

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG (MLBB)* DENGAN AGRESI VERBAL PADA MAHASISWA

Iffah Afifah Sumayyah Ataana*, Rahayu Hardianti Utami

Departemen Psikologi, Fakultas Psikologi dan Kesehatan, Universitas Negeri Padang, Padang,
Indonesia

*Mayaataana14@gmail.com

Submitted: 2025-05-03

Published: 2025-05-26

Accepted: 2025-05-19

DOI: 10.24036/jrp.v8i1.17318

Abstract—Exploring the Connection Between Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) Addiction and Verbal Aggression Among College Students. This study aims to investigate the levels of game addiction and verbal aggression among college students, as well as to explore the relationship between these two factors. Utilizing a quantitative correlational research design, the study focused on a population of 284 students who are reported to be addicted to the MLBB game. The sampling technique employed was purposive sampling to ensure a targeted selection of participants. Data collection involved the use of a game addiction scale and a verbal aggression scale to gauge the participants' experiences. The analysis of the data was performed using the Spearman Rho correlation method. The results of the research are addicted to the MLBB game in students is in the high category and verbal aggression in students who play MLBB games is in the medium category. Then a significant positive relationship was found between addiction to the MLBB game with verbal aggression in college students with a significance value of $0.000 < 0.005$ with a relationship strength of 0.307. Which means the higher the addiction to the online game MLBB game in college students, the higher the verbal aggression they show, although the strength of the relationship is still at a weak level. The implications of these findings indicate the importance of managing the duration of playing online games in college students to prevent negative impacts such as verbal aggression. These results can also serve as a reference for educational institutions in designing educational programs that support the development of communication skills and emotion regulation. In addition, this study opens room for further studies by considering other variables that could potentially moderate the relationship between gaming addiction and verbal aggression.

Keywords: College Students; Game Addiction; Mobile Legends; Verbal Aggression

Abstrak—Hubungan Kecanduan Game online Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) dengan Agresi Verbal pada mahasiswa. Penelitian ini mencoba mengkaji sejauh mana mahasiswa yang memainkan game MLBB menunjukkan kecanduan, dan bagaimana hal itu berkaitan dengan perilaku agresif secara verbal. Penelitian ini menggunakan desain studi korelasional kuantitatif, dengan populasi yang menjadi sasaran adalah mahasiswa yang aktif bermain MLBB dan memenuhi kriteria. Dalam penelitian ini, sebanyak 284 mahasiswa teridentifikasi mengalami kecanduan pada game MLBB . Partisipan dipilih secara purposive agar sesuai dengan fokus penelitian. Data dikumpulkan melalui penggunaan Skala Kecanduan Game dan Skala Agresi Verbal. Untuk menganalisis data, digunakan metode Korelasi Spearman-Rho. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecanduan game online MLBB di kalangan mahasiswa tergolong tinggi, sementara agresi verbal para pemain MLBB ditemukan berada pada tingkat sedang. Selain itu, terdapat korelasi positif yang signifikan antara kecanduan game online MLBB dan agresi verbal mahasiswa, dengan nilai signifikansi tercatat pada $0.000 < 0.005$ dengan kekuatan hubungan sebesar 0.307. Yang berarti semakin tinggi kecanduan mahasiswa pada game MLBB , cenderung semakin tinggi pula agresi verbal yang

mereka tunjukkan, meskipun kekuatan hubungannya masih pada taraf lemah. Implikasi dari temuan ini menunjukkan pentingnya pengelolaan durasi bermain game online pada mahasiswa guna mencegah dampak negatif seperti agresi verbal. Hasil ini juga dapat menjadi acuan bagi institusi pendidikan dalam merancang program edukatif yang mendukung pengembangan keterampilan komunikasi dan regulasi emosi. Selain itu, penelitian ini membuka ruang bagi studi lanjutan dengan mempertimbangkan variabel lain yang berpotensi memoderasi hubungan antara kecanduan game dan agresi verbal.

Kata kunci: Agresi Verbal; Kecanduan Game; Mahasiswa; Mobile Legends

Pendahuluan

Mahasiswa adalah mereka yang berada di jenjang pendidikan tinggi, dan dalam fase pertumbuhan menuju dewasa yang berusia antara 18 hingga 25 tahun. Selain memiliki tugas dan aspirasi individu, untuk mencapai tujuan bersama mahasiswa harus berinteraksi satu sama lain. Dimana perbedaan pendapat sering terjadi dan dapat memicu konflik dalam interaksi tersebut, termasuk agresi verbal maupun nonverbal (Ritonga Irland Syah Zein, 2021). Padahal, mahasiswa dikenal memiliki kemampuan berpikir kritis dan berkomunikasi verbal dengan baik, yaitu kemampuan menyampaikan informasi secara jelas untuk memfasilitasi pertukaran pikiran dan perasaan (Afandi & Wijayanti, 2024). Namun, beberapa survei dan penelitian menunjukkan bahwa tidak sedikit mahasiswa yang gagal menerapkan komunikasi verbal yang efektif, sehingga berujung pada perilaku agresi verbal (Ahyal Karim Amran, 2023; Badriaman, 2023; Ritonga Irland Syah Zein, 2021; Wahyudi et al., 2022).

Agresi verbal adalah perilaku yang menyerang citra diri seseorang dengan tujuan menimbulkan sakit hati, kemarahan, kesal, malu, hingga putus asa (Infante & Wigley, 1986). Infante dan Wigley juga menjabarkan aspek agresi verbal, yaitu: Character Attack (menyerang karakter), Competence Attack (menyerang kompetensi), Insult (menghina), Malediction (mengutuk), Teasing (menggoda), Ridicule (ejekan), Profanity (berkata kasar), dan Nonverbal Emblems (isyarat nonverbal). Fenomena ini kian marak di ruang digital, di mana anonimitas dan minimnya konsekuensi langsung turut mendukungnya. Salah satu platform terjadinya agresi verbal adalah game online (Rochansyah et al., 2023). Game online merupakan permainan dalam jaringan yang bisa diakses oleh umum (Hadi Saputra et al., 2022). Menurut Goodstats, 95.3% pengguna internet di Indonesia merupakan pemain game online (Yonatan, 2024). MLBB adalah salah permainan daring yang mendapat perhatian luas di Indonesia (Marcella & Sazali, 2023), khususnya di kalangan mahasiswa, yang menjadi pengguna aktif dan berkontribusi

besar terhadap jumlah pemain (Marcella & Sazali, 2023). MLBB merupakan game interaktif yang dimainkan dalam tim beranggotakan 5 orang (Wibisono & Naryoso, 2019). Game ini bersifat kompetitif dengan sistem peringkat (Rank) yang mendorong pemain untuk terus bermain demi mempertahankan posisi (Febriyana Ananda et al., 2022). Saat pemain gagal mencapai target atau kalah, mereka kerap meluapkan frustrasi melalui kata-kata kasar kepada pemain lain (Marcella & Sazali, 2023).

Agresi verbal ini diperburuk oleh sistem permainan berbasis reward dan punishment, di mana hasil pertandingan berdampak langsung pada poin peringkat (rank) pemain (Barseli & Sriwahyuningsih, 2023). Sistem ini menciptakan tekanan kompetitif yang tinggi, yang seringkali menyebabkan rasa frustrasi ketika pemain berjuang untuk mencapai kemenangan. Rasa frustrasi ini kemudian memicu agresi verbal sebagai bentuk pelampiasan (Fadhil S, 2021). Ditambah dengan fitur-fitur komunikasi seperti obrolan teks atau suara yang memungkinkan pemain mengekspresikan emosi secara langsung (Marcella & Sazali, 2023). Kombinasi tekanan dan interaksi ini menciptakan lingkungan yang sangat rentan terhadap agresi verbal. Tekanan kompetitif, frustrasi untuk mencapai kemenangan, dan kemudahan mengekspresikan emosi melalui fitur komunikasi semakin memperbesar risiko munculnya tindakan agresif, terutama untuk pemain yang sangat aktif dan mengalami kecanduan (Fitria & Karneli, 2019).

Kecanduan game dapat menyebabkan masalah sosial dan emosional karena penggunaan berlebihan dan kompulsif terhadap video game atau permainan komputer. Meskipun menghadapi berbagai tantangan tersebut, para pengguna seringkali kesulitan untuk mengendalikan waktu yang mereka habiskan untuk bermain game online. Sehingga bisa disimpulkan bahwasanya, kecanduan game online merupakan sebuah situasi di mana individu memainkan game online dengan secara berlebihan serta berulang-ulang, tidak dapat mengontrol perilaku bermain game dan sangat sulit untuk melepaskan diri dari game online sehingga menyebabkan pemain mendapat dampak negatif dari game online, baik secara fisik ataupun psikologis (Lemmens et al., 2009). Adapun aspek kecanduan Game dari Lemmens (2009), yaitu salience, mood modification, tolerance, relapse, withdrawal, relapse, problems dan conflict.

Dalam game MLBB, Pola adiktif yang ada menciptakan lingkaran perilaku yang sulit dihentikan, meski pemain menyadari dampak negatifnya terhadap waktu dan emosi mereka. Kecanduan game online di kalangan mahasiswa menjadi isu yang

mengkhawatirkan, terutama karena tingginya popularitas MLBB di kalangan mereka (Marcella & Sazali, 2023). Mahasiswa yang rentan terhadap tekanan akademik dan sosial kerap menjadikan game ini sebagai pelarian dari stres. Sifat permainan yang kompetitif dan adiktif ini membuat mereka menghabiskan waktu berlebihan, bahkan mengabaikan tanggung jawab akademik (Rahman & Rahmandani, 2019). Kondisi ini dapat memengaruhi perilaku, termasuk munculnya agresi verbal dalam dinamika permainan.

Penelitian sebelumnya telah memberikan landasan penting dalam memahami hubungan antara kecanduan game dan perilaku agresif, meskipun dengan konteks yang berbeda. Nur Imtiyaz (2020) menemukan bahwa siswa yang bermain Mobile Legends lebih dari 35 jam per minggu cenderung menunjukkan agresi verbal akibat pengaruh media, tekanan permainan, dan frustrasi, meskipun studi ini terbatas pada siswa sekolah menengah. Sementara itu, penelitian oleh Safitri dan Fikri (2022) dengan 174 responden usia 12–40 tahun menunjukkan semakin tinggi tingkat kecanduan, semakin memungkinkan munculnya perilaku seperti kata-kata kasar atauancaman. Temuan ini menegaskan bahwa kecanduan game dapat berdampak negatif terhadap interaksi verbal pemain, sehingga penting untuk dipahami dalam upaya intervensi.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya tersebut telah ditemukan ada korelasi signifikan antara kecanduan game online dan agresivitas, namun sebagian besar penelitian berfokus pada agresi secara umum, kelompok remaja, atau kecanduan tanpa menyoroti jenis game tertentu. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi perbedaan dengan menyoroti hubungan antara kecanduan Game MLBB, yang memiliki elemen kompetitif dan interaktif yang unik, dan agresi verbal pada mahasiswa sebagai subjek penelitian serta untuk mengetahui tingkat kecanduan game MLBB pada mahasiswa dan bagaimana bentuk agresi verbal yang muncul pada mahasiswa yang bermain game tersebut.

Metode Penelitian

Partisipan

Populasi penelitian ini merupakan mahasiswa yang aktif memainkan MLBB. Dari 407 responden yang mengisi kuesioner, sebanyak 284 mahasiswa memenuhi kriteria inklusi dan dijadikan partisipan penelitian. Pemilihan partisipan dilakukan dengan

teknik *purposive sampling*, karena penelitian ini membutuhkan subjek yang sesuai dengan kriteria tertentu. Adapun kriteria inklusi yang digunakan meliputi: mahasiswa aktif perguruan tinggi, telah bermain MLBB minimal selama 3 bulan, memiliki durasi bermain harian 3–4 jam, serta memenuhi kriteria politetik. Kriteria politetik merupakan sebuah pendekatan yang digunakan untuk menentukan apakah seseorang dapat dikategorikan mengalami kecanduan game berdasarkan jawaban dari alat ukur yang telah diisi. Alat ukur ini dirancang untuk mengevaluasi tujuh kriteria kecanduan game, yang mana harus terpenuhinya: Memilih jawaban dalam rentang 3 (kadang-kadang), 4 (sering), atau 5 (sangat sering) pada skala kontinum 5 poin dan memenuhi minimal 4 dari 7 kriteria kecanduan yang telah ditentukan (Lemmens et al., 2009).

Prosedur

Penelitian ini menggunakan skala untuk mengumpulkan data. Skala yang digunakan adalah modifikasi skala agresi verbal yang dikonstruksi oleh Helma Oktaviani (Dalam Salahuddin, 2023) berdasarkan teori Infante dan Wigley (1986) yang terdiri dari 8 aspek dan skala game online Scale milik Lemmens et al (2009) versi Bahasa Indonesia (Fauzi, 2023). Kedua skala ini dirancang menggunakan model jawaban dalam penelitian ini menggunakan skala Likert. Kedua skala dinyatakan valid melalui uji validitas yang telah dilakukan dengan skala agresi verbal terdiri dari 25 item skala kecanduan terdiri 21 item, serta kedua skala memiliki reliabilitas nilai Cronbach Alpha 0.934. Maka dari itu, alat ukur yang akan dipakai pada penelitian ini dinyatakan reliabel.

Teknik analisis

Teknik analisis data untuk penelitian ini yaitu analisis uji korelasi. Korelasi ialah teknik statistik untuk melihat bagaimana dan seberapa kuat hubungan pada dua variabel. Jenis korelasi untuk penelitian ini yaitu Spearman. Pemilihan korelasi Spearman didasarkan pada pertimbangan bahwa data yang digunakan berskala ordinal dan tidak terdistribusi normal, sebagaimana diketahui melalui uji normalitas yang akan dilakukan sebelumnya. Korelasi Spearman bersifat non parametrik dan sesuai untuk menganalisis hubungan antar variabel ketika asumsi distribusi normal tidak terpenuhi.

Perangkat lunak Windows SPSS 20 digunakan untuk menganalisis data penelitian ini.

Hasil Penelitian

Setelah dilakukan pemilihan sampel berdasarkan kriteria inklusi didapatkan total sampel sebanyak 284 mahasiswa kecanduan. Berikut distribusi pengkategorian subjek berdasarkan kriteria:

Tabel 1. Distribusi Pengkategorian Subjek

Kriteria	Lolos	Gugur	Total
Lebih 3 Jam & Lebih 3 Bulan	293	114	407
Politetik	388	19	407
Lolos Kedua Kriteria	284	123	407

Dari tabel 1 diatas dapat dilihat bahwa subjek diperoleh dari total 407 responden yang mengisi kuesioner, hanya 284 data yang dinyatakan layak untuk dianalisis lebih lanjut. Kemudian dilakukan analisis deskriptif pada masing-masing variabel. Berikut tabel deskriptif data penelitian :

Tabel 2. Deskriptif Data

Variabel	Skor Hipotetik				Skor Empiris			
	Min	Max	Mean	SD	Min	Max	Mean	SD
Kecanduan Game	21	105	63	14	40	105	75.87	14.85
Agresi Verbal	25	125	75	16.67	25	113	72.90	19.25

Berdasarkan Tabel 2, skor hipotetik variabel kecanduan game berada pada rentang 21–105, dengan rata-rata 63 dan standar deviasi 14. Sementara skor empiris menunjukkan nilai minimum 40, maksimum 105, rata-rata 75.87, dan standar deviasi 14.85. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat kecanduan game responden berada di atas rata-rata hipotetik, mencerminkan kecenderungan adiktif yang tinggi. Seluruh partisipan dipilih berdasarkan kriteria politetik, sehingga secara asumtif telah termasuk dalam kategori kecanduan dan tidak dilakukan pembagian tingkat. Pendekatan ini selaras dengan desain penelitian yang menargetkan populasi adiktif.

Untuk variabel agresi verbal, skor hipotetik berkisar antara 25–113, dengan rata-rata 75 dan standar deviasi 16.67. Skor empiris menunjukkan rentang yang sama dengan rata-rata 72.90 dan standar deviasi 19.25, yang berarti sedikit di bawah rata-rata hipotetik. Untuk memperoleh gambaran lebih rinci, dilakukan kategorisasi skor agresi verbal guna mengetahui proporsi responden pada setiap tingkat, dari sangat rendah hingga sangat tinggi, yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Kategorisasi Agresi Verbal

Kategorisasi	Skor	Subjek	
		F	%
Sangat Rendah	X ≤ 50	54	19%
Rendah	50 < X ≤ 67	42	14.8%
Sedang	67 < X ≤ 83	111	39.1%
Tinggi	83 < X ≤ 100	49	17.3%
Sangat Tinggi	X > 100	28	9.9%

Dari hasil klasifikasi tersebut, diketahui bahwa subjek yang berada dalam kategori sedang merupakan jumlah terbanyak, yaitu 111 orang (39.1%) dan hanya 28 subjek (9.9%) yang tergolong dalam kategori sangat tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar subjek menunjukkan agresi verbal yang sedang. Namun demikian, tetap terdapat sebagian subjek dengan tingkat agresi verbal yang tinggi.

Kemudian dilakukan analisis korelasi guna menemukan hubungan kedua variabel. Sebelum itu, dilakukan uji normalitas dimana didapatkan bahwa data tidak berdistribusi normal sehingga analisis korelasi Spearman Rho digunakan. Berikut tabel hasil analisisnya :

Tabel 4. Hasil Korelasi

Variabel	rSpearman	Sig. (2-tailed)	N	Keterangan
Kecanduan Game & Agresi Verbal	.307	.000	284	Korelasi Positif Signifikan

Berdasarkan tabel 4.5 diatas, diperoleh nilai korelasi Spearman sebesar 0.307 dengan nilai signifikansi 0.000 ($p < 0.05$), yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kecanduan game dan agresi verbal. Artinya, semakin tinggi

tingkat kecanduan game, maka semakin tinggi pula kecenderungan agresi verbal pada mahasiswa.

Diskusi

Hasil temuan dalam penelitian ini sejalan dengan temuan beberapa penelitian sebelumnya yang menemukan adanya hubungan antara kecanduan game dan peningkatan perilaku agresif, seperti penelitian oleh Andini & Subroto (2024) mengonfirmasi adanya hubungan positif yang signifikan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif, khususnya pada remaja perempuan. Penelitian lain oleh Lapa & Veronica (2023) juga menunjukkan bahwa ada korelasi kuat antara kecanduan game online dan perilaku agresif pada mahasiswa. Lebih spesifik, studi oleh Imtiyaz (2020) menemukan bahwa responden yang menghabiskan lebih dari 35 jam bermain game setiap minggu mengalami peningkatan perilaku agresif, khususnya dalam bentuk agresi verbal. Selain itu, penelitian oleh Safitri & Fikri (2022) secara khusus meneliti kecanduan game online dengan agresi verbal yang menemukan hubungan positif kuat antara kecanduan game online dengan perilaku agresi verbal pada remaja hingga dewasa awal. Namun demikian, temuan ini juga memperlihatkan sisi berbeda dari sebagian penelitian sebelumnya yang menunjukkan korelasi sedang hingga tinggi. Hal ini menunjukkan adanya temuan baru bahwa meskipun mahasiswa memiliki tingkat kecanduan game yang cukup tinggi, hal ini tidak secara langsung berbanding lurus dengan peningkatan agresi verbal dalam tingkat yang tinggi pula.

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori kecanduan game oleh Lemmens et al. (2009), yang menyatakan bahwa kecanduan game terjadi ketika individu bermain secara berlebihan dan berulang, kehilangan kontrol, serta mengalami dampak negatif secara fisik dan psikologis. Dalam konteks ini, pemain Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) yang kecanduan cenderung menghadapi tekanan internal seperti keinginan mempertahankan peringkat, dorongan untuk menang, dan provokasi lawan. Tekanan ini dapat memicu frustrasi ketika harapan tidak tercapai. Fenomena ini sesuai dengan teori frustrasi-agresi dari Dollard et al. (1939), yang menyatakan bahwa frustrasi akibat hambatan pencapaian tujuan dapat memicu perilaku agresif. Salah satu bentuk agresi tersebut adalah agresi verbal. Teori agresi verbal dari Infante (1986) menjelaskan bahwa agresi verbal merupakan perilaku menyerang konsep diri orang lain dengan tujuan menyakiti secara emosional. Dalam

game seperti MLBB, situasi kompetitif, provokasi, dan tekanan emosional dapat memicu perilaku verbal agresif, yang difasilitasi oleh fitur interaksi seperti chat atau voice chat.

Meskipun demikian, hubungan yang ditemukan dalam penelitian ini berada pada taraf rendah, mengindikasikan bahwa kecanduan game bukan satu-satunya faktor yang berkontribusi terhadap munculnya perilaku agresif verbal pada mahasiswa. Hal ini sejalan dengan penjelasan Infante dan Wigley (1986) yang menyatakan bahwa agresi verbal dipengaruhi oleh berbagai faktor lain, seperti kompetensi komunikasi, kondisi emosional, kepribadian, serta konteks relasional individu. Oleh karena itu, meskipun kecanduan game dapat memicu frustrasi dan meningkatkan kecenderungan agresif, adanya faktor-faktor tambahan seperti kemampuan pengelolaan emosi, kontrol diri, dan dinamika hubungan sosial di lingkungan mahasiswa juga berperan penting dalam membentuk perilaku agresi verbal. Temuan ini sekaligus membuka kesadaran akan adanya ruang yang belum terjangkau oleh penelitian ini, sehingga beberapa keterbatasan penting perlu disadari dalam memahami cakupan studi ini secara utuh.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) pada mahasiswa berada dalam kategori tinggi, sebagaimana ditunjukkan melalui kriteria politetik yang menunjukkan seluruh subjek memenuhi indikator kecanduan. Sementara itu, agresi verbal pada mahasiswa yang bermain game MLBB berada dalam kategori sedang, yang menunjukkan adanya kecenderungan perilaku agresif secara verbal meskipun tidak pada tingkat ekstrem. Penelitian ini juga mendapatkan pola keterhubungan positif antara keterlibatan berlebihan dalam game MLBB dengan munculnya ekspresi verbal yang bersifat agresif pada mahasiswa, meskipun kekuatan hubungan tersebut tergolong rendah, yang mengindikasikan bahwa tingkat kecanduan game yang tinggi tidak selalu diikuti oleh tingkat agresi verbal yang tinggi pula. Temuan ini mengindikasikan bahwa kecanduan game dapat menjadi salah satu faktor risiko yang mendorong terjadinya perilaku agresi verbal.

Keterbatasan dan saran

Untuk menginterpretasikan temuan penelitian ini, ada beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan:

1. Penggunaan analisis non parametrik Spearman's rho dilakukan karena distribusi data tidak memenuhi asumsi normalitas, yang dapat membatasi sensitivitas dalam mendekripsi hubungan antar variabel secara lebih mendalam. Kedua
2. Penelitian ini belum membedakan mode permainan yang dimainkan oleh subjek, seperti mode ranked atau classic, yang masing-masing memiliki dinamika emosional dan tekanan sosial yang berbeda.
3. Data juga tidak mencakup informasi mengenai kecenderungan subjek bermain secara individu atau berkelompok (mabar), yang dapat memengaruhi konteks interaksi serta potensi munculnya agresi verbal.

Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut disarankan menambahkan variabel tambahan seperti kontrol diri, kematangan emosi, serta lingkungan bermain yang dapat berperan sebagai faktor moderator dalam hubungan antara kecanduan game online dan agresi verbal pada mahasiswa. Selain itu, temuan dalam penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi mahasiswa untuk lebih bijak dalam mengelola durasi dan intensitas bermain game online, guna menghindari dampak negatif dari perilaku adiktif. Penelitian ini juga dapat digunakan oleh institusi pendidikan untuk merancang program edukatif guna mendorong pemanfaatan waktu luang secara produktif serta peningkatan keterampilan komunikasi dan pengelolaan emosi.

Daftar Pustaka

- Afandi, F., & Wijayanti, Q. N. (2024). Peran Komunikasi Efektif Bagi Mahasiswa Dalam Membangun Hubungan Yang Baik Dan Berkelanjutan. *Jurnal Media Akademik (Jma)*, 2(2), 228–241. <https://doi.org/https://doi.org/10.62281/v2i1.52>
- Ahyal Karim Amran. (2023). Reaksi Verbal Pemain Game Online MOBA Pada Mahasiswa Komunikasi Dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry (Studi Etika Komunikasi Islam) [Universitas Islam Negeri Ar-Raniry]. In Repository UIN Ar-Raniry Banda Aceh. https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/34977/1/Ahyal_Karim_Amran_190401093_FDK_KPI.pdf
- Anastasia eka, N. hidayati. (2018). Pengaruh Religiusitas Terhadap Agresi Verbal Pada Remaja Komunitas Gereja St. Gabriel Gresik. *Angewandte Chemie International*

- Edition, 6(11), 951–952., Schneider 2005, 42–51.
<file:///C:/Users/user/Downloads/202-49-601-1-10-20210924-2.pdf>
- Andini, S. D., & Subroto, U. (2024). Hubungan Kecenderungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Perempuan. *Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 224–229. <https://doi.org/https://doi.org/10.62017/arima>
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 31–45. <https://journal.rc-communication.com/index.php/JICS/article/view/30>
- Badriaman, A. L. (2023). Agresi Verbal pada Mahasiswa Pengguna Game Online di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya [universitas bhayangkara jakarta raya]. <https://repository.ubharajaya.ac.id/24198/5/201710515067>
- Barseli, M., & Sriwahyuningsih, V. (2023). Peran game online mobile legends sebagai pemicu turunnya motivasi belajar siswa. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 164. <https://doi.org/10.29210/1202322743>
- Dollard, J., Miller, N. E., Doob, L. W., Mowrer, O. H., & Sears, R. R. (1939). Frustration And Aggression. <https://static1.squarespace.com/static/5b7ea2794cde7a79e7c00582/t/646a7e64f32b83a4aac3c0a/1684700775642/frustration-aggression.pdf>
- Fadhil S, M. (2021). Hubungan Antara Frustasi dan Agresivitas Pada Remaja Player Game Onlne di Kecamatan Sakti Kabupaten Pidie [Universitas Islam Negeri Ar-Raniry]. https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/22086/1/Muhammad_Fadhil_S_150901143_FPSI_081360600247.pdf
- Fauzi, F. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Legends Bang-bang Dengan Sleep Quality Pada Remaja (Issue November 2023). Universitas Negeri Padang.
- Febriyana Ananda, B., Abidin Achmad, Z., Syarifah Alamiyah, S., Adi Wibowo, A., & Ahmad Fauzan, L. (2022). Variasi Komunikasi Virtual Pada Kelompok Pemain Game Mobile Legends. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 2723–2557. <http://jurnalfdk.uinsby.ac.id/index.php/JIK>
- Hadisaputra, H., Nur, A. A., & Sulfianna, S. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan). *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(02), 391–402. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i02.1690>
- Ikhwanudin, I. (2024). Perilaku Trash-Talking dalam Bermain Game Online Mobile Legends dalam Perspektif Islam (Studi Kasus Mahasiswa KPI Angkatan 2020 di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto). *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Imtiyaz, N. (2020). the Study Descriptive of Aggressive Behavior To the Students Who Are Addicted on Mobile Legends Online Game At Smp Negeri 28 Banjarmasin. *Jurnal Pelayanan Bimbingan Dan Konseling*, 3(3), 173–179. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jpbk/index>
- Infante, D. A., & Wigley, C. J. (1986). Verbal aggressiveness: An interpersonal model and measure. *Communication Monographs*, 53(1), 61–69. <https://doi.org/10.1080/03637758609376126>
- Lapa, A. M., & Veronica, R. (2023). Hubungan Karakteristik dan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa di STIKes Persada Husada Indonesia. *Jurnal Persada Husada Indonesia*, 10(39), 38–45. <https://doi.org/https://doi.org/10.56014/jphi.v8i31.328>

- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Marcella, D., & Sazali, H. (2023). Fenomena Trash-Talking Antar Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang (Studi Kasus Mahasiswa Ilmu Komunikasi Uin Sumatera Utara). *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 4(3), 1138–1145. <https://doi.org/10.35870/jimik.v4i3.335>
- Muhammad Rezeki, Siswanto Rawali, & Muhammad Muthahari Ramadhan. (2022). Motivasi Dan Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online Mobile Legends: Bang Bang Di Kota Banjarmasin. *Kaganga Komunika: Journal of Communication Science*, 3(2), 148–158. <https://doi.org/10.36761/kagangakomunika.v3i2.1521>
- Rahman, K., & Rahmandani, A. (2019). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Kecemasan Akademik Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Game Center Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang. *Jurnal Empati*, 8(2), 486–490. <https://doi.org/10.14710/empati.2019.26506>
- Ritonga Irland Syah Zein. (2021). Hubungan Regulasi Emosi Dengan Agresivitas Verbal Mahasiswa Pada Paguyuban Masal [Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh]. https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/18160/1/Irland%20Syah%20Ritonga_160901031_FPSI_PSI_085261229612.pdf
- Rochansyah, A. A., Rini, A. P., Pratitis, N., & Psikologi, F. (2023). Religiusitas dan Agresivitas verbal remaja pemain game online: Adakah peran mediasi regulasi emosi? *INNER: Journal of Psychological Research*, 3(1), 67–76. <https://aksilogi.org/index.php/inner/article/view/858/599>
- Safitri, S., & Fikri. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada User Game Online. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop*, 2(1), 28–33. <https://doi.org/10.37304/pandohop.v2i1.4396>
- Salahuddin, N. (2023). Pengaruh Self-Control terhadap Agresivitas Verbal pada Remaja Akhir Pengguna Media Sosial Instagram di Kota Makassar [Universitas Bosowa Makassar]. In DSpace Repository: Vol. VIII (Issue I). https://repository.unibos.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/8309/2023_Nurfadhillah_Salahuddin_4519091024.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Wahyudi, A. P., Sofia, L., & Kristanto, A. A. (2022). Pengaruh Kesepian Terhadap Agresivitas Verbal di Media Sosial Pada Mahasiswa Universitas Mulawarman. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 10(1), 69. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v10i1.7116>
- 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. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/24140>
- Yonatan, A. Z. (2024). 95% Pengguna Internet Indonesia Bermain Video Games. Goodstats. <https://goodstats.id/article/95-pengguna-internet-indonesia-bermain-video-games-82uYx>