermain game online. Alat ukur yang dipakai yaitu skala intensitas bermain game online. Skala intensitas yang diberikan kepada responden berisi 4 pernyataan.

Skoring skala intensitas bermain game online dengan cara memberikan skor pada aitem ketiga. Dimana skor yang diberikan berupa pilihan jawaban “a” bernilai 1, “b” bernilai 2, “c” bernilai 3, “d” bernilai 4, “e” bernilai 5. Sedangkan aitem 1, 2, dan 4 merupakan pernyataan pendukung dalam skala intensitas bermain game online (Middleton, Veenhof & Leith, 2010).

Variabel dependent (Y) penelitian ini ialah kecenderungan berperilaku agresif. Dimana kecenderungan perilaku agresif itu sendiri merupakan bagian dari hukuman dan pemicu munculnya perilaku serta konsekuensi yang didapatkan dari perilaku yang dilakukan. Alat ukur yang dipakai dalam mengukur ini yaitu skala kecenderungan perilaku agresif yang dikembangkan dari Buss dan Perry (1992) dengan reliabilitas .916.

Penelitian ini diukur dengan skala Likert dimana teknik skala ini memakai persebaran respon sebagai penentu nilai skalanya. Penelitian ini menggunakan skala kecenderungan perilaku agresi dengan 5 pilihan jawaban. Teknik analisis data penelitian ialah *Product Moment Correlation Coefisien* dari Karl Pearson.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Subjek penelitian yang berjumlah 70 subjek dengan 39 orang laki-laki serta 31 orang perempuan. Usia responden yang mengisi angket penelitian berkisar dari usia 12 tahun sampai 20 tahun. Rata-rata usia responden yaitu 16 tahun dengan standar deviasinya 1.33.

Koefisien korelasi (r) diantara intensitas bermain game online dengan kecenderungan perilaku agresi sebesar .265 dengan signifikansi (p) = .02 ($p < .05$). Terdapat korelasi yang berarti dari intensitas remaja memainkan game online dengan kecenderungan perilaku agresifnya. Artinya semakin larut remaja dalam memainkan game online, maka akan dapat meningkatkan kecenderungan dalam berperilaku agresi.

Pengujian normalitas data menggunakan model *One Sample Kolmogorov Smirnov*. Hasil uji normalitas dari skor kecenderungan perilaku agresi $K-SZ = 1.307$ dan nilai $p = .066$ ($p > .05$)

yang menunjukkan bahwa data penelitian tersebar normal. Variabel intensitas bermain game online memperoleh nilai $K-SZ = 1.342$ dan nilai $p = .055$ ($p > .05$) dengan artian sebaran data penelitian skala intensitas bermain game online normal.

Dapat disimpulkan untuk kedua variabel penelitian, data tersebar secara normal. Tipe statistik untuk menguji linearitas suatu data penelitian dapat dilihat pada *F-linearity*, memberikan hasil nilai linearitas pada intensitas bermain game online dengan kecenderungan perilaku agresi adalah sebesar $F = 5.335$ yang memiliki nilai $p = .002$ ($p < .05$) yang memperlihatkan bahwa kedua variabel terbukti linear. Setelah dilakukan uji normalitas dan linearitas yang merupakan prasyarat untuk selanjutnya dilakukan uji korelasi atau uji hipotesis.

Pembahasan

Penelitian ini memberikan hasil terkait terdapatnya korelasi intensitas bermain game online remaja di Kota Padang dengan kecenderungan perilaku agresinya. Semakin intens seorang remaja dalam memainkan game online-nya, maka remaja juga bisa menunjukkan kecenderungan perilaku agresinya. Hasil dari penelitian ini memberikan gambaran mengenai ternyata ada hal yang bisa membuat seseorang untuk kecenderungan

berperilaku agresi salah satunya karena intensitas dalam bermain game online.

Ini menunjukkan bahwa individu yang secara intens bermain *game online*, maka secara perlahan akan mempengaruhi cara pandang mereka dengan nilai – nilai moral standar yang ada di kehidupan (Andriani et al., 2011). Perilaku agresi merupakan perilaku yang dipelajari bukan berarti individu membawa perilaku tersebut sejak dia lahir. Individu bisa mempelajari perilaku agresi dari lingkungan sosialnya, melalui interaksi dengan keluarganya, dengan rekan sejawat dan teman sebaya maupun melalui media massa (Bandura, 1978).

Berdasarkan temuan yang telah dicapai dari penelitian ini bahwa memang ada hubungannya antara intensitas seorang remaja dalam bermain game online dengan kecenderungannya untuk berperilaku agresi. Sebagaimana yang sesuai juga dari penelitian Permana dan Tobing (2019) menghasilkan bahwa remaja yang memiliki keinginan untuk menghabiskan waktu bermain dengan teman sebayanya, dapat berakibat pada keinginannya yang intens untuk bermain *game online*. Hal ini memungkinkan remaja untuk lebih banyak terpapar konten kekerasan yang terdapat dalam game online sebagai pemicu timbulnya kecenderungan perilaku agresif.

Hal ini menunjukkan bahwa remaja yang menghabiskan waktunya bermain *game online* akan berdampak pada kecenderungan perilaku agresi pada remaja. Ditandai dengan adanya kecenderungan individu untuk berbicara kasar, saling mencemooh satu dengan yang lainnya, menunjukkan perilaku tanda ancaman terhadap lawan mainnya. Individu juga sering melampiaskan kejengkelannya dengan menunjukkan ekspresi marah maupun membanting barang-barang yang ada disekitarnya.

Didukung hasil penelitian Basith (2017) menunjukkan korelasinya antara intensitas bermain game online yang berjalan searah terhadap tingkat kecenderungan perilaku agresif remaja. Hal ini menjadi penyebab dari tingginya frekuensi dan durasi seseorang alam bermain game online dikarenakan kealahannya, sehingga individu terus mencoba. Intensnya seseorang dalam memainkan *game online* sekaligus menjadi faktor dan penyebab yang dapat memunculkan kecenderungan perilaku agresif pada remaja (Basith, 2017). Dapat diartikan semakin sering individu dalam bermain game online maka akan berdampak pada kecenderungan perilaku agresif.

Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa remaja yang menghabiskan waktunya dengan bermain game setidaknya selama

satu jam dalam sehari, maka dapat meningkatkan kecenderungan perilaku remaja yang agresif. Contoh perilakunya yaitu dengan mengucapkan kata – kata kasar atau kotor, berkelahi, pantang kalah dalam berbicara, dan lain sebagainya. Bersamaan dengan hasil penelitian dari Teofanda (2020) yang memberikan hasil bahwa remaja akan cenderung untuk berperilaku agresif bagi remaja yang bermain game online dikarenakan adanya penularan perilaku pada remaja dari melihat tontonan dalam game.

Intesitas bermain game online dapat memberikan berbagai dampak, baik dari segi psikis maupun fisik individu. Ditandai dengan mudah marahnya seorang individu, kontrol emosinya yang lemah, penyebabnya karena kekalahan dalam bermain game (Kurniawan, 2017). Secara terus menerus terpapar oleh simulasi game yang dilihatnya, maka individu mendapatkan kepuasan dalam bermain game daripada tidak memainkan game sama sekali (Przybylski, 2014).

Game yang menjadi kekhawatiran sekaligus kecemasan bagi orangtua sekarang adalah jenis game yang terdapat unsur kekerasan. Tentu banyak sekali jenis game yang bertemakan kekerasan dan khawatirnya hal itu bisa berdampak pada perkembangan anak, terutama modellingnya dalam perilaku agresif (Reali & Anggraini, 2016). Seringnya remaja

dalam bermain *game online* juga dipengaruhi oleh teman sebaya, faktor lingkungan, maupun peniruan dari media massa. Hal ini dijelaskan dalam penelitian Fatmawati (2017) bahwa remaja yang bermain *game online (Playstation)* untuk menghabiskan waktu luang setelah pulang sekolah dianggap dapat mengurangi rasa kebosanan dalam diri dan meningkatkan keakraban dengan rekan sebaya. Sebuah hasil studi yang telah dilaksanakan oleh (Anderson & Dill, 2000) menyimpulkan mengenai pengaruh game yang dimainkan oleh remaja yang bertajuk kekerasan akan membentuk sebuah pola pikir yang agresif.

Pembentukan kecenderungan perilaku agresi itu sendiri tidak lepas dari faktor biologis, dorongan yang didapatkan individu itu sendiri serta proses belajar yang di tangkap oleh suatu individu dan tidak lepas dari intensnya individu dalam bermain *game online* (Baron & Byrne, 2005). Secara biologis, ketika menggambarkan kurangnya keharmonisan dalam lingkungan keluarga, remaja bisa mengamati dan meniru perilaku kekerasan, disadari atau tidak. Faktor keluarga mempunyai andil yang sangat besar dalam tumbuh kembangnya seseorang baik itu fisik maupun psikis. Hal ini dikarenakan keluarga merupakan bagian inti dari lapisan masyarakat dan tempat pertama bagi anak untuk mempelajari dan

memahami apapun (Arianti & Fauziah, 2015).

Remaja yang sering bermain game online bertema kekerasan maka remaja akan menirukannya dalam kehidupan sosialnya. Ditandai dengan kecendrungan agresif seperti kecenderungan untuk meluapkan kemarahan, mencaci bahkan memukul sesama (Bushman & Well, 1998). Kecenderungan agresif dan kebiasaan berbicara yang tidak terkendali, bahkan mengumpat, tentunya akan berdampak negatif bagi pertumbuhan anak. Individu akan kehilangan perhatian terhadap orang lain, tidak mudah menerima kegagalan, dan bahkan mungkin disakiti oleh teman sebaya atau lebih muda. (Fatmawati, 2017).

Penelitian sebelumnya juga dilakukan oleh Praborini (2011) menghasilkan temuan korelasi yang signifikan antara tontonan video game yang bermuatan kekerasan dengan perilaku agresi memang ada nyatanya. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Lilia dan Djalali (2014) memberikan keterangan bahwa video serta permainan online yang berisikan tema bermuatan negatif, dicemaskan dapat memicu anak untuk berperilaku agresif terutama yang berisikan adegan kekerasan. Anak yang secara intensif menonton video ataupun memainkan game yang bertemakan

kekerasan dikhawatirkan dapat memicunya berperilaku agresif.

Hasil penelitian Santhoso (1994) menyatakan adanya kaitan dari minat seseorang terhadap video yang berkonten kekerasan dengan kecenderungan berperilaku agresi pada remaja. Keseringan remaja dalam menonton tayangan yang beradegan kekerasan dapat membuat remaja melakukan agresi seperti yang dilihatnya. Sesuai dengan Santhoso (1994) menyatakan bahwa terapat kaitan antara intenstas bermain game online dengan kecenderungan perilaku agresi pada remaja.

Seringnya remaja terpapar dengan adegan kekerasan yang terdapat dalam sebuah arena game akan membentuk sebuah pola pikir remaja untuk meniru adegan yang terdapat dalam permainan tersebut. Sebuah penelitian yang telah dilakukan oleh Anderson dan Dill (2000) memberikan hasil mengenai pengaruh game yang dimainkan oleh remaja yang bertajuk kekerasan akan membentuk sebuah pola pikir yang agresif. Individu yang berperan aktif dalam bermain game online serta diberikan imbalan kemenangan dalam suatu pertandingan game.

Hal ini dapat meningkatkan tindakan kekerasan yang dilakukan dalam suatu permainan game demi kemenangan. Semakin intens individu terpapar dan mengamati tindakan kekerasan yang

terdapat dalam game maka akan terbentuk paradigma berpikir tentang tindakan kekerasan dan memuncaknya perilaku agresif (Sari, 2015). Individu akan cenderung untuk menirukan apa yang dilihatnya dari game yang dimainkannya.

Penelitian ini menjelaskan bahwa intensitas seorang individu dalam memainkan permainan online dengan adegan kekerasan dapat berdampak pada hadirnya perilaku agresi remaja. Individu yang dalam jangka waktu lama memainkan game online terlalu intens dapat membuat individu cenderung berperilaku agresif. Temuan studi membuktikan kalau ada kaitannya intensitas bermain game online kecenderungan perilaku agresif pada subjek penelitian. Artinya jika individu bermain game yang intens, maka akan berdampak pada kecenderungan perilaku agresif ataupun sebaliknya.

Jika kurangnya remaja dalam mengakses permainan game online maka dampak positifnya kecenderungan perilaku agresi juga ikut berkurang. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Fatmawati, 2017) kecenderungan agresif dapat terjadi karena individu menonton berbagai adegan kekerasan, yang menyebabkan terjadinya proses belajar dari tontonan tersebut sehingga munculnya kecenderungan agresif. Berdasarkan pembahasan di atas, maka teori-teori yang telah diungkapkan oleh

para peneliti sebelumnya tentang adanya hubungan antara kecenderungan perilaku agresi dengan intensitas bermain online game. Dari penelitian ini dapat ditarik kesimpulannya bahwa adanya korelasi antara intensitas bermain game online remaja di Kota Padang dengan kecenderungannya berperilaku agresi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berlandaskan pada temuan penelitian dan data yang dianalisis mengenai penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan kecenderungan perilaku agresif pada remaja di Kota Padang. Remaja yang intensif bermain game online maka akan cenderung untuk berperilaku agresif. Begitupun sebaliknya, remaja yang tidak intens dalam bermain game online maka tidak akan cenderung berperilaku agresif.

Saran

Dari hasil penelitian dan juga data-data yang sudah dianalisis, saran yang dapat diberikan antara lain:

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Adapun saran bagi peneliti selanjutnya yang tertarik dengan topik yang sama yaitu intensitas bermain *game online* dengan kecenderungan

perilaku agresif pada remaja, di sarankan peneliti selanjutnya untuk menyempurnakan skala menjadi lebih baik lagi sehingga memperoleh temuan penelitian yang lebih baik. Disamping itu disarankan untuk pengambilan sampel lebih luas lagi, serta pengambilan data untuk peneliti selanjutnya diharapkan partisipan dapat berkonsentrasi dalam mengisi pernyataan yang terdapat dalam skala.

2. Bagi remaja

Diharapkan atau dianjurkan remaja dapat menjalin berkomunikasi dan membangun identitas diri didalam kehidupann masyarakat sekaligus mengambil andil di kehidupan nyata sebagai bentuk perwujudan dari pembelajaran bukan hanya sekedar

menikmati kehidupan dunia maya sebagai media hiburan terutama *game online*, sehingga dapat menunjang potensi diri yang dimiliki.

3. Bagi Orangtua

Disarankan agar orangtua menjaga hubungan baik dengan anak-anak remajanya dan memberikan dukungan positif sekaligus memberikan batasan kegiatan anak yang berkaitan dengan *game online*, dan tidak membiarkan anak melakukan kegiatan yang berkaitan dengan media online terutama *game online* secara tak terkontrol. Orang tua dapat bersikap hangat dalam berinteraksi dengan anak dan tidak menegur anak dengan cara yang kasar sehingga terjalin hubungan yang interaktif.

DAFTAR RUJUKAN

- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. *E-Journal Ilmu Komunikasi*. 4 (3). 290-304.
- Anderson, C. A., Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*. 78(4). 772-790.
- Andriani , I., Sulistiawati, F. N., Puruhita, D. R., Lee, F. Y., & Nauli, M. T. (2011). Gambaran kecenderungan agresivitas dalam pemilihan game online pada anak (Unpublished master's thesis). Universitas GunaDarma, Depok.
- Arianti, Y. C., & Fauziah, N. (2015). Keharmonisan keluarga dan kecenderrungan berperilaku agresif pada siswa SMK. *Jurnal empati*, 04(1), 208-212.
- Asyakur, M, A, B. (2017). Hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecendrungan agresivitas siswa pada komunitas gaming Surabaya. *Jurnal Psikologi Pendidikan*. 4(3). 1-7.

- Bandura, A. (1978). Sosial learning theory of aggression. *Journal of cumminication*. 2 (7). 730-745.
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2005). *Psikologi sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Basith. A. (2017). Hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecenderungan agresivitas pada komunitas gaming surabaya. *Chracter: Jurnal Penelitian Psikologi*. 4(3). 1-7.
- Bushman, B. J., & Wells, G. L. (1998). Trait aggressiveness and hockey penalties: Predicting hot tempers on the ice. *Journal of Applied Psychology*, 83(6), 969–974.
- Buss, A. H & Perry, M. (1992). The agression questionnaire. *Journal Of Personality and Social Psychology*. 63(3). 452-459.
- Chaplin, J. P. (2009). *Kamus lengkap psikologi*. Devisi buku perguruan tinggi Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fajri, C. (2012) Tantangan industri kreatif *Game online* di Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 01 (05). 443-454.
- Fasha, H., Setiawan., Alfian., & Amelia, A. F. (2017). Pengaruh *game online* terhadap tingkat agresivitas anak-anak dan remaja di Kota Makassar (studi kasus di Kecamatan Tallo). *Hasanuddin Student Journal*. 1(2). 127-134.
- Fatmawati. (2017). Hubungan bermain video game (playstation) dengan perilaku agresif anak dan remaja diarea terminal Kabupaten Bulukumba. *Journal of Islamic Nursing*, 02(2), 20-29.
- Fauzi, A. C. H. (2019). Pengaruh *game online* PUBG terhadap prestasi belajar peserta didik. *Jurnal Scienty Edu*, 5(9). 1-10.
- Febriandari, D., & Nauli, F. A., HD, S. R. (2016). Hubungan kecanduan bermain *game online* terhadap identitas diri remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*. 4(01). 50-56.
- Febrina, C. L. 2014. Pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap agresivitas siswa. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI*. 9(1). 28-35.
- Haqq, T. A. (2016). Hubungan intensitas bermain *game online* terhadap agresivitas remaja awal diwarnet A,B dan C Kecamatan Lowokwau Kota Malang (Unpublished master's thesis). Universitas Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Kurniawan, D, E. (2017). Pengaruh intesitas bermain game online terhadap prokrestinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling Unversitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Konseling*, 03(1), 97-103.
- Lilia & Djalali, M, A. (2014). Pola asuh otoriter, intensitas menonton tayangan kekerasan dan kecenderungan agresif anak sekolah dasar. *Jurnal Psikolog Indonesia*, 3(02), 176-182.
- Middleton, C., Veenhof, B., & Leith, J. (2010). *Intensity of internet use in Canada: Understanding different types of users*. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/239588641_Intensity_of_Internet_Use_in_Canada_Understanding_Different_Types_of_Users.
- Mustafa, A. E. (2015). Pengaruh intensitas bermain *game online* dan pengawasan oran tua terhadap perilaku agresif

- anak (Unpublished master's thesis). Universitas Diponegoro, Semarang.
- Permana, I, M, D dan Tobing, D, H. (2019). Peran intensitas bermain game online dan pola asuh permisif orang tua terhadap tingkat agresivitas remaja di kota Denpasar . *Jurnal Psikologi Udaya*, 06(1), 139-151.
- Przybylski, A. K. (2014) *Electronik Gamming and Psychosocial Pediatrics*. 34(3). 716-722.
- Praborini. (2011). Hubungan exposur kekerasan dalam video game dengan perilaku agresif siswa kelas VIII. Unniversitas kristen satya wacana. Skripsi. Universitas kristen satya wacana salatiga.
- Real, C & Agraini, Y, D. (2016). Pengaruh game kekerasan terhadap agresif anak. *Jurnal Pendidikan PAUD*, 01(1), 8-17.
- Santhoso, F. B. (1994). Hubungan antara minat terhadap film kekerasan di televisi dan intensitas komunikasi remaja-orang tua dengan kecenderungan perilaku agresif remaja di kota madya yogyakarta. Tesis. Universitas Gajah Mada.
- Sari, K.P. (2015). Hubungan Keterpaparan Media Massa Dengan Kekerasan Dalam Pacaran di SMA Negeri 1 Sanden Bantul. Skripsi Kebidanan 'Aisiyah.
- Satria, R. A., Nurdin, A. E., & Bakhtiar, H. (2015). Hubungan kecanduan bermain video game kekerasan dengan perilaku agresif pada murid laki-laki kelas IV dan V di SD N 02 Cupak Tengah Pauh Padang. *Jurnal FK Unand*. 4(1). 238-242.
- Setiowati, E, A., Suprihatin, T., & Rohmatun. (2017). Gambaran agresivitas anak dan remaja di area beresiko (Unpublished master's thesis). Universitas Islam Sultan Agung, Semarang.
- Terok, M., Tololiu, T., & Rompis, N. (2018). Intensitas bermain game online berunsur kekerasan dan perilaku agresif siswa. *Juperdo*. 6(2). 83-91.
- Teofanda, R. (2020). Intensitas bermain game online dengan kecenderungan agresivitas pada dewasa awal. *Cognicia*, 8 (1), 461-473.
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja di mabas game center jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jom*. 4(01). 1-1.