

Hubungan Kontrol Diri dan Perilaku Agresif Verbal pada Remaja Saat Bermain Games Online

Sabprudin Mandala Putra^{1*}, Dyta Setiawati Hartono²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Banjarmasin; sabprudinmandalaputra@gmail.com, psikologi.fbc@gmail.com

Abstrak: Di zaman digital yang serba canggih ini, kegiatan bermain game online telah menjadi rutinitas bagi banyak remaja, seringkali diikuti dengan kecenderungan untuk bersikap agresif secara verbal yang menimbulkan kekhawatiran. Studi terkini ini menelusuri keterkaitan antara kemampuan mengendalikan diri dengan perilaku agresif verbal di kalangan remaja penggemar game online. Melalui metode kuantitatif dan survei yang dilakukan terhadap 201 remaja yang gemar bermain game, penelitian ini menilai sejauh mana pengendalian diri dengan menggunakan instrumen psikometrik yang teruji keabsahannya serta mengidentifikasi perilaku agresif verbal melalui kuesioner yang dikembangkan khusus untuk tujuan ini. Hasil analisis statistik menyoroti adanya hubungan negatif yang berarti antara kemampuan pengendalian diri dan tingkah laku agresif verbal, mengindikasikan bahwa remaja dengan tingkat pengendalian diri yang lebih rendah lebih cenderung berperilaku agresif secara verbal ketika mereka bermain game online. Hasil ini menyoroti perlunya mengembangkan kemampuan pengendalian diri sebagai bagian dari upaya intervensi untuk meminimalisir perilaku agresif verbal di antara remaja yang bermain game online. Studi ini mengusulkan pentingnya meningkatkan pemahaman tentang efek negatif dari rendahnya pengendalian diri dan memasukkan program pengembangan pengendalian diri ke dalam aktivitas komunitas game sebagai cara efektif untuk menciptakan suasana bermain yang lebih positif dan mendukung.

Katakunci: Pengendalian diri, Agresif Verbal, Remaja, Game Online

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pjp.v1i2.2257>

*Correspondensi: Sabprudin Mandala Putra

Email:

sabprudinmandalaputra@gmail.com

Received: 07-12-2023

Accepted: 14-01-2024

Published: 25-02-2024



Copyright: © 2024 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: In this sophisticated digital age, playing online games has become a routine for many teenagers, often accompanied by a tendency to be verbally aggressive which causes concern. This current study explores the relationship between the ability to control oneself and verbal aggressive behavior among teenagers who are fans of online games. Through quantitative methods and a survey conducted on 201 teenagers who like to play games, this research assesses the extent of self-control using psychometric instruments that have been tested for validity and identifies verbal aggressive behavior through a questionnaire developed specifically for this purpose. The results of statistical analysis highlight the existence of a significant negative relationship between self-control ability and verbal aggressive behavior, indicating that adolescents with lower levels of self-control are more likely to behave verbally aggressive when they play online games. These results highlight the need to develop self-control skills as part of intervention efforts to minimize verbal aggressive behavior among adolescents who play online games. This study proposes the importance of increasing understanding of the negative effects of low self-control and incorporating self-control development programs into gaming community activities as an effective way to create a more positive and supportive gaming atmosphere.

Keywords: Self-Control, Verbal Aggression, Teenagers, Online Games

Pendahuluan

Pertumbuhan pesat dalam teknologi informasi telah secara signifikan mempengaruhi kemudahan akses dan distribusi informasi, menjadikannya lebih instan dan kompleks untuk diawasi (Rifauddin, 2016). Aksesibilitas teknologi canggih, termasuk smartphone, telah merevolusi gaya hidup manusia, memberikan konsekuensi yang baik maupun buruk (Subarjo & Setianingsih dalam Fazry & Apsari, 2021). Game online, yang menawarkan kemampuan untuk bermain bersama orang lain dari lokasi yang berbeda, telah menjadi bentuk hiburan yang digemari dan dapat dinikmati dari kenyamanan rumah (Riadi dkk., 2023). Game online berperan sebagai platform interaksi sosial di mana para pemain, sering disebut "gamers," beradu dan berkolaborasi dalam tim, membangun komunikasi serta relasi melalui strategi-strategi yang ditujukan untuk meraih kemenangan. Wicaksana & Kristiana, (2021) menggambarkan game online sebagai arena interaksi yang dapat berdampak positif maupun negatif, dengan kemungkinan munculnya konflik. Permainan online dibedakan menjadi jenis agresif dan non-agresif; dimana jenis non-agresif berkontribusi pada perkembangan kognitif, sedangkan permainan agresif sering dikaitkan dengan perilaku agresif di kalangan remaja (Shao & Wang, 2019). Welbel, (2008), menyatakan bahwa berkembangnya komunitas game online telah membuat pengendalian diri dan emosi menjadi lebih menantang.

Kepopuleran game online di berbagai lapisan usia merupakan realitas yang tidak dapat disangkal, di mana Luthfiwati (seperti yang dikutip oleh Safitri & Fikrie, 2022) mencatat bahwa daya tariknya merambah tidak hanya ke anak-anak dan remaja, tetapi juga menjangkau dewasa muda sampai ke kalangan usia lanjut. Teori perkembangan Erikson, sebagaimana dijelaskan oleh Febriandari dkk., (2016), menekankan bahwa masa remaja merupakan periode kritis dalam pembentukan identitas, yang sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan orang-orang terdekat. Papalia et al., sebagaimana dikutip oleh Febriandari et al. (2016) menggambarkan masa remaja sebagai fase di mana terjadi peningkatan interaksi dengan teman sebaya. Anderson & Bushman, (2002) menemukan bahwa permainan online bisa memicu perilaku agresif, suatu pandangan yang juga didukung oleh Mazalin & Moore, sebagaimana disitir dalam Febriandari et al. (2016), yang menunjukkan bagaimana remaja menginternalisasi elemen-elemen dari game tersebut. Ramadhani, (2013) mengulas beragam motivasi remaja dalam bermain game online, yang berkisar dari sekadar hobi sampai ke kecanduan. Sementara itu, Safitri & Fikrie (2022) bersama dengan Rosner et al., seperti yang dikutip dalam Suyajid, (2022) menyoroti permasalahan spesifik terkait agresivitas verbal dalam lingkungan game online dan dampak negatif yang ditimbulkannya.

Remaja berada dalam risiko tinggi mengalami dampak negatif dari perilaku buruk, termasuk kemarahan yang intens dan perilaku antisosial, yang dapat berdampak pada kesehatan mental dan fisik mereka (Kellner & Byrne, 1999 dalam Siddiqah, 2010). Hurlock (1980, seperti yang dikutip oleh Fazry & Apsari, 2021) menyoroti masa remaja sebagai waktu yang penuh tantangan dalam proses pencarian identitas. Perilaku agresif dianggap

sebagai salah satu aspek dari kenakalan remaja yang membutuhkan upaya pengendalian bersama dari orang tua, guru, dan komunitas (Anantasari, 2007 dalam Rondo dkk., 2019). Rifauddin (2016) menunjukkan bahwa faktor eksternal dari lingkungan bisa berpengaruh besar terhadap remaja yang kondisi psikologisnya tidak stabil, sementara interaksi sosial memiliki peran krusial dalam pengembangan psikologis mereka (Riswanto & Marsinun, 2020). Cornel et al. (1999) dan Berkowitz (2003, seperti yang dikutip oleh Sidiqah, 2010) mengaitkan amarah dengan perilaku agresif, menekankan pentingnya intervensi. Perilaku negatif dalam konteks game online mencakup agresivitas verbal yang merendahkan orang lain, sebagaimana dijelaskan oleh Wicaksana & Nova Kristiana (2021).

Pengendalian diri merupakan elemen vital dalam mengatasi perilaku agresif verbal, didefinisikan sebagai kapasitas seseorang untuk mengatur tindakannya guna memperoleh hasil yang menguntungkan. Hal ini sangat krusial bagi remaja dalam menghadapi potensi krisis identitas (Auliya & Nurwidawati, 2014; Ghufroon & Risnawati, 2010; Widiaarti, 2010). Studi yang melibatkan wawancara dan observasi telah menemukan bahwa remaja yang aktif dalam bermain game online seringkali menunjukkan perilaku agresif verbal, baik ketika menghadapi kekalahan maupun saat merayakan kemenangan, menandakan kelemahan dalam pengendalian diri dan manajemen emosi. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya intervensi yang dirancang khusus untuk mengurangi perilaku agresif verbal di antara remaja gamer, yang cenderung menggunakan bahasa kasar sebagai respons spontan terhadap situasi dalam game (Baptista, 2020). Hal ini juga menekankan perlunya pendidikan mengenai emosi dan pengembangan kemampuan sosial sebagai strategi komprehensif untuk mengurangi perilaku agresif dan mempromosikan kesehatan mental dalam komunitas gamer online.

Metode

Desain Penelitian

Studi ini dirancang untuk menggali koneksi antara kemampuan mengendalikan diri dan manifestasi perilaku agresif verbal di kalangan remaja yang aktif bermain game online, dengan memanfaatkan metodologi kuantitatif bersama desain korelasional. Metode kuantitatif ini berfokus pada pengolahan dan analisis data numerik yang dikumpulkan melalui teknik pengukuran tertentu dan selanjutnya dianalisis dengan teknik statistik. Desain korelasional, di sisi lain, digunakan untuk menentukan seberapa kuat dan dalam arah apa hubungan antara variabel-variabel tertentu, termasuk bagaimana satu variabel dapat mempengaruhi variabel lainnya, yang diukur melalui koefisien korelasi.

Populasi, Sampel, Sampling

Dalam penelitian ini, populasi didefinisikan sebagai kumpulan subjek atau objek yang secara spesifik dipilih oleh peneliti untuk menjadi fokus studi, yang memiliki karakteristik unik. Populasi yang ditarget dalam studi ini adalah para pengguna game online yang berada di Kalimantan Selatan. Sampel untuk penelitian ini diperoleh melalui metode purposive sampling, sebuah teknik sampling nonprobabilitas, yang menargetkan individu berdasarkan kriteria spesifik (Columbus, 2020). Kriteria tersebut mencakup remaja

berumur 12 sampai 21 tahun yang sering bermain game online, khususnya yang terlibat dalam jenis permainan seperti MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*), MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), FPS (*First-Person Shooter*), dan *Battle Royale*. Jumlah total sampel yang diambil adalah 200 orang, memastikan bahwa studi ini mencakup berbagai aspek pengalaman bermain game online di kalangan remaja.

Instrumen

Penelitian ini memanfaatkan dua alat pengukuran utama untuk mengumpulkan data, yaitu Skala Agresif Verbal dan Skala Pengendalian diri. Skala Agresif Verbal, yang dibangun berdasarkan framework dari Infante et al., (1992) serta studi oleh Sekar (2021), bertujuan untuk mengukur aspek frekuensi agresivitas verbal, kemampuan mengingat insiden agresif, dan kecenderungan untuk menyerang konsep diri seseorang. Pengukuran ini dilakukan menggunakan skala Likert yang mencakup item-item yang dianggap *favorable* (positif) dan *unfavorable* (negatif). Di sisi lain, Skala Pengendalian diri, yang berlandaskan pada kerangka kerja Averil dan hasil penelitian Noorrissa (2022), ditujukan untuk mengukur kemampuan kontrol kognitif, kemampuan mengendalikan proses pengambilan keputusan, dan kontrol perilaku. Skala ini juga menggunakan skala Likert dengan item *favorable* dan *unfavorable*. Kedua instrumen tersebut dirancang untuk memberikan penilaian yang akurat mengenai tingkat agresivitas verbal dan pengendalian diri di antara remaja.

Teknik Analisis Data

Untuk menjamin keandalan dan validitas dari Skala Pengendalian diri serta Skala Agresif Verbal, penelitian ini menjalankan rangkaian uji psikometri yang mendetail. Uji validitas dilakukan untuk memastikan ketepatan instrumen pengukuran yang dirancang untuk mengumpulkan data yang relevan dengan objektif penelitian, dengan menerapkan validitas isi melalui pendekatan tampang dan logis agar item-item dalam skala benar-benar merepresentasikan konstruk yang diukur. Pengujian kapasitas diskriminasi suatu item bertujuan untuk menentukan item-item yang efektif dalam memisahkan responden berdasarkan keberadaan atau ketiadaan atribut yang sedang diukur. Ini melibatkan identifikasi item dengan kemampuan distingtif yang kuat untuk memisahkan antara orang yang mempunyai ciri-ciri tersebut dengan yang tidak. Reliabilitas alat ukur diukur menggunakan *Cronbach's Alpha*, yang menentukan seberapa konsisten skor yang diperoleh dari skala tersebut. Analisis hubungan antara Pengendalian diri berkaitan erat dengan perilaku agresif verbal dijalankan menggunakan teknik *Product Moment Pearson*, yang memerlukan pemenuhan prasyarat normalitas dan linieritas data (Moreira, 2020). Langkah-langkah ini memperkuat pondasi penelitian dalam menghasilkan data yang reliabel dan valid untuk analisis lebih dalam mengenai dinamika antara pengendalian diri dan perilaku agresif verbal.

Hasil dan Pembahasan

Gambaran Subjek Penelitian

Studi ini mengikutsertakan 201 pengguna game online yang usianya berkisar antara 12 hingga 21 tahun, di mana sebagian besar partisipan, atau 63,68%, berada dalam rentang

usia 15 hingga 17 tahun. Dari segi jenis kelamin, distribusinya nyaris seimbang, dengan 103 peserta laki-laki (51,24%) dan 98 peserta perempuan (48,76%), menunjukkan bahwa game online merupakan pilihan populer bagi kedua jenis kelamin, walaupun terdapat kecenderungan penggunaan yang sedikit lebih tinggi di kalangan laki-laki.

Analisis Deskriptif

Studi yang dilaksanakan di SMAN-5 Banjarmasin terhadap remaja menghasilkan temuan bahwa sebagian besar subjek menunjukkan tingkat Pengendalian diri dan perilaku agresif verbal yang berada pada kategori sedang, dengan 65% dari subjek untuk pengendalian diri dan 67% untuk perilaku agresif verbal. Selain itu, ditemukan bahwa 18% dari subjek memiliki tingkat pengendalian diri yang rendah dan 16% memiliki tingkat pengendalian diri yang tinggi. Dalam konteks perilaku agresif verbal, 10% dari subjek dikategorikan rendah dan 12% dikategorikan tinggi. Hasil ini memberikan gambaran mengenai distribusi dan prevalensi pengendalian diri serta perilaku agresif verbal di kalangan remaja yang berpartisipasi dalam penelitian, menunjukkan variasi dalam kedua aspek tersebut di antara peserta studi.

Tabel 1. 1 Hasil Uji Normalitas

		Unstandardize d Residual	Perilaku Agresif Verbal	Control Diri
N		201	201	201
Normal Parameters(a,b)	Mean	,000000	102,16	130,52
	Std. Deviation	7,56522063	10,134	14,791
Most Extreme Differences	Absolute	,042	,065	,074
	Positive	,042	,065	,045
	Negative	-,029	-,049	-,074
Kolmogorov-Smirnov Z		,599	,928	1,054
Asymp. Sig. (2-tailed)		,865	,355	,217

Berdasarkan analisis Tabel 1.1, didapati bahwa nilai signifikansi untuk variabel pengendalian diri adalah 0,217 dan untuk variabel perilaku agresif verbal adalah 0,355. Ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi kedua variabel tersebut melebihi 0,05, yang mengindikasikan distribusi data yang normal

Tabel 1. 2 Hasil Uji Linieritas

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Agresi Verbal * Pengendalian diri	Between Groups	(Combined) 13191,660	59	223,587	4,289	,000
	Linearity	9095,069	1	9095,069	174,479	,000
	Deviation from Linearity	4096,591	58	70,631	1,127	,076
	Within Groups	7349,922	141	52,127		
Total		20541,582	200			

Hasil analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai signifikansi data mencapai 0,000, berada jauh di bawah batas kritis 0,05, menandakan sifat linear dari data tersebut. Kondisi ini menegaskan keberadaan korelasi linear yang kuat antara pengendalian diri dan perilaku agresif verbal, sehingga memenuhi kriteria yang dibutuhkan untuk melakukan uji linearitas.

Tabel 1. 3 Hasil Uji Korelasi

		Agresi Verbal	Pengendalian diri
Agresi Verbal	Pearson Correlation	1	-,665(**)
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	201	201
Pengendalian diri	Pearson Correlation	-,665(**)	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	201	201

Berdasarkan analisis korelasional yang dilakukan, ditemukan bahwa nilai Signifikansi (2-tailed) yaitu 0,000, yang menunjukkan signifikansi statistik dan mengindikasikan adanya korelasi antara pengendalian diri dan perilaku agresif verbal. Koefisien korelasi antara kedua variabel tersebut adalah $-0,665^{**}$, yang mengindikasikan tingkat hubungan yang moderat antara pengendalian diri dan perilaku agresif verbal. Nilai negatif ini menandakan bahwa hubungan tersebut bersifat negatif, Ini berarti ada hubungan yang terbalik antara tingkat pengendalian diri dan kemungkinan terjadinya perilaku agresif verbal di kalangan remaja; dengan kata lain, remaja dengan pengendalian diri yang lebih baik cenderung lebih jarang menunjukkan agresi verbal, sedangkan mereka yang memiliki pengendalian diri yang kurang baik lebih sering terlibat dalam perilaku agresif secara verbal (Hsu, 2019).

Pembahasan

Studi ini menginvestigasi hubungan antara kemampuan pengendalian diri dan manifestasi perilaku agresif verbal pada remaja yang menghabiskan waktu bermain game online di Banjarmasin. Hasil analisis linearitas dengan nilai signifikansi 0,000, yang berada di bawah ambang batas 0,05, menunjukkan pola perilaku data yang linear, memperkuat bukti adanya korelasi linear yang kuat antara kedua variabel tersebut sesuai dengan kriteria uji linearitas. Analisis korelasi lebih lanjut mengungkapkan signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 untuk hubungan antara pengendalian diri dan agresi verbal, menegaskan hubungan yang signifikan antara keduanya. Dengan koefisien korelasi $-0,665^{**}$, ditemukan bahwa hubungan antara pengendalian diri dan perilaku agresif verbal berintensitas moderat dan bersifat negatif, yang berarti bahwa tingkat pengendalian diri yang lebih tinggi berkorelasi dengan frekuensi perilaku agresif verbal yang lebih rendah di antara remaja, dan sebaliknya (Smirni, 2021).

Analisis dalam penelitian ini mengukuhkan hipotesis tentang adanya korelasi signifikan antara kemampuan mengendalikan diri dan manifestasi perilaku agresif verbal yang dipengaruhi oleh kebiasaan bermain game online secara berlebihan di kalangan remaja (Lobel, 2019). Temuan menunjukkan bahwa remaja yang mempunyai kemampuan

pengendalian diri yang lebih unggul cenderung menampilkan tingkat agresi verbal yang lebih rendah (Sun, 2021). Dengan koefisien korelasi sebesar $-0,665$, ini menunjukkan hubungan yang moderat namun negatif antara pengendalian diri dan agresi verbal; ini berarti bahwa semakin meningkat pengendalian diri seseorang, semakin berkurang kemungkinan mereka untuk menunjukkan perilaku agresif verbal, dan begitu pula sebaliknya. Kesimpulan ini selaras dengan kriteria yang dijelaskan dalam DSM-V (2013) tentang Gangguan Permainan Internet, yang menggambarkan candu terhadap game online sebagai penggunaan internet yang berlebihan dan kompulsif untuk bermain game (Troncoso, 2021). Kondisi ini berpotensi mengurangi kemampuan individu dalam menjalankan fungsi sehari-hari mereka, sering digunakan sebagai mekanisme untuk mencari kepuasan pribadi, ventilasi emosi, atau pengurangan stres, yang pada akhirnya berdampak tidak baik terhadap kehidupan sosial dan rutinitas harian remaja serta meningkatkan kecenderungan perilaku agresif verbal di antara mereka (Muhazir dkk., 2023).

Perilaku agresif verbal merupakan tindakan yang dilakukan oleh remaja yang tujuannya untuk menyakiti atau melukai remaja lain secara sadar, melalui cara-cara yang bisa bersifat fisik atau verbal, menimbulkan efek emosi negatif pada yang menjadi sasaran (Khoir, 2019). Dalam konteks bermain game online, pengendalian diri menjadi sangat esensial bagi remaja untuk mengurangi perilaku agresif verbal ini. Pengendalian diri merupakan kapasitas yang dimiliki oleh remaja untuk mengelola, mengarahkan, dan mengontrol tindakan mereka, yang mencakup kemampuan untuk menahan diri dari perilaku impulsif. Hastuti, (2018) Ini menjadi sumber yang krusial bagi remaja untuk mengatasi kecenderungan melakukan perilaku agresif verbal saat terlibat dalam permainan game online, serta membantu mereka secara bertahap mengurangi kecanduan dan keinginan bermain game online.

Pengendalian diri merupakan kemampuan penting bagi remaja untuk mengelola impuls-impuls mereka dan merupakan keyakinan mereka dalam mengendalikan kejadian di sekitar mereka, yang dapat bertindak sebagai intervensi preventif terhadap berbagai perilaku negatif (Cahyaning Migunani & Amir, 2021). Dari penelitian yang diriset oleh penelitian terdahulu oleh Cuyunda dkk., (2020) menunjukkan adanya korelasi yang signifikan antara pengendalian diri dan perilaku agresif verbal; individu yang gagal mengendalikan emosi atau perilakunya cenderung membuat keputusan impulsif yang berpengaruh terhadap kehidupannya. Tingkat pengendalian diri yang tinggi terkait dengan rendahnya insiden perilaku agresif. Temuan ini mengindikasikan bahwa remaja dengan pengendalian diri yang baik cenderung mengurangi perilaku agresif verbal dan kecanduan game online (Zhao, 2021). Sebaliknya, remaja dengan pengendalian diri yang rendah lebih rentan terhadap perilaku agresif verbal dan kecanduan game online, menegaskan pentingnya mengembangkan pengendalian diri sebagai strategi untuk mengatasi masalah-masalah tersebut.

Simpulan

Penelitian ini menyoroti pentingnya pengendalian diri dalam menanggulangi perilaku agresif verbal di antara remaja yang bermain game online, serta pentingnya

membangun komunitas positif dalam lingkungan game. Sebagai langkah berikutnya, peneliti diharapkan untuk menggali lebih dalam mengenai faktor-faktor lain yang berpengaruh terhadap perilaku ini. Untuk para pemain, ada saran untuk mengurangi frekuensi bermain game dengan mengeksplorasi hobi baru. Orang tua disarankan untuk lebih aktif memantau dan mengontrol aktivitas bermain game anak-anaknya guna mencegah perilaku agresif. Selain itu, para developer game didorong untuk mengurangi konten kekerasan dalam game mereka sebagai upaya menghindari perilaku toksik di antara pemain.

Daftar Pustaka

- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human Aggression. *Annual Review Of Psychology*, 53(1), 27–51.
- Auliya, M., & Nurwidawati, D. (2014). Hubungan Pengendalian diri Dengan Perilaku Agresi Pada Siswa Sma Negeri 1 Padangan Bojonegoro. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 2(3), 1–6.
- Cahyaning Migunani, H., & Amir, M. (2021). *Hubungan Antara Pengendalian diri Dengan Cyberbullying Pada Remaja Pengguna Game Online*.
- Cuyunda, I., Setia, Sri Maria Lestari, & Prambudi Rukmono. (2020). Pengendalian diri Dengan Perilaku Agresif Siswa Sma Negeri 1 Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 9(1). <https://doi.org/10.35816/jiskh.V11i1.234>
- Fazry, L., & Apsari, N. C. (2021). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Cyberbullying Di Kalangan Remaja. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (Jppm)*, 2(1), 28–36.
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & Hd, S. R. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 50–56.
- Ghufron, M. N., & Risnawati, R. (2010). Psychological Theories. *Yogyakarta: Ar-Ruzz Media*.
- Hastuti, L. W. (2018). Pengendalian diri Dan Agresi: Tinjauan Meta-Analisis. *Buletin Psikologi*, 26(1), 42–53.
- Khoir, A. M. (2019). Pengendalian diri Dengan Tingkat Agresivitas Remaja Yang Memiliki Orang Tua Tni Atau Polri. *Cognicia*, 7(2), 202–213.
- Muhazir, R., Tahlil, T., & Syarif, H. (2023). Kecanduan Game Online Dan Identitas Diri, Interaksi Sosial Serta Perilaku Agresif Remaja. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 6(2), 1621–1629.
- Ramadhani, A. (2013). Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda). *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 136–158.
- Riadi, S., Prayoga, Y., & Halim, A. (2023). Utilizing Gadgets And Online Games As Means Of Self-Development Of Students/I Smp Negeri 3 Bilah Hulu In The Era Of The Industrial Revolution 4.0. *Abdi Dosen: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 7(2), 627–633.

- Rifauddin, M. (2016). Fenomena Cyberbullying Pada Remaja. *Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan Khizanah Al-Hikmah*, 4(1), 35–44.
- Riswanto, D., & Marsinun, R. (2020). Perilaku Cyberbullying Remaja Di Media Sosial. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi Uma*, 12(2), 98–111.
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I., & Onibala, F. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan. *Jurnal Keperawatan*, 7(1).
- Safitri, S., & Fikrie. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada User Game Online. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop*, 2(1), 28–33.
- Shao, R., & Wang, Y. (2019). The Relation Of Violent Video Games To Adolescent Aggression: An Examination Of Moderated Mediation Effect. *Frontiers In Psychology*, 10, 384.
- Siddiqah, L. (2010). Pencegahan Dan Penanganan Perilaku Agresif Remaja Melalui Pengelolaan Amarah (Anger Management). *Jurnal Psikologi*, 37(1), 50–64.
- Suyajid, C. I. P. (2022). *The Relationship Of The Intensity Playing Online Games Contain Hardness With Verbal Aggressiveness In Junior High School Students*.
- Welbel, B. (2008). Paryskie Przymaki Na Polskich Mazurach. *Kuchnia. Magazyn Dla Smakoszy*, 07, 80–83.
- Wicaksana, R. R., & Kristiana, N. (2021). Kampanye Sosial Stop Toxic Sebagai Upaya Membangun Sikap Positif Bermain Game. *Barik*, 2(2), 202–214.
- Baptista, J. (2020). Exploring the effects of playing formations on tactical behavior and external workload during football small-sided games. *Journal of Strength and Conditioning Research*, 34(7), 2024–2030. <https://doi.org/10.1519/JSC.0000000000002445>
- Columbus, S. (2020). Playing a different game: Situation perception mediates framing effects on cooperative behaviour. *Journal of Experimental Social Psychology*, 90. <https://doi.org/10.1016/j.jesp.2020.104006>
- Hsu, C. Y. (2019). Visual behavior and self-efficacy of game playing: an eye movement analysis. *Interactive Learning Environments*, 27(7), 942–952. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1504309>
- Lobel, A. (2019). Gaining a competitive edge: Longitudinal associations between children's competitive video game playing, conduct problems, peer relations, and prosocial behavior. *Psychology of Popular Media Culture*, 8(1), 76–87. <https://doi.org/10.1037/ppm0000159>
- Moreira, P. E. D. (2020). Network analysis and tactical behaviour in soccer small-sided and conditioned games: influence of absolute and relative playing areas on different age categories. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, 20(1), 64–77. <https://doi.org/10.1080/24748668.2019.1705642>

-
- Smirni, D. (2021). The playing brain. The impact of video games on cognition and behavior in pediatric age at the time of lockdown: A systematic review. *Pediatric Reports*, 13(3), 401–415. <https://doi.org/10.3390/PEDIATRIC13030047>
- Sun, Y. (2021). How peer influence mediates the effects of video games playing on adolescents' aggressive behavior. *Children and Youth Services Review*, 130. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2021.106225>
- Troncoso, P. (2021). Playing the long game: A multivariate multilevel non-linear growth curve model of long-term effects in a randomized trial of the Good Behavior Game. *Journal of School Psychology*, 88, 68–84. <https://doi.org/10.1016/j.jsp.2021.08.002>
- Zhao, S. (2021). Player Behavior Modeling for Enhancing Role-Playing Game Engagement. *IEEE Transactions on Computational Social Systems*, 8(2), 464–474. <https://doi.org/10.1109/TCSS.2021.3052261>