



# Pengaruh Bermain Game Mobile Legends Bang - Bang Terhadap Kekerasan Komunikasi Verbal Pe serta Didik SMK Al Ikhlas Losari Kabupaten Brebes

Moh Fadli Elkhassani

UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon

DOI:

<https://doi.org/10.47134/interaction.v3i1.5730>

\*Correspondence: Moh Fadli Elkhassani

Email:

[mohfadlielkhassani@gmail.com](mailto:mohfadlielkhassani@gmail.com)

Received: 13-03-2026

Accepted: 13-04-2026

Published: 13-05-2026



**Copyright:** © 2026 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

**Abstract:** This study examines the growing interaction in online gaming, particularly Mobile Legends: Bang Bang, which potentially triggers verbal communication violence among students. The objective of this research is to analyze the effect of playing intensity of Mobile Legends on the tendency of verbal communication violence among students of SMK Al Ikhlas Losari, Brebes Regency. This study uses a quantitative survey approach involving 66 respondents selected through purposive sampling from a population of 192 students. Data were collected through questionnaires, interviews, and documentation, then analyzed using simple linear regression. The results show that playing Mobile Legends has a positive and significant effect on verbal communication violence, with a significance value of 0.000 ( $<0.05$ ) and a coefficient of determination of 22.3%. This indicates that gaming intensity contributes to increased aggressive communication behavior, although the majority of influencing factors lie outside the scope of this study. The contribution of this research lies in providing empirical evidence regarding the relationship between online gaming activities and adolescent verbal communication behavior, which can serve as a foundation for developing digital literacy education and behavioral control strategies in school environments.

**Keywords:** Mobile Legends, Verbal Communication, Verbal Violence, Online Gaming, Adolescent Behavior

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah merevolusi pola interaksi sosial manusia, khususnya di kalangan remaja yang merupakan kelompok paling aktif dalam mengadopsi teknologi berbasis internet. Fenomena ini didukung oleh laporan DataReportal yang menyebutkan bahwa pengguna internet di Indonesia telah mencapai lebih dari 215 juta orang pada tahun 2024, dengan dominasi penggunaan oleh kelompok usia muda ([Social & Meltwater, 2024](#)). Salah satu bentuk transformasi tersebut adalah meningkatnya penggunaan game online berbasis mobile, termasuk Mobile Legends: Bang Bang, yang tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial virtual yang kompleks. Dalam lingkungan ini, komunikasi verbal tidak lagi berlangsung secara langsung, melainkan dimediasi oleh sistem digital yang cenderung minim kontrol sosial, sehingga membuka peluang terjadinya perilaku komunikasi yang menyimpang, termasuk kekerasan verbal.

Fenomena ini tidak berdiri sendiri, melainkan merupakan bagian dari tren global meningkatnya perilaku agresif dalam interaksi digital. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa interaksi dalam game multiplayer online yang bersifat kompetitif memiliki kecenderungan meningkatkan ekspresi agresivitas verbal akibat tekanan permainan dan dinamika sosial dalam tim ([Sun et al, 2025](#)). Hal ini diperkuat oleh penelitian ([Wei et al, 2025](#)) yang menyatakan bahwa konteks kompetitif dalam game secara signifikan meningkatkan perilaku agresif dibandingkan dengan permainan yang bersifat kooperatif. Dalam kerangka teoritis, hal ini dapat dijelaskan melalui General Aggression Model yang menyatakan bahwa paparan konten kompetitif atau agresif dalam media digital dapat memengaruhi kognisi, emosi, dan perilaku individu, sehingga meningkatkan kecenderungan agresivitas ([Teng et al, 2024](#)). Dengan demikian, game online tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga berpotensi membentuk pola komunikasi sosial, termasuk dalam bentuk perilaku verbal yang agresif.

Berbagai penelitian telah mengidentifikasi adanya keterkaitan yang signifikan antara intensitas bermain game online dan munculnya perilaku agresif, terutama dalam bentuk agresi verbal. Studi yang dilakukan oleh Abdurrahman (2026) menemukan bahwa intensitas bermain game online memiliki korelasi positif yang signifikan terhadap perilaku agresif verbal pada remaja ( $r = 0,534$ ;  $p < 0,05$ ), yang ditunjukkan melalui kecenderungan berteriak, berdebat, dan menggunakan bahasa kasar. Temuan ini diperkuat oleh penelitian lain yang menunjukkan bahwa penggunaan game online berhubungan secara signifikan dengan perilaku agresif verbal pada remaja dengan nilai korelasi sedang ( $r = 0,349$ ;  $p \leq 0,05$ ) (Yulianingrum et al, 2024). Selain itu, penelitian terbaru juga mengungkap bahwa paparan berulang terhadap konten kekerasan dalam game dapat menyebabkan desensitisasi terhadap perilaku agresif, sehingga individu menjadi lebih permisif terhadap penggunaan bahasa kasar dalam interaksi sosial ([Koanda et al, 2024](#)).

Namun demikian, meskipun hubungan antara game online dan perilaku agresif telah banyak diteliti, terdapat beberapa keterbatasan dalam penelitian terdahulu. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa faktor psikologis seperti kontrol diri dan kecerdasan sosial memiliki pengaruh signifikan dalam menekan perilaku agresif meskipun individu memiliki intensitas bermain game yang tinggi ([Lee et al, 2024](#)). Sebagian besar penelitian masih berfokus pada agresivitas secara umum (fisik dan emosional), tanpa mengkaji secara spesifik dimensi kekerasan komunikasi verbal sebagai variabel yang terukur. Kedua, penelitian yang ada cenderung dilakukan dalam konteks global atau populasi umum, sehingga belum memberikan gambaran kontekstual yang spesifik pada lingkungan pendidikan di Indonesia, khususnya pada tingkat sekolah menengah kejuruan. Ketiga, masih terbatas penelitian yang mengukur besaran pengaruh secara kuantitatif menggunakan pendekatan statistik inferensial, sehingga sulit untuk menentukan sejauh mana kontribusi variabel game online terhadap perilaku komunikasi verbal.

Kesenjangan inilah yang menjadi dasar urgensi penelitian ini. Dalam konteks pendidikan, kekerasan komunikasi verbal bukan sekadar fenomena linguistik, tetapi juga memiliki implikasi serius terhadap perkembangan psikologis, hubungan sosial, serta iklim pembelajaran peserta didik. Perilaku agresif dalam konteks digital, termasuk verbal aggression, telah dikaitkan dengan dampak psikologis seperti stres, kecemasan, dan gangguan sosial pada remaja ([Nasri et al, 2024](#)). Lingkungan sekolah yang tidak sehat secara

komunikasi dapat memicu konflik interpersonal, menurunkan kualitas interaksi sosial, serta berdampak pada proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan kajian empiris yang mampu mengidentifikasi dan mengukur secara spesifik pengaruh aktivitas digital, khususnya bermain game online, terhadap perilaku komunikasi verbal peserta didik.

Berbasis uraian latar belakang diatas, tujuan pada penelitian yakni untuk menganalisis pengaruh bermain Mobile Legends: Bang Bang terhadap kekerasan komunikasi verbal peserta didik SMK Al Ikhlas Losari Kabupaten Brebes secara empiris. Penelitian ini menawarkan kontribusi orisinal dalam bentuk pengukuran kuantitatif terhadap asosiasi antara intensitas bermain game dan perilaku komunikasi verbal agresif dalam konteks lokal pendidikan Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur komunikasi digital dan perilaku remaja, khususnya dalam kerangka agresivitas verbal. Penelitian ini juga dapat menjadi pedoman pengembangan kebijakan pendidikan, literasi digital, serta strategi pengendalian perilaku komunikasi di lingkungan sekolah.

## Metodologi

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode survey. Pemilihan pendekatan kuantitatif didasarkan pada tujuan penelitian yang berfokus pada pengujian hubungan serta pengaruh antarvariabel secara empiris melalui analisis statistik, sehingga proses penarikan kesimpulan dapat dilakukan secara objektif, sistematis, dan terukur. Selain itu, pendekatan kuantitatif menitikberatkan pada penggunaan data berbentuk numerik yang dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis penelitian serta menghasilkan generalisasi terhadap populasi yang diteliti ([Machali, 2021](#)). Penggunaan desain survei eksplanatif dalam penelitian ini didasarkan pada tujuan penelitian yang tidak hanya berupaya mendeskripsikan fenomena yang terjadi, tetapi juga menganalisis serta menjelaskan hubungan kausal antara variabel independen, yaitu bermain game Mobile Legends, dengan variabel dependen berupa kekerasan komunikasi verbal. Desain ini banyak diterapkan dalam penelitian sosial karena dinilai efektif untuk menguji hipotesis sekaligus menjelaskan keterkaitan antarvariabel secara sistematis dan empiris ([Creswell, 2018](#)).

Penelitian dilaksanakan di SMK Al Ikhlas Losari Kabupaten Brebes dengan populasi sebanyak 192 peserta didik. Penentuan sampel menggunakan teknik purposive sampling, sebuah cara pengambilan sampel yang dilakukan berbasis penerapan kriteria yang relevan dengan konteks penelitian (Untari, 2018). Penetapan jumlah sampel menjadi salah satu komponen krusial dalam penelitian kuantitatif karena memiliki keterkaitan langsung dengan tingkat validitas dan reliabilitas hasil penelitian yang diperoleh ([Subhaktiyasa, 2024](#)). Kriteria yang digunakan meliputi: (1) peserta didik yang aktif bermain Mobile Legends: Bang Bang, dan (2) pernah mencapai tingkatan permainan tertentu (Epic, Legend, atau Mythic). Melalui perhitungan rumus slovin dengan potensi error 10%, jumlah sampel yang diperlukan sebanyak 66 orang. Purposive sampling dipilih dengan justifikasi bahwa teknik ini memungkinkan peneliti menentukan responden yang memiliki karakteristik relevan dengan tujuan dan fokus penelitian. Penggunaan teknik ini dapat memperkuat validitas internal penelitian melalui pemilihan subjek yang lebih sesuai dengan kebutuhan penelitian ([Etikan et al, 2016](#)).

Penelitian ini menggunakan data sumber primer dimana diperoleh langsung dari responden melalui kuesioner (angket) skala Likert untuk mengukur intensitas bermain game dan tingkat kekerasan komunikasi verbal. Selain itu, data primer juga diperoleh melalui wawancara terbatas guna memperkuat interpretasi data kuantitatif. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari studi pustaka berupa jurnal ilmiah, buku, serta laporan penelitian yang relevan dengan topik penelitian. Penggunaan kombinasi data primer dan sekunder bertujuan untuk meningkatkan kedalaman analisis serta memperkuat validitas temuan (Saunders et al, 2023).

Kompilasi data dilakukan melalui beberapa cara, salah satunya termasuk kuesioner yang digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur variabel penelitian secara kuantitatif. Kuesioner disusun berdasarkan indikator yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, sehingga mampu mengukur konstruk penelitian secara akurat. Kompilasi data juga dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur untuk memperoleh informasi tambahan terkait pengalaman responden dalam bermain game dan interaksi komunikasi yang terjadi. Ketiga, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa profil sekolah, jumlah siswa, serta data pendukung lainnya. Penggunaan berbagai teknik kompilasi data ini bertujuan untuk meningkatkan kredibilitas dan triangulasi data penelitian (Flick, 2018).

Sebelum digunakan dalam proses kompilasi data, instrumen penelitian yang berbentuk kuesioner terlebih dahulu melewati tahapan pengujian validitas dan reliabilitas. Pengujian validitas bertujuan untuk memastikan bahwa setiap butir pertanyaan mampu merepresentasikan serta mengukur variabel penelitian secara tepat. Sementara itu, pengujian reliabilitas dilakukan guna menilai tingkat konsistensi instrumen dalam menghasilkan data penelitian. Pada penelitian ini, validitas instrumen dianalisis menggunakan korelasi product moment, sedangkan reliabilitas diukur melalui koefisien Cronbach Alpha. Instrumen penelitian dinyatakan valid apabila nilai korelasinya melebihi  $r$  tabel, serta dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach Alpha berada di atas 0,70 (Hair et al, 2019).

Pelaksanaan penelitian dilakukan secara bertahap dan terstruktur. Tahap awal mencakup proses identifikasi permasalahan penelitian, penyusunan proposal, serta pengembangan instrumen penelitian. Tahap berikutnya merupakan pelaksanaan penelitian melalui kegiatan kompilasi data dengan menyebarkan kuesioner kepada responden yang telah ditetapkan sebelumnya. Setelah data terkumpul, dilakukan tahap pengolahan dan analisis data dengan memanfaatkan perangkat lunak statistik SPSS. Adapun tahap akhir penelitian diarahkan pada proses penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis yang diperoleh, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan laporan penelitian secara menyeluruh.

Penelitian ini menerapkan analisis statistik inferensial dengan menggunakan regresi linear sederhana untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Selain itu, korelasi product moment digunakan untuk mengukur tingkat hubungan antarvariabel, sedangkan koefisien determinasi ( $R^2$ ) dimanfaatkan untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen. Sebelum proses analisis dilakukan, data terlebih dahulu melalui uji normalitas guna memastikan bahwa distribusi data telah memenuhi asumsi dasar analisis parametrik.

Penggunaan regresi linear sederhana dalam penelitian sosial dinilai relevan dan efektif dalam menguji hubungan sebab-akibat antara dua variabel secara kuantitatif (Field, 2018).

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini melibatkan 66 responden yang merupakan peserta didik kelas XI SMK Al Ikhlas Losari Kabupaten Brebes. Dalam proses kompilasi data, ditetapkan beberapa kriteria responden sebagai variabel penunjang, yaitu: (1) siswa aktif kelas XI, (2) memainkan game Mobile Legends: Bang Bang secara aktif minimal 3 kali dalam seminggu, (3) memiliki pengalaman bermain minimal 6 bulan, serta (4) bersedia mengisi kuesioner secara lengkap. Kriteria ini digunakan untuk memastikan bahwa responden memiliki relevansi dan pengalaman yang memadai terhadap variabel yang diteliti. Responden pada penelitian ini, memiliki distribusi karakteristik sebagai berikut

**Tabel 1.**  
Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin dan Usia

Karakteristik	Kategori	Frekuensi	Persentase
Jenis Kelamin	Laki-laki	48	72,73%
	Perempuan	18	27,27%
	Total	66	100%

  

Karakteristik	Kategori	Frekuensi	Persentase
Usia	16 tahun	6	9,09%
	17 tahun	60	90,91%
	Total	66	100%

Berdasarkan Tabel 1 dan visualisasi diagram, mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki (72,73%) dan berada pada rentang usia 17 tahun (90,91%). Temuan ini menunjukkan bahwa dominasi pemain game online masih didominasi oleh laki-laki, yang secara empiris juga banyak ditemukan dalam studi perilaku gaming remaja.

Dari hasil olah data berbasis kuesioner yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas, diperoleh bahwa intensitas bermain game Mobile Legends tergolong tinggi, dengan rata-rata durasi bermain 3–6 jam per hari. Kondisi ini mengindikasikan adanya kecenderungan penggunaan waktu yang cukup besar dalam aktivitas bermain game, yang berpotensi memengaruhi aspek perilaku sosial dan komunikasi.

Hasil pengujian normalitas Kolmogorov-Smirnov menghasilkan signifikansi 0,200 ( $>0,05$ ) yang mengindikasikan bahwa data penelitian terdistribusi secara normal, sehingga memenuhi asumsi dasar untuk dilakukannya analisis parametrik. Tahap berikutnya melalui analisis regresi linear sederhana memperlihatkan bahwa variabel bermain game Mobile Legends memiliki pengaruh positif serta signifikan terhadap kekerasan komunikasi verbal. Temuan ini dibuktikan melalui nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $<0,05$ ), yang menandakan bahwa hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, sedangkan hipotesis nol ( $H_0$ ) dinyatakan ditolak.

Di samping itu, hasil koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,223 menunjukkan bahwa intensitas bermain game Mobile Legends mampu menjelaskan kontribusi sebesar 22,3% terhadap terjadinya kekerasan komunikasi verbal. Adapun sisanya, yaitu sebesar 77,7%, dipengaruhi oleh berbagai variabel lain yang tidak dianalisis dalam penelitian ini. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun terdapat pengaruh yang signifikan, faktor lain seperti lingkungan sosial, kontrol emosi, dan pola komunikasi keluarga juga berperan penting dalam membentuk perilaku komunikasi verbal peserta didik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara intensitas bermain game Mobile Legends dengan kekerasan komunikasi verbal peserta didik. Secara teoretis, temuan ini dapat dijelaskan melalui General Aggression Model yang menyatakan bahwa paparan terhadap lingkungan kompetitif dan penuh tekanan dapat meningkatkan kecenderungan agresivitas individu, baik secara kognitif, emosional, maupun perilaku. Dalam konteks game online, tekanan untuk menang, konflik dalam tim, serta anonimitas interaksi menjadi faktor yang mendorong munculnya komunikasi verbal yang agresif.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh ([Kowert et al, 2014](#)) yang menyatakan bahwa interaksi dalam game online kompetitif dapat meningkatkan kecenderungan perilaku agresif verbal akibat dinamika sosial dalam permainan. Kesamaan temuan juga ditemukan pada studi ([Ballard & Welch, 2015](#)) yang menemukan bahwa tekanan kompetitif dalam game multiplayer secara signifikan meningkatkan penggunaan bahasa kasar dan perilaku verbal agresif di kalangan pemain.

Dalam konteks Indonesia, temuan ini diperkuat oleh penelitian ([Abdurrahman, 2026](#)) yang berhasil membuktikan adanya hubungan signifikan antara intensitas bermain game online dengan tindakan agresif yang dilakukan secara verbal pada remaja ( $r = 0,534$ ;  $p < 0,05$ ). Namun demikian, penting untuk tidak menyederhanakan kesimpulan bahwa game online secara langsung menyebabkan kekerasan komunikasi verbal. Besarnya nilai koefisien determinasi yang mencapai 22,3% mengindikasikan bahwa pengaruh game bersifat parsial, bukan dominan. Kondisi ini konsisten dengan hasil penelitian ([Przybylski & Weinstein, 2019](#)) yang menemukan bahwa asosiasi video game dengan agresivitas tidak selalu kuat dan sangat dipengaruhi oleh faktor kontekstual seperti lingkungan sosial dan kondisi psikologis individu.

Dengan kata lain, game Mobile Legends dapat berfungsi sebagai trigger (pemicu), tetapi bukan satu-satunya faktor penyebab kekerasan komunikasi verbal. Faktor lain seperti kontrol emosi, pola asuh, budaya komunikasi, serta literasi digital memiliki peran yang tidak kalah penting. Ini menjelaskan mengapa sebagian pemain tidak menunjukkan perilaku agresif meskipun memiliki intensitas bermain yang tinggi.

Dari perspektif komunikasi, fenomena kekerasan verbal dalam game online juga berkaitan dengan rendahnya kontrol sosial dalam ruang digital. Berbeda dengan komunikasi tatap muka, interaksi dalam game sering kali bersifat anonim dan tidak memiliki konsekuensi sosial langsung, sehingga individu cenderung lebih bebas mengekspresikan emosi negatif. Hal ini diperkuat oleh laporan Anti-Defamation League

yang menyatakan bahwa sebagian besar pemain game online pernah mengalami atau terlibat dalam perilaku pelecehan verbal dalam permainan daring (ADL, 2019).

Hasil penelitian ini memberikan implikasi terhadap praktik penyelenggaraan pendidikan. Institusi pendidikan tidak semata-mata berfungsi sebagai wahana pengembangan kompetensi akademik, melainkan juga sebagai ruang strategis dalam proses pembentukan karakter serta etika komunikasi peserta didik. Dengan demikian, diperlukan intervensi yang terstruktur dan berkelanjutan untuk memperkuat literasi digital, terutama yang berkaitan dengan etika komunikasi dalam ekosistem digital. Program edukasi mengenai penggunaan teknologi yang sehat, pengelolaan emosi, serta komunikasi yang konstruktif menjadi sangat penting untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan game online.

## Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas bermain Mobile Legends: Bang Bang berpengaruh positif dan signifikan terhadap kekerasan komunikasi verbal peserta didik SMK Al Ikhlas Losari Kabupaten Brebes. Semakin tinggi intensitas bermain, semakin tinggi pula kecenderungan munculnya komunikasi verbal yang agresif. Meskipun demikian, pengaruh tersebut tergolong moderat dengan koefisien determinasi 22,3%, yang berarti sebagian besar variasi perilaku agresif masih terpengaruh oleh variabel lain di luar aktivitas bermain game.

Limitasi dalam penelitian ini diantaranya penggunaan pendekatan kuantitatif dengan desain survei yang belum mampu menggali secara mendalam aspek psikologis dan sosial yang melatarbelakangi perilaku responden. Selain itu, jumlah sampel yang terbatas serta penggunaan margin of error sebesar 10% berpotensi membatasi generalisasi hasil penelitian. Model analisis yang digunakan juga masih sederhana sehingga belum mampu menjelaskan hubungan yang lebih kompleks antar variabel.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan tersebut, diperlukan upaya peningkatan literasi digital oleh pihak sekolah dan orang tua, khususnya dalam hal etika komunikasi, pengelolaan emosi, dan penggunaan game secara bijak. Penelitian selanjutnya dianjurkan menggunakan model yang lebih kompleks dengan melibatkan variabel lain seperti kontrol diri, kecerdasan emosional, dan lingkungan sosial, serta menerapkan pendekatan mixed methods dan teknik analisis yang lebih kompleks agar mampu menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam dan meningkatkan validitas temuan.

## Daftar Pustaka

- Abdurrahman. (2026). Online Gaming Intensity And Verbal Aggressive Behavior Among Adolescents: Evidence Of A Moderate Positive Correlation. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 10(1), 438-448. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v10i1.53434>
- ADL. (2019). Free to play? Hate, harassment, and positive social experiences in online games. (Issue July).

- Ballard, M. E., & Welch, K. M. (2015). *Virtual Warfare: Cyberbullying and Cyber-Victimization in MMOG Play*. SAGE Publications, 1, 1-26. <https://doi.org/10.1177/1555412015592473>
- Bryman, A. (2016). *Social Research Methods*. Oxford University Press.
- Creswell, J. W. (2018). *Qualitative, Quantitative, and mixed methods approaches*. In SAGE.
- Etikan, I., Musa, S. A., & Alkassim, R. S. (2016). Comparison of Convenience Sampling and Purposive Sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), 1-4. <https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11>
- Field, A. (2018). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics*. SAGE Publications.
- Flick, U. (2018). *An Introduction to Qualitative Research (6th ed.)*. Sage Publications.
- Griffiths, M. D., Grüsser, S. M., Berlin, M., Cole, H., Davies, M. N. O., & London, E. (2011). Social Interactions in Online Gaming. *International Journal of Game-Based Learning*, 1(December), 20-36. <https://doi.org/10.4018/ijgbl.2011100103>
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2019). *Multivariate Data Analysis Eighth Edition*. [www.cengage.com/highered](http://www.cengage.com/highered)
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Gainsbury, S. M., Dreier, M., & Greer, N. (2019). Computers in Human Behavior Unfair play? Video games as exploitative monetized services: An examination of game patents from a consumer protection perspective. *Computers in Human Behavior*, 101(March), 131-143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.07.017>
- Koanda, N., Rahayu, P., & Zainuddin, N. I. (2024). Overview of Aggressiveness in Early Adolescents Who Play Online Games. *International Journal of Education, Social Studies, And Management (IJESSM)*, 4(2), 689-699. <https://doi.org/10.52121/ijessm.v4i2.342>
- Kowert, R., Domahidi, E., & Quandt, T. (2014). The Relationship Between Online Video Game Involvement and Gaming-Related Friendships Among Emotionally Sensitive Individuals. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(7), 447-453. <https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0656>
- Lee, S. J., Jeong, E. J., Choi, J. I., & Park, M. S. (2024). Social intelligence and pathological gaming: a longitudinal study of the associations among negative emotions, social intelligence, aggression, and pathological gaming in adolescents. *Frontiers in Psychiatry*, 6(June), 1-13. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2024.1353969>
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif; Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif*.
- Mäkinen, E., Joutsa, J., Vahlberg, T., & Kaasinen, V. (2017). Survival in Parkinson's disease in relation to striatal dopamine transporter binding Elina. *Parkinsonism and Related Disorders*. <https://doi.org/10.1016/j.parkreldis.2017.06.013>
- Nasri, W. O. L. A., Handayani, P. G., Susiati, Hirashita, C. M., Tobing, Fajri, N., Brescia, R., & Syahputra, Y. (2024). The Effect of Exposure to Violent Video Games on Students'

- Aggressive Tendencies. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy* 1, 7(3), 1-14. <https://doi.org/10.51214/002025071612000>
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019). Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. *Royal Society Open Science*, April. <https://doi.org/10.1098/rsos.171474>
- Saunders, M. N. K., Lewis, P., & Thornhill, A. (2023). *Research Methods for Business Students* (8th ed.).
- Social, W. A., & Meltwater. (2024). Digital 2024 Indonesia. <https://n9.cl/5udw2>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 2721-2731. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>
- Sun, X., Yu, V., & Chen, V. H. H. (2025). Toxic behavior in multiplayer online games: the role of witnessed verbal aggression, game engagement intensity, and social self-efficacy. *Chinese Journal of Communication*, 18(4), 426-444. <https://doi.org/10.1080/17544750.2024.2425662>
- Teng, H., Zhu, L., Zhang, X., & Qiu, B. (2024). When Games Influence Words: Gaming Addiction among College Students Increases Verbal Aggression through Risk-Biased Drifting in Decision-Making. *Behavioral Sciences*, 14, 699. <https://doi.org/10.3390/bs14080699>
- Untari, D. T. (2018). *METODOLOGI PENELITIAN: Penelitian Kontemporer Bidang Ekonomi dan Bisnis*. CV. PENA PERSADA.
- Wei, M., Chen, S., Wang, X., & Liu, Y. (2025). The Impact of Competitive Gaming Context on Aggressive Behavior in High School Students: The Positive Role of Cooperative Gaming Context. *Journal of Adolescence*, 97, 1656-1666. <https://doi.org/10.1002/jad.12526>
- Yulianingrum, P., Kurniawan, W. E., & Susanti, I. H. (2024). Hubungan Penggunaan Game Online Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja Di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 2(1), 298-310. <https://doi.org/10.61132/protein.v2i1.150>