**HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN *GAME ONLINE* BERTEMA KEKERASAN DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA**

***THE RELATIONSHIP BETWEEN ADDICTION TO VIOLENT ONLINE GAMES AND AGGRESSIVE BEHAVIOR IN ADOLESCENTS***

**Mohammad Ariekusumo Purwandhana**

Universitas Mercubuana Yogyakarta purwandhanaarie99@gmail.com

081233872200

# ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja. Hipotesis yang ditunjukkan adalah adanya hubungan yang positif antara kecanduan *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif. Subjek dalam penelititan ini berjumlah 65 orang yang memiliki beberapa karakteristik yaitu remaja dengan usia 13 sampai 18 tahun yang bermain *game online* bertema kekerasan. Cara pengambilan subjek dengan menggunakan metode *purposive sampling*. Pengambilan data penelitian ini menggunakan Skala Kecanduan *Game Online* Bertema Kekerasan dan Skala Perilaku Agresif. Teknik analisis data yang digunakan adalah korelasi *product momen* dari Karl Pearson. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh koefisien korelasi (R) sebesar 0,643 dengan p = 0,000 (p < 0,05). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara variabel kecanduan *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif. Diterimanya hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan koefisien determinasi (R2) sebesar 0,413, hal tersebut menunjukkan bahwa variabel kecanduan *game online* bertema kekerasan memberikan sumbangan efektif sebesar 41,3% terhadap variabel perilaku agresif dan sisanya 58,7% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini seperti pengalaman masa kecil, perlakuan buruk orangtua, dukungan dari orangtua dan teman sebaya, pendisiplinan yang keliru, ketidakjelasan hukuman yang diberikan, amarah yang tidak terkontrol, dan frustasi.

**Kata kunci:** kecanduan *game online* bertema kekerasan, perilaku agresif

## ABSTRACT

*The study aimed to find out the relationship between addiction to violent online games and aggressive behavior in adolescents. The hypothesis indicated is that there is a positive relationship between addiction to violent online games and aggressive behavior. The subjects in this study amounted to 65 people who had several characteristics, namely teenagers aged 13 to 18 years who played violent online games. How to take a subject using the purposive sampling method. The study's data capture used the Violence-Themed Online Gaming Addiction Scale and the Aggressive Behavior Scale. The data analysis technique used is the product correlation moment from Karl Pearson. Based on the results of the data analysis obtained a correlation coefficient (R) of 0.643 with p = 0.000 (p < 0.05). This suggests that there is a relationship between the variables of violent online gaming addiction and aggressive behavior. The acceptance of the hypothesis in this study showed a coefficient of determination(R2) of 0.413, it shows that the violent online game addiction variables contributed effectively by 41.3% to the aggressive behavior variable and the remaining 58.7% were influenced by other factors not studied in the study such as: Childhood experiences, parental ill-treatment, support from parents and peers, misdisciplination, vagueness of punishment given, uncontrolled anger, and frustration.*

***Key Word:*** *addiction to violent online games, aggressive behavior*

# PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan suatu periode yang sangat penting dalam rentang kehidupan manusia. Pada fase ini remaja akan mengalami periode peralihan dan perubahan dari kanak-kanak menuju dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan emosi, perubahan tubuh, perilaku dan minat. Masa remaja berlangsung dari usia 13 sampai 18 tahun yang dibagi menjadi; remaja awal(1316 tahun) dan remaja akhir (16-18 tahun) (Hurlock, 2014). Menurut Santrock (2003) remaja akan selalu menghadapi banyak pengaruh dari luar yang membuat remaja mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar. Hal ini mengakibatkan remaja yang tidak bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan yang selalu berubah-ubah akan melakukan perilaku yang maladaptif, seperti perilaku agresif yang dapat merugikan orang lain maupun diri sendiri.

Perilaku agresif dapat memberikan dampak negatif yang berkaitan dengan proses belajar dan hubungan dengan teman-teman di sekolah pada korban maupun pelaku. Pada proses belajar akan mengalami gangguan konsentrasi, gelisah dalam mengikuti pembelajaran, menganggu teman yang mengikuti proses belajar, tidak tenang, sering tidak mengerjakan tugas sekolah yang diberikan dan pada akhirnya akan menggangu prestasi belajar di sekolah. Kemudian dalam hubungan dengan temanteman di sekolah pelaku agresivitas akan dijauhi dan tidak disenangi oleh teman-teman di sekolah, karena dianggap akan memukul dan menyakiti orang lain (Salmiati, 2019). Satria *dkk* (2015) melakukan penelitian tentang perilaku agresif, dan hasil yang didapatkan sejumlah 90,9% (30 orang) responden mengaku melakukan kekerasan verbal berupa perkataan kasar ketika sedang marah dan sejumlah 84,8% (28 orang) responden mengaku akan menggunakan kekerasan fisik seperti memukul saat mengalami perselisihan dengan temannya.

Baron dan Byrne (2005) mendefinisikan perilaku agresif merupakan suatu bentuk perilaku yang ditujukan untuk melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan perlakuan tersebut. Buss dan Perry (1992) mengklasifikasikan agresivitas dalam empat aspek, yaitu; (a) *Physical Aggression* merupakan bentuk perilaku agresif yang dilakukan secara fisik seperti memukul, menendang dan menampar. (b) *Verbal Aggression*  merupakan bentuk perilaku agresif yang dilakukan secara verbal seperti membentak, menghina dan mengejek. (c) *Anger* merupakan perilaku agresif dalam bentuk emosi atau perasaan seperti munculnya kesiapan psikologis untuk bertindak agresif. (d) *Hostility* merupakan sikap permusuhan seperti benci, curiga dengan orang lain, iri hati, suka mengkritik dan menyerang tingkah laku yang tidak disukai.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rondo, A.A. *dkk* (2019) didapatkan bahwa dari 78 sampel siswa SMA N 2 Ratahan terdapat 45 sampel yang menunjukan perilaku agresif dan 33 sampel tidak menunjukan perilaku agresif. Hasil dari penelitian tersebut memiliki dua kategori yaitu tinggi dan rendah, dengan masingmasing persentase 45 sampel yang menunjukan perilaku agresif adalah 57,7% dan 33 sampel tidak menunjukan perilaku agresif adalah 42,3%.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 20 Agustus 2020 pada 10 remaja di Yogyakarta, menunjukkan bahwa remaja melakukan perilaku agresif. Hal tersebut ditunjukkan pada aspek *physical aggression*, 7 subjek pernah membanting *smartphone*  nya dan juga memukul temannya maupun meja. Pada aspek *verbal aggression*, 8 subjek berbicara kasar dan memaki. Pada aspek *anger*, 6 subjek menunjukan kemarahan apabila tujuannya tidak tercapai. Yang terakhir aspek *hostility*, 6 subjek menunjukkan sikap permusuhan, subjek akan mengkritik temannya yang melakukan hal tidak sesuai dengan keinginannya. Berdasarkan keempat aspek di atas dapat disimpulkan bahwa 6 dari 10 remaja melakukan perilaku agresif.

Menurut Hurlock (2014) salah satu tugas perkembangan remaja adalah mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya. Artinya, seorang remaja harus bisa mengontrol emosinya sesuai dengan kondisi ideal. Oleh sebab itu remaja perlu mencari *role model*  yang sesuai untuk menciptakan perilaku positif (Rita, 2013). Apabila remaja mampu mencapai tugas perkembangan tersebut maka remaja tidak akan berperilaku agresif. Remaja yang berperilaku agresif sering mengalami bias dalam atribusi, terutama dalam mempersepsi situasi-situasi sosial, dan hal ini yang mendorong remaja untuk berperilaku agresif ketika menghadapi konflik atau kondisi yang tidak menyenangkan (Berkowitz, 2003).

Menurut Baron dan Byrne (2005) ada dua faktor yang menyebabkan seseorang berperilaku agresif, faktor tersebut, yaitu; (1) faktor internal seperti kepribadian individu dan kemampuan hubungan interpersonal serta (2) faktor eksternal meliputi frustasi, provokasi dan model.

Salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku agresif adalah peran model dalam bermain game adegan kekerasan.

Rondo,A.A. *dkk* (2019) menyatakan bahwa remaja yang bermain *game online* bertema kekerasan akan mendorong seseorang untuk berperilaku agresif. Hal ini dikarenakan otak mengalami *social learning theory* yang berarti seseorang akan meniru apa yang dia lihat di dalam *game online* mulai dari tindakan-tindakan fisik yang sederhana, hingga sikap, pandangan, dan nilai serta norma, baik ke arah positif maupun negatif, secara sengaja maupun tidak disengaja. Sependapat dengan Dayakisni dan Hudaniah (2009) bahwa *social learning* memfokuskan kondisi lingkungan yang membuat individu menerima dan menyimpan respon-respon agresif. Sebagian besar perilaku individu berdasarkan hasil belajar melalui pengamatan atas perilaku seseorang yang menjadi model. Dengan demikian *observational* dan *social learning* menjadi faktor yang lebih sering menyebabkan individu berperilaku agresif.

*Game online* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang bersamaan melalui koneksi internet. *Game online* akan berdampak positif apabila digunakan sebagai sarana hiburan (Adams, 2014). Namun yang terjadi adalah banyak individu yang menggunakan *game online* secara berlebihan sehingga yang terjadi adalah kecanduan *game online*

(Hussain dan Griffiths, 2012). World Health Organization (2018) mendefinisikan kecanduan *game online* adalah pola perilaku bermain *game online* yang terus-menerus atau berulang yang begitu parah, sehingga mendahulukan *game online* dari kepentingan hidup lainnya. WHO juga sudah menetapkan bahwa kecanduan game sebagai gangguan mental yang masuk ke dalam *International Statistical Classification of Diseases* (ICD) ke-11. Menurut Chen dan Chang (2008) kecanduan game online memiliki empat aspek, yaitu *compulsion* (kompulsif), *withdrawal* (penarikan diri), *tolerance* (toleransi), dan *interpersonal and health related problem* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

Menurut Lemmens, Valkenburg dan Peter (2009) kecanduan *game online* merupakan perilaku seseorang yang tidak bisa mengendalikan *game* melalui komputer atau smartphone yang dilakukan secara terusmenerus dan berlebihan, sehingga akan memunculkan permasalahan pada aspek sosial dan emosional. Pada aspek emosional individu akan susah untuk mengatur amarahnya. Menurut Pratiwi (2018) kondisi psikologis siswa yang kecanduan game online akan lebih mudah marah atau kesal ketika diganggu saat bermain game dan pada saat kalah dalam bermain. Hal tersebut akhirnya akan memunculkan perilaku agresif. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Amalia dan Hamdani (2017) menyatakan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi juga perilaku agresif.

Sebaliknya jika individu mampu mengendalikan diri dalam bermain *game online* dengan baik maka dapat mengontrol emosinya dan tidak mudah marah, sehingga dapat terhindar dari perilaku agresif. Didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Rondo, A.A. *dkk* (2019) yang menyatakan bahwa semakin rendah seseorang kecanduan *game online* maka semakin rendah juga seseorang berperilaku agresif.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah apakah ada hubungan antara kecanduan *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja?

# METODE

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala. Skala adalah kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan penjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif (Sugiyono, 2019).

Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah remaja dengan rentang usia 13-18 tahun yang bermain *game online* bertema kekerasan. Jumlah subjek dalam penelitian ini yaitu 65 orang. Subjek dipilih menggunakan teknik *purposive sampling. Purposive sampling* adalah pemilihan sampel berdasarkan ketentuan atau kriteria tertentu yang sesuai dengan penelitian sehingga sampel menjadi lebih efektif dan efisien (Sugiyono 2019).

Penelitian ini menggunakan dua skala, yaitu skala Perilaku Agresif dan Kecanduan *Game Online* Bertema Kekerasan.Sebelum skala digunakan, peneliti akan melakukan uji coba skala untuk mengetahui validitas dan relabilitas alat ukur. Jenis validitas yang digunakan dalam skala ini adalah validitas konstruk yaitu validitas yang menyatakan sejauh mana skor-skor hasil pengukuran dengan suatu instrumen itu merefleksikan konstruk teoretik yang mendasari penyusunan instrumen tersebut (Suryabrata, 2000). Indeks daya beda aitem yang dianggap memuaskan adalah 0.30, tetapi apabila jumlah aitem yang valid masih belum mencukupi jumlah yang diinginkan, peneliti dapat mempertimbangkan untuk menurunkan batas kriteria menjadi 0.25 atau 0.20 (Azwar,

2015). Uji realibilitas dilakukan menggunakan *Alpha* *Cronbach*. Menurut Azwar (2015) kuesioner dikatakan reliabel jika nilai *Alpha* *Cronbach* lebih besar dari 0,06.

# HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kategorisasi skor perilaku agresif pada subjek yaitu dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Kategorisasi skor dukungan sosial

Skor Kategori N Presentase

X >

48

Tinggi

39

60

%

32 < Sedang 16 25%

X≤ 48 X ≤ 32 Rendah 10 15%

Total

65

100

%

Berdasarkan hasil kategorisasi data masing-masing variabel dibagi menjadi 3 kategori, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Hasil kategorisasi skala perilaku agresif menunjukan bahwa subjek yang berada dalam katagori tinggi sebesar 60% (39 subjek), katagori sedang sebesar 25% (16 subjek), dan kategori rendah sebesar 15% (10 subjek), sehingga dapat disimpulkan pada penelitian ini sebagian besar subjek memiliki perilaku agresif dalam kategori tinggi.

Hasil kategorisasi skor kecanduan *game online* bertema kekerasan pada subjek yaitu dilihat pada tabel 2 berikut ini :

Tabel 2. Kategorisasi skor skala berpikir positif

Skor Kategori N Presentase

X >

60

Tinggi

24

31

%

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 40 < X≤ 60 | Sedang | 27 | 41% |
| X ≤ 40 | Rendah | 14 | 22% |

Total

65

100

%

Berdasarkan hasil kategorisasi Skala Kecanduan *Game Online* Bertema Kekerasan menunjukan bahwa subjek yang berada dalam katagori tinggi sebesar 37% (24 subjek), katagori sedang sebesar 41% (27 subjek), dan kategori rendah sebesar 22% (14 subjek), sehingga dapat disimpulkan pada penelitian ini sebagian besar subjek memiliki kecanduan *game online* bertema kekerasan dalam kategori sedang.

# Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk

mengetahui apakah sebaran data dari masingmasing variabel merupakan sebaran data yang terdistribusi normal. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis Kolmogorov-smirnov (KS-Z). Kaidah untuk uji normalitas adalah apabila nilai signifikansi > 0,050 maka sebaran data merupakan sebaran data normal. Sedangkan apabila nilai signifikansi < 0,050 maka sebaran data tidak mengikuti sebaran data yang normal.

Dari hasil uji Kolmogorov-Smirnov untuk variabel perilaku agresif diperoleh KSZ = 0.251 dengan p = 0.000 maka sebaran data variabel perilaku tidak mengikuti distribusi normal. Dari hasil uji KolmogorovSmirnov untuk variabel kecanduan *game online* bertema kekerasan diperoleh K-SZ = 0.185 dengan p = 0.000 maka sebaran data variabel kecanduan *game online* bertema kekerasan tidak mengikuti distribusi normal. Menurut Hadi (2015) normal atau tidaknya data dalam penelitian tidak berpengaruh kepada hasil akhir. Lebih lanjut, ketika subjek dalam jumlah besar atau jumlah subjek N ≥ 30 maka dapat dikatakan data terdistribusi normal. Jumlah subjek dalam penelitian ini adalah N = 65 (N ≥30). Gani dan Amalia (2015) juga menyatakan hal yang sama yaitu apabila jumlah subjek diatas 30 (N ≥30), maka data tetap terdistribusi normal karena normal atau tidaknya suatu data tidak memmpengaruhi hasil akhir.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Uji Linearitas**   |  |  | | --- | --- | | Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel menunjukkan hubungan yang linier.  Pedoman yang digunakan adalah apabila nilai signifikansi p ≤ 0,050 maka kedua variabel penelitian dinyatakan mempunyai hubungan yang linier dan apabila nilai p > 0,050 berarti  **Uji Hipotesis** | kedua variabel dinyatakan tidak mempunyai hubungan yang linier. Berdasarkan hasil uji linierlitas diperoleh F = 57,280 dan p = 0,000 yang menunjukan bahwa hubungan antara variabel perilaku agresif dengan kecanduan *game online* bertema kekerasan merupakan hubungan yang linier. | | Setelah dilakukan uji normalitas dan linearitas sehingga semua prasyarat terpenuhi, maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan teknik korelasi  *product moment (pearson correlation)* yang dikembangkan oleh Karl Pearson (Sugiyono, 2019). Teknik korelasi (*pearson correlation*) digunakan untuk menetapkan hubungan antara dua variabel yaitu variabel bebas dengan variabel terikat. Pedoman untuk uji korelasi adalah apabila p < 0,050 berarti terdapat korelasi antara variabel dan apabila p ≥ 0,050 berarti tidak ada korelasi antara variabel. Berdasarkan hasil analisis korelasi *product moment* (*pearson correlation*)diperoleh koefisien korelasi (rxy) = 0,643 | dengan p = 0,000. Hal ini menunjukan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara variabel Kecanduan *Game Online* Bertema Kekerasan dengan Perilaku Agresif*,* sehingga hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima. Selanjutnya, koefesien determinasi (R²) yang diperoleh dalam penelitian ini sebesar 0,413. Hal tersebut menunjukan bahwa variabel Kecanduan *Game Online* Bertema kekerasan memberikan sumbangan efektif sebesar 41,3% terhadap variabel Perilaku Agresif dan sisanya 58,7% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini. | |  |  | |

Menurut Hadi (2015) hal ini terjadi karena uji normalitas hanya memberikan gambaran dari distribusi Gaussian (tidak bertentangan dari garis plot dan diagram dalam uji normalitas). Oleh karena itu, tidak ada kaitannya dengan uji linieritas dan korelasi karena kedua uji tersebut memiliki fungsi yang berbeda. Uji linieritas untuk mengetahui apakah kedua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak. Sedangkan uji korelasi untuk mengetahui apakah kedua variabel saling berhubungan. Dengan demikian, variable perilaku agresif dan variabel kecanduan *game online* bertema kekerasan dapat digunakan kelangkah berikutnya yaitu uji linieritas dan uji korelasi.

# KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kecanduan *game online* bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi kecanduan *game online* bertema kekerasan maka akan membuat perkembangan emosi seseorang menjadi terhambat karena tidak memiliki kemampuan untuk bersosial dengan baik dalam lingkungan keluarga maupun dengan lingkungan pergaulannya sehingga membuat perkembangan emosi seseorang menjadi terhambat dan menimbulkan perilaku agresif.

Sebaliknya, semakin rendah kecanduan *game online* bertema kekerasan maka seseorang memiliki waktu lebih banyak untuk mengelola kehidupan sosial, dengan keluarga dan teman sebaya, sehingga seseorang akan menjalani aktivitas positif yang akan menurunkan perilaku agresif yang terdapat pada diri seseorang karena mereka dapat terlibat langsung dalam kegiatan sosial yang membuat perkembangan emosi tidak terhambat dan dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri seseorang. Hasil kategorisasi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar subjek berada dalam kategori perilaku agresif yang tinggi sebesar 60% (39 subjek) dan kategori kecanduan *game online* bertema kekerasan yang sedang sebesar 41% (27 subjek).

# SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka saran yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut:

1. **Bagi subjek** Bagi subjek, agar dapat membatasi waktu dalam bermain atau membagi waktu dengan kegiatan lain yang bisa meningkatkan potensi dalam dirinya. Kemudian meluangkan lebih banyak waktunya untuk bersama keluarga dan teman sebayanya, agar subjek mendapatkan dukungan sosial dari keluarga maupun lingkungan dan dapat mengurangi perilaku agresif. Serta melatih diri untuk mengendalikan perasaan (emosi) dan pikiran (mental). Dan bagi subjek yang memiliki skor tinggi dan ingin fokus untuk menjadi tim profesional, banyak sekali tim *E-sport* yang sudah berkembang di berbagai daerah dan bisa bergabung untuk menjadi anggota dari tim *E-sport* tersebut, sehingga kegiatan dalam bermain *game online* ini bisa terarah untuk kegiatan yang positif seperti mengikuti tournament *game online* dan Pekan Olahraga Nasional cabang olahraga *game online*. Dengan bergabungnya subjek di tim *E-sport* akan membuat kegiatan bermain *game online* ini memiliki tujuan dan mendapatkan pendampingan serta pelatihan dari pelatih dari tim tersebut.
2. **Bagi peneliti selanjutnya** Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti faktor- faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya juga dapat meneliti dengan menggunakan subjek maupun lokasi yang berbeda agar dapat memberikan ilmu pengetahuan yang baru mengenai hal tersebut.

# DAFTAR PUSTAKA

Adams, E. (2014). *Fundamentals of game design (third edition)*. Berkeley, CA: New Riders.

Amalia, P., & Syam, H. M. (2017). Hubungan intensitas bermain game online berunsur kekerasan dengan perilaku agresif anak di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, *2*(3).

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, *12*(5), 353–359.

Azwar, S. (2015). *Reliabilitas dan validitas edisi keempat*. Yogyakarta: Pustaka

Pelajar.

Azwar, S. (2016). *Penyusunan skala psikologi edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Baron, R. A & Byrne, D. (2005). *Psikologi sosial, jilid 2, (edisi 10)*. Jakarta: Erlangga.

Berkowitz, L. (1993). *Aggression: Its causes, consequences, and control.* New York: Mcgraw-Hill Book Company.

Berkowitz, L. (2003). Affect, aggression, and antisocial behavior. *Oxford University Press*, 804–823.

Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, *63*(3), 452-459.

Chen & Chang (2008). An exploration of the thendency to online game addiction due to user’s liking of design features. *Asian Journal of Health and*

*Information Sciences*, *3*, 38–51.

Dayakisni, T, &. Hudaniah. (2009). *Psikologi sosial*. Malang: UMM Press.

Gani, Irawan, dan Siti Amalia, 2015, ALAT ANALISIS DATA - Aplikasi Statistik Untuk Penelitian Bidang Ekonomi dan Sosial, Edisi 1, CV. Andi Offset, Yogyakarta.

Hadi,S. 2015. Metodologi Riset. Yogyakarta. Pustaka Pelajar

Hurlock, E. B. (2014). *Psikologi perkembangan suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan* (kelima). Jakarta: Erlangga.

Hussain, Z., Griffiths, M. D., & Baguley, T. (2012). Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. *Addiction Research & Theory*, *20*(5), 359–371.

Lee, E. J. (2011). A case study of internet game addiction. *Journal of Addictions Nursing*, *22*(4), 208–213.

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.

Myers, D. G. (2012). Psikologi sosial. *Jakarta: Salemba Humanika*, 189-229.

Pratama, P. Y. (2009). *Penelitian eksploratif perilaku gamers di kalangan mahasiswa*. IPB (Bogor Agricultural University).

Pratiwi, Yakub, & Umari. (2018). Siswa yang kecanduan game online dan perilaku agresif di SMP Negeri 14 Pekanbaru. *JOM FKIP*, *5*, 1–14.

Rini, A. (2011). *Menanggulangi kecanduan game online pada anak*. Jakarta: Pustaka Mina.

Rita, R. (2013). Pengaruh role model’s influence pada materialism dan marketplace knowledge periode remaja

akhir. *Binus Business Review*, *4*(1), 157–169.

Rondo, A. A. *dkk* (2019). Hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif siswa SMA N 2 Ratahan. *E-Journal Keperawatan*, *4*.

Salmiati. (2015). Perilaku agresif dan penanganannya (studi kasus pada siswa SMP Negeri 8 Makassar). *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 72– 75.

Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: Perkembangan remaja* (keenam).

Jakarta: Erlangga.

Satria, R. A., Nurdin, A. E., & Bachtiar, H. (2015). Hubungan kecanduan bermain video games kekerasan dengan perilaku agresif pada murid laki-laki kelas IV Dan V di SD Negeri 02 Cupak Tangah Pauh Kota Padang. *Jurnal Kesehatan Andalas*, *4*(1).

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suryabrata. 2000. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT raja Grafindo

Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction—A comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, *36*(5), 268–276.

World Health Organization. (2018). *Gaming Disorder*.