**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME BATTLE ROYALE* DENGAN AGRESI REMAJA TENGAH DI PALU**

***THE INTENSITY RELATIONSHIP OF PLAYING BATTLE ROYALE GAMES WITH MIDDLE TEEN AGGRESSION IN PALU***

**Veron**

**Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Yogyakarta**

[**Veroninzagi27@gmail.com**](mailto:Veroninzagi27@gmail.com)

**087755727657**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game battle royale* dan agresi pada remaja tengah di palu. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan positif antara intensitas bermain *game battle royale* dengan agresi pada remaja tengah di palu. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 60 orang. Data dikumpulkan dengan skala intensitas bermain *game battle royale* dan skala agresi. hasil analisis korelasi *product moment* untuk variabel intensitas bermain *game battle royale* dengan agresi menunjukan (rxy) = 0,298 (p=0,021). Hal ini menunjukan ada hubungan positif yang signifikan antara intensitas bermain *game battle royale* dengan agresi. besarnya koefisien determinasi (R2) sebesar 0,089, artinya variabel intensitas bermain *game battle royale* memberikan kontribusi sebesar 08,9% sebagai variabel yang berhubungan dengan agresi pada remaja tengah di palu. Hal ini sekaligus menegaskan bahwa masih terdapat 91,1% pengaruh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

**Kata kunci :** agresi*,* intensitas bermain *game battle royale*

***ABSTRACT***

*This study aims to find out the relationship between the intensity of playing battle royale games and aggression in middle teens in the hammer. The hypothesis presented in this study is that there is a positive relationship between the intensity of playing battle royale games and aggression in middle teens in the hammer. The subjects in this study numbered 60 people. Data is collected with the intensity scale of playing battle royale games and the scale of aggression. product moment correlation analysis result for intensity variable of battle royale game play with aggression showed (rxy) = 0.298 (p= 0.021). This indicates that there is a significant positive relationship between the intensity of playing battle royale games and aggression. the amount of determination coefficient (R2) of 0.089, meaning that the intensity variable of playing battle royale games contributed 08.9% as a variable related to aggression in middle teens in the hammer. This at the same time confirms that there is still 91.1% influence of other variables that were not studied in this study.*

***Keywords:*** *aggression, intensity of playing battle royale games*

**PENDAHULUAN**

Perkembangan remaja di era globalisasi hendaknya tidak menggoyahkan optimalisasi pengembangan warga masyarakat dan seharusnya menjadi pemacu bagi pengembangan manusia seutuhnya (Azizah, 2013). Masa remaja merupakan salah satu periode dalam rentangan kehidupan manusia, di mana individu itu sendiri meninggalkan masa anak-anaknya dan mulai memasuki masa dewasa. Oleh karena itu, periode remaja dapat dikatakan periode transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa, dan dalam masa transisi itu remaja menjajaki alternatif dan mencoba berbagai pilihan sebagai bagian dari perkembangan identitas (Santrock, 2017)

Masa remaja ditandai dengan emosi yang labil dan cenderung emosional. Hal ini disebabkan karena remaja banyak mengalami masalah dalam memenuhi kebutuhan mereka, karena lingkungan tidak mendukung dan bahkan menghalangi usaha pemuasan kebutuhan-kebutuhan mereka. Sehingga ketika remaja mengalami situasi yang tidak menyenangkan, remaja tersebut cenderung akan menyelesaikan atau menghadapi situasi tersebut dengan emosi yang negatif, bahkan sampai melakukan perilaku agresi (Hurlock, 2003). Kemudian kondisi remaja saat ini yang cenderung lebih bebas akan lebih mudah memunculkan perilaku agresi dikarenakan remaja mengalami banyak pengaruh dari luar, yang kemudian mengakibatkan remaja terbawa pengaruh oleh lingkungan tersebut (Santrock, 2017).Rentang usia remaja senang mencari model-model yang dapat ditiru perilakunya. Banyak cara yang dilakukan oleh remaja untuk mendapatkan model-model tersebut, salah satunya dengan melihat model-model kekerasan dimedia (Ramadhani 2013). Terpaan dari media massa yang mengandung unsur kekerasan oleh banyak ahli diyakini memiliki kontribusi dalam meningkatkan perilaku agresi (Anderson & Bushman dalam Milla, 2016).

Banyaknya insiden yang terjadi sebagai manifestasi perilaku agresi, baik secara verbal (kata-kata) maupun non-verbal (memukul, menendang). Saat ini, berbagai ragam perwujudan dari perilaku agresi bisa kita jumpai hampir pada setiap media massa, bahkan dalam kehidupan lingkungan kita. Mencaci maki, mengumpat, perampokan, pembunuhan, kerusuhan serta segala jenis perilaku kriminal dan tindak kekerasan, merupakan perwujudan dari perilaku agresi ini (Susantyo, 2011). Saat ini banyak sekali terdengar mengenai kasus tindakan yang mengindikasikan perilaku agresi yang dilakukan oleh remaja. Contohnya adalah tindakan kekerasan, perilaku tawuran antar sekolah, perilaku *bullying*, bahkan perilaku membunuh (Wibowo & Nashori, 2017).

Menurut Buss dan Perry (1992) agresi adalah perilaku atau kecenderungan perilaku yang berniat untuk menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikologis untuk mengekspresikan perasaan negatifnya sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Buss dan Perry (1992) membagi agresi dalam dua jenis yaitu : a) agresi fisik yaitu kecenderungan untuk melakukan serangan secara fisik sebagai ekspresi dari kemarahan. b) agresi verbal yaitu kecenderungan untuk melukai orang lain secara verbal menggunakan kata-kata atau melakukan penolakan. c) kemarahan yaitu representasi emosi atau afekif berupa dorongan fisiologis sebagai tahap persiapan agresi. d) permusuhan yaitu perasaan sakit hati dan merasakan ketidakadilan sebagai representasi dari proses berpikir atau kognitif.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti pada hari Jumat 1, November, 2019 kepada 10 orang siswa SMP Negri 17 Palu menunjukkan adanya perilaku agresi seperti memukul teman untuk melampiaskan kekesalan, memukul atau menendang benda-benda, dan berkata kasar. Data yang diperoleh sebanyak 10 dari 10 orang remaja tengah melakukan agresi dengan 5 dari 10 orang memiliki tingkat agresi yang tinggi, 3 dari 10 orang memiliki tingkta agresi yang sedang dan 2 dari 10 orang memiliki tingkat agresi rendah. Pada aspek *hostile aggression* (agresi emosi) kelima remaja melakukan pemukulan kepada teman dan memukul barang disekitar dan pada aspek *instrumental aggression* (agresi verbal) delapan remaja sering berkata-kata kasar. Kesimpulannya adalah 5 orang siswa memiliki tingkat agresi tinggi dengan melakukan 2 aspek agresi*,* sedangkan 3 orang memiliki tingkat agresi yang sedang dengan melakukan 1 aspek agresi*,* dan 2 orang tidak melakukan perilaku agresi.

Pembelajaran positif sangat penting bagi remaja, sehingga dapat bertumbuh kembang secara baik. Lingkungan remaja, seperti orang tua dan masyarakat sebagai *agent of change* atau agen pengubah bagi terbentuknya pengembangan perilaku remaja secara positif diharapkan bisa benar-benar memahami bahwa dalam perkembangan remaja sangat penting mendapatkan contoh-contoh nyata atas sikap positif sehingga para remaja dapat meniru dan mencontoh sikap positif tersebut dari lingkungan tumbuh kembangnya (Tentama, 2012). Dalam perkembangan remaja saat ini yang cenderung lebih bebas, akan sangat mudah untuk terpengaruh oleh pergaulan yang negatif, penggunaan narkoba dan pengaruh tayangan kekerasan, sehingga tanpa disadari remaja akan melakukan perilaku agresi. Dengan demikian perilaku agresi yang dibiarkan begitu saja akan menjadi perilaku kenakalan remaja (Fatmawati, 2017). Sehingga pencegahan perilaku agresi merupakan sebuah upaya besar untuk membina sebuah bangsa yang besar dan berjaya, dengan memahami kompleksitas dan kerumitan perilaku agresi akan dipahami pula bagaimana menyusun sebuah strategi yang komprehensif yang mampu menjawab permasalahan pada diri individu (pelaku), khususnya masalah perilakunya (Susantyo, 2011)

Permainan *modern* atau yang biasa dikenal dengan *game online* dimulai dengan berkembangannya media elektronik dan munculnya internet sebagai penunjang permainan *modern*, hal ini lantas merubah gaya permainan remaja yang semula bermain dengan alat yang sederhana dan beralih menggunakan media sepertiPC *(personal computer)* atau *handphone*. Dengan media yang semakin *modern* dapat lebih banyak membuat *game* yang menarik (Kusumawardani 2015). Salah satu *game* yang mempunyai banyak peminat yaitu PUBG *Mobile* dan *Free Fire*. Sebuah *game* *multiplayer* kompetitif yang menjadikan *“Battle-Royale”* sebagai genre utama, *game* ini berjenis *First Person Shooter* dan *Third Person Shooter*.

Menurut Cowie (1994) intensitas adalah suatu situasi dan kondisi saat individu mealakukan suatu aktivitas secara berulang-ulang dan memiliki frekuensi tertentu. Kemudian Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia intensitas adalah suatu tingkatan atau ukuran intens. *Game online* adalah permainan yang berbasis pada jaringan internet di mana para pemain bisa bermain secara *online* dan dapat diakses oleh banyak orang secara bersamaan dan bisa menggunakan perangkat komputer, laptop, *smartphone* dan tablet (Suplig, 2017). Kemudian menurut Fauzi (2019) permainan *battle royale* merupakan genre *game online* yang memadukan elemen bertahan hidup dan eksplorasi. Jadi intensitas bermain *game battle royale* adalah suatu tingkatan atau ukuran intens seseorang saat bermain *game* yang dimainkan dalam bentuk jaringan internet, menggunakan komputer pribadi, *Handphone* atau konsol video *game*.

Remaja merupakan masa dimana pencarian jati diri, dengan kata lain remaja mencari model-model yang dapat ditiru. Banyak cara yang dilakukan oleh remaja untuk mendapatkan model-model tersebut, salah satunya dengan melihat model-model yang ada di *game online.* Sementara itu, permainan-permainan *game online* banyak yang bertemakan kekerasan, seperti memukul, menendang, dan menembak lawan (Ramhadani, 2013). Remaja yang berlebihan bermain *game* yang bertema kekerasan seperti PUBG (*Player Unknowns Battle Grounds*) dan *Free Fire* akan memiliki tingkat agresi yang tinggi, serta mereka tidak ragu-ragu untuk menyerang atau menyakiti orang lain. Salah satu yang menjadi pemicu terjadinya tindakan agresi oleh remaja yaitu *game* yang bergenre *battle royale.* Permainan *battle royale* merupakan genre permainan video yang memadukan elemen bertahan hidup dan eksplorasi. Permainan battle royale menantang banyak pemain dimulai dengan peralatan seadanya, lalu mencari senjata, baju besi dan mengeliminasi semua lawan dengan menembak lawan, memukul, menggunakan mobil untuk menabrak musuh dan melemparkan granat, sambil menghindari terjebak di luar zona aman yang menyusut, dengan pemenangnya adalah orang yang terakhir bertahan dalam permainan (Fauzi, 2019). Dengan demikian penggunaan *game* secara berlebihan dapat mengganggu kehidupan sehari-hari remaja, seperti mengisolasi diri, menghindari kontak dengan orang lain dan hanya fokus menyelesaikan permainan (Fatmawati, 2017). Penelitian in bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game battle royale* dengan perilaku agresi pada remaja tengah di palu.

**METODE**

Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel terikat agresi dan variabel bebas intensitas bermain *game battle royale,* skala agresi dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan Skala Agresi Kholifah (2019) yang disusun berdasarkan pada aspek-aspek Buss & Perry (1992) yang terdiri dari 4 aspek, yaitu agresi fisik, agresi verbal, kemarahan dan permusuhan. Skala ini terdiri dari 31 aitem, Skala *Likert* dalam penilitian ini disajikan dengan 4 alternatif jawaban, yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Penggunaan 4 alternatif jawaban tersebut bertujuan agar subjek berpendapat dan tidak bersikap netral, apabila pilihan tengah atau netral disediakan maka kebanyakan subjek akan cenderung untuk menempatkannya di kategori tengah tersebut, sehingga data mengenai perbedaan diantara responden menjadi kurang informatif (Azwar, 2017).

kemudian skala intensitas bermain *game battle royale* dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan Skala intensitas bermain *game battle royale* Pamungkas (2020) yang disusun berdasarkan pada aspek-aspek Cowie (1994) yang terdiri dari 2 aspek, yaitu kuantitas dan aktivitas. Skala ini terdiri dari 6 aitem. Pemberian nilai Skala Intensitas bermain *game battle royale* pada remaja dilakukan berdasarkan 4 pilihan jawaban yang berbentuk a, b, c, d. Cara penilaian untuk pernyataan dengan kunci jawaban, dimana subjek memiliki kemungkinan untuk mendapatkan nilai 1, 2, 3, atau 4 untuk setiap pernyataan. Pernyataan untuk pilihan jawaban (a) mendapatkan nilai 1, jawaban (b) mendapatkan nilai 2, jawaban (c) mendapatkan nilai 3, dan jawaban (d) mendapatkan nilai 4.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis korelasi *product moment* yang dikembangkan oleh Karl Pearson (Sugiyono, 2016).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data yang diperoleh Skala Penelitian agresi dan intensitas bermain *game battle royale* digunaka sebagai dasar pengujian hipotesis. Hasil perhitungan skor skala agresi, diperoleh data hipotetik dengan skor minimum subjek yaitu (1 x 31) = 31 dan skor maksimum (4 x 31) = 124, rerata hipotetik (31 + 124) : 2 = 77,5, jarak sebaran hipotetik (31 - 124) = 93 dan standar deviasi (31 - 124) : 6 = 15,5. Sedangkan hasil dari analisi dari data empirik yaitu skor minimum 31, skor maksimum 124, rerata empirik 64,4000 dan standar deviasi 16,303393.

Hasil perhitungan skor skala intensitas bermain *game battle royale* diperoleh data hipotetik dengan skor minimum subjek yaitu (1 x 6) = 6 dan skor maksimum (4 x 6) = 24, rerata hipotetik (24 + 6) : 2 = 15, jarak sebaran hipotetik (24 - 6) = 18 dan standar deviasi (24 - 6) : 6 = 3. Sedangkan hasil dari analisi dari data empirik yaitu skor minimum 6, skor maksimum 24, rerata empirik 13,6833 dan standar deviasi 5,02027.

Menurut Azwar (2015), untuk mengetahui variabel-variabel pada subjek termasuk tinggi atau rendah dapat dilakukan dengan membuat kriteria kategorisasi. Kategorisasi skor jawaban subjek dalam penelitian ini menggunakan tiga kriteria yaitu tinggi, sedang, rendah.

**Tabel 1**

**Kategorisasi Skor Skala Agresi**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Kategori | Pedoman | Skor | N | Persentase |
| Tinggi | X < M – 1SD | X ≥ 93 | 1 | 1,7% |
| Sedang | M – 1SD ≤ X < M + 1SD | 62 ≤ X < 93 | 37 | 61,7% |
| Rendah | X < M – 1SD | X < 62 | 22 | 36,7% |
|  |  | Total | 60 | 100% |

Berdasarkan hasil kategorisasi Skala Agresimenunjukan bahwa subjek yang berada dalam kategorisasi tinggi sebesar 1,7% (1 subjek), kategori sedang sebesar 61% (37 subjek), dan kategori rendah sebesar 36,7% (22 subjek), sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini sebagian besar subjek memiliki tingkat Agresi *­*dalam kategori sedang.

**Tabel 2**

**Kategorisasi Skor Skala Intensitas *Game Battle Royale***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Kategori | Pedoman | Skor | N | Persentase |
| Tinggi | X < M – 1SD | X ≥18 | 15 | 25% |
| Sedang | M – 1SD ≤ X < M + 1SD | 12 ≤ X < 18 | 21 | 35% |
| Rendah | X < M – 1SD | X < 12 | 24 | 40% |

Berdasarkan hasil kategorisasi Skala Intensitas Bermain *game battle royale* menunjukan bahwa subjek yang berada dalam kategorisasi tinggi sebesar 25% (15 subjek), kategori sedang sebesar 35% (21 subjek), dan kategori rendah sebesar 40% (24 subjek), sehingga dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini sebagian besar subjek memiliki tingkat intensitas bermain *game battle royale ­*dalam kategori rendah.

Uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Uji normlitas menggunakan *One-Sample Kolmogrov-Smirnov Test*. Uji normalitas variabel agresi menunjukan K-S Z = 0,101 dengan p = 0,200 yang berarti sebaran data variabel Agresimengikuti sebaran data normal. Uji normalitas variabel intensitas bermain *game battle royale* diperoleh K-S Z = 0,104 dengan p = 0,175 berarti sebaran data variabel intensitas bermain *game battle royale* mengikuti sebaran data normal. Sedangkan uji linearitas nilai signifikansi linearitas diperoleh F = 6,570 dan p = 0,014 yang menunjukan bahwa hubungan antara agresidengan intensitas bermain *game battle royale* merupakan hubungan yang linier.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh diperoleh koefisien korelasi (rxy) = 0,298 dengan p = 0,021 (p < 0,050). Hal ini menunjukan bahwa terdapat hubungan yang positif dalam kategori lemah antara variabel intensitas bermain *game battle royale* dengan *agresi* pada remaja tengah di palu. Semakin tinggi intensitas bermain *game battle royale* maka semakin tinggi pula kecenderungan agresipada remaja tengah, sebaliknya semakin rendah intensitas bermain *game battle royale* maka semakin rendah pula kecenderungan agresipada remaja tengah. Hasil koefisiensi determinasi (R2) yang diperoleh dalam penelitian ini sebesar 0,089, hal tersebut menunjukan bahwa variabel intensitas bermain *game battle royale* memberikan sumbangan efektif sebesar 08,9% terhadap variabel agresidan sisanya 91,1% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini yaitu faktor internal seperti tingkat *sensation seeking* yang tinggi dan juga faktor eksternal seperti lingkungan tempat tinggal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game battle royale* dengan agresipada remaja tengah. Hasil analisis *prodict moment* menunjukan koefisien korelasi (rxy) = 0,298 dan p = 0,021. Hal ini menunjukan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara intensitas bermain *game battle royale* dengan agresipada remaja tengah. Artinya semakin tinggi intensitas bermain *game battle royale* maka semakin tinggi pula kecenderungan agresipada remaja tengah, sebaliknya semakin rendah intensitas bermain *game battle royale* maka semakin rendah pula kecenderungan agresipada remaja tengah.

Diterimanya hipotesis dalam penelitian ini mengungkap bahwa intensitas bermain *game battle royale* menjadi faktor yang dapat mempengaruhi agresi*.* Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Haqq (2016) yang menunjukan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan kecenderungan agresivitas*.* Hasil penelitian tersebut mengungkap bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi pula kecenderungan agresipada remaja, sebaliknya semakin rendah intensitas bermain *game online* maka semakin rendah pula kecenderungan agresi. Dari data dilapangan didapatkan bahwa subjek sering bermain *game online* ketika memiliki waktu luang, misalnya saat pulang sekolah, saat berada disebuah tempat makan atau kos teman. Kemudian subjek merasa cemas ketika berada di tempat yang memiliki koneksi internet yang buruk.

Diterimanya hipotesis dalam penelitian ini diperoleh koefisien determinasi (R2) sebesar 0,089 menunjukan bahwa variabel intensitas bermain *game battle royale* memberikan sumbangan efektif sebesar 08,9% terhadap variabel agresidan sisanya 91,1% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini yaitu faktor internal seperti tingkat *sensation seeking* yang tinggi dan juga faktor eksternal seperti lingkungan tempat tinggal.

Sedangkan hasil kategorisasi agresiyaitu kategori tinggi sebesar 1,7% (1 subjek), kategori sedang sebesar 61% (37 subjek), dan kategori rendah sebesar 36,7% (22 subjek). Pada variabel kategorisasi Skala Intensitas Bermain *Game Battle Royale* yaitu kategori tinggi sebesar 25% (15 subjek), kategori sedang sebesar 35% (21 subjek), dan kategori rendah sebesar 40% (24 subjek). Sehingga dapat disimpulkan pada penelitian ini sebagian besar remaja tengah di palu, memiliki agresi dalam kategori sedangdan intensitas bermain *game battle royale* dalam kategori rendah.

**KESIMPULAN**

Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara intensitas bermain *game battle royale* dengan agresipada remaja tengah di palu. Artinya semakin tinggi tingkat intensitas bermain *game battle royale* maka, semakin tinggi pula tinggi pula tingkat kecenderungan agresipada remaja. Sebaliknya, semakin rendah tingkat intensitas bermain *game battle royale* maka, semakin rendah pula tingkat kecenderungan agresipada remaja.

Hasil koefisien determinasi (R2) sebesar 0,089 menunjukan bahwa variabel intensitas bermain *game battle royale* menunjukan kontribusi 08,9% terhadap variabel agresidan sisanya 91,1% dipengaruhi oleh faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini yaitu faktor internal seperti tingkat *sensation seeking* yang tinggi dan juga faktor eksternal seperti lingkungan tempat tinggal.

**DAFTAR PUSTAKA**

Azwar, S. (2019). *Reliabilitas dan Validitas* *Edisi 4*. Yogyakarta: Anggota IKAPI

Azwar, S. (2017). *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Azwar, S. (2018). *Metode Penelitian Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka pelajar

Azwar, S. (2016). *Motodologi Penelitian Edisi 1*. Yogyakarta: Pustaka pelajar

Azizah. (2013). Kebahagiaan dan permasalahan di usia remaja (Penggunaan informasi dalam pelayanan bimbingan individual), 295- 316

Buss, A. H., & Perry, M. P (1992) The Aggression Questionnaire. *Jurnal of personality and social psychology,* 452-459.

Cowie. (1994). *Advenced learner’s Dictionary* *4th ed*. Britain: Oxford University Press.

Fauzi, A. (2019). Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknown’s Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik. ScienceEdu, 61-66

Fatmawati (2017). Hubungan Permainan Video Games (Playstation) dengan Perilaku Agresif Anak dan Remaja Di Area Terminal Kabupaten Bulukumba. *Jurnal Of Islamic*, 25-49

Haqq, T. A (2016) Hubungan Intensitas Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal Diwarnet “A, B dan C” Kecamatan Lowakwaru Kota Malang

Hurlock, E. B (2003). Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Erlangga : Jakarta

Kusumawardani, S. P (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial *Gamers Clans Of Clans* pada clan indo spirit. *Jurnla Antropologi Fisip Universitas Airlangga*, 154-163

Milla, M. N (2016). Pengaruh Terpaan Kekerasan Media Audio‐Visual Pada Kognisi Agresif dan Afeksi Agresif Studi Meta‐Analisis. *Jurnal Psikologi*, 1 – 16

Pamungkas, A. P (2020). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Nomophobia Pada Mahasiswa Universitas Mercu Buana Yogykarta. Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana Yogyakarta

Ramadhani, A. (2013). Hubungan Motif Bermain Game Online dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela dan Mutant Di Samarinda). *Fakultas Ilmu Sosial dan politik* : Universitas Mulawarman, 136-158

Santrock, W. J. (2017). *Adolescence Perkembangan Remaja Edisi 6.* Jakarta : Erlangga

Susantyo, B. (2011). Memahami Perilaku Agresif: Sebuah Tinjauan Konseptual, 189-202

Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar. *Jurnal Jaffray*. 178-200

Tentama, F. (2012). Perilaku Anak Agresif: Asesmen dan Intervensinya . Kes Mas, 162-232

Wibowo, N. E & Nashori, H. F (2017). Self Regulation and Aggresive Behavior on Male Adolescence. *Jurnal RAP UNP*, 48-59