

Hubungan Kecenderungan Adiksi Bermain Game Online dengan Perilaku Agresi pada Mahasiswa selama Masa Pandemi

Yeremia Timothy Andrew^{1*}, Vanessa Maria Eunike², Theresa Maria Felicia³, dan Anando Vincentius Situmorang⁴

^{1,2,3,4,5)} Psikologi, Universitas Bunda Mulia, Tangerang

*Penulis Koresponden: Yeremia Timothy Andrew. Email: s13200042@student.ubm.ac.id

Abstrak

Saat sekarang di masa pandemic Covid-19 ini terjadi peningkatan yang signifikan pada jumlah pemain *game online*. Peningkatan ini terjadi karena jutaan individu dihimbau agar selalu berada di dalam rumah untuk menghindari penularan virus Covid-19 serta waktu bermain *game online* juga mengalami peningkatan selama pandemi. Ditemukan adanya peningkatan jumlah pemain *game online* yang telah diketahui pada *game online* tersebut mengandung unsur kekerasan. Hal ini menyebabkan adanya perilaku agresi terhadap anak khususnya mahasiswa karena adanya rangsangan berupa *game online* untuk mendorong perilaku agresif ke perilaku yang maladaptive. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya kecenderungan adiksi serta perilaku agresi dalam bermain *game online* pada mahasiswa dalam masa pandemi. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan data dengan *purposive sampling* melalui metodologi penelitian kuantitatif, partisipan sebanyak 150 mahasiswa dan penelitian ini menggunakan alat ukur skala *The Development of Indonesia Online Game Addiction Questionnaire* dan skala *Aggression Questionnaire*.

Berdasarkan uji reliabilitas, menunjukkan skor *alpha cronbach* sebesar 0,763 untuk adiksi dan 0,756 untuk agresi dengan tiap alat ukur memiliki 21 dan 29 butir pertanyaan didalamnya. Kemudian untuk hasil uji validitas, di dapatkan *rtabel* sebesar 0,1603 dan seluruh butir pertanyaan dari alat ukur memiliki skor *rhitung* > 0,1603 yang menandakan bahwa alat ukur valid. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang sangat kuat terhadap kecenderungan adiksi bermain *game online* dengan perilaku agresi mahasiswa selama masa pandemi.

Kata Kunci: adiksi *game online*, agresi, mahasiswa, pandemi

1. Pendahuluan

Pada survey yang telah dilakukan oleh UNICEF pada tahun 2021 menyatakan bahwa pada masa pandemi covid terdapat 27 persen remaja yang mengalami kecemasan, 15 persen mengalami depresi, 46 persen tidak termotivasi melakukan aktivitas yang biasanya mereka sukai, 36 persen tidak termotivasi melakukan pekerjaan rumah, 43 persen perempuan merasa pesimis mengenai masa depan, sementara remaja pria mengalami pesimis sebesar 31 persen. Pada dasarnya pada remaja merupakan masa-masa individu mengalami perubahan emosional seperti memiliki perasaan cemas, takut, *mood* yang mudah berubah, stres bahkan sebelum masa pandemic. Pada saat masa pandemic terjadi di mana remaja sangat dibatasi interaksi sosialnya menyebabkan intensitas perasaan cemas, kesepian dan takut, perasaan tidak pasti akan masa depan serta stres semakin meningkat pada remaja. Untuk mengatasi masalah tersebut remaja tidak jarang remaja yang

Prosiding Seminar Nasional dan Call for Paper Psikologi dan Ilmu Humaniora (SENAPIH 2022)

Malang, 21 Mei 2022

Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Malang

menggunakan *game online* sebagai sarana untuk menghilangkan perasaan tidak pasti akan masa depan, cemas, kesepian dan perasaan bosan karena interaksi sosial yang sangat dibatasi pada masa pandemi covid.

Pada masa pandemic Covid-19 ini terjadi peningkatan yang signifikan pada jumlah pemain game online sebesar 75% selama jam sibuk (CNN Indonesia, 2020). Data yang berasal dari perusahaan Verizon ini menjelaskan bahwa peningkatan ini terjadi karena ratusan juta orang dihimbau tetap berada di dalam rumah guna mencegah penyebaran Covid-19. Selain itu, waktu bermain pengguna *game online* juga mengalami peningkatan sebesar 47%. Diketahui bahwa keberadaan *game online* kini mulai banyak disenangi terutama anak muda terlebih di era pandemi Covid-19 untuk menghilangkan rasa bosan dikarenakan adanya pembatasan kegiatan di luar rumah.

Berdasarkan data yang telah disebutkan, ditemukan adanya peningkatan jumlah pemain *game* berbasis *online* yang telah diketahui pada game tersebut mengandung unsur kekerasan. Berdasarkan data yang telah disebutkan, diketahui adanya peningkatan perilaku agresi pada mahasiswa. Salah satu *game online* yang mengalami peningkatan penggunaannya contohnya seperti game *PUBG* yang mengalami peningkatan dari pengguna selama pandemi covid merupakan salah satu *game online* yang mengandung unsur kekerasan di dalamnya.

Reali dan Anggraini (2016) mengatakan bahwa *game online* saat ini telah menjadi sorotan bagi orangtua karena di dalam *game* tersebut banyak mengandung unsur kekerasan, di mana banyak anak-anak maupun remaja akhirnya melakukan *modelling* atau meniru adegan kekerasan yang terdapat dalam *game* tersebut. Hal ini tentunya berdampak terhadap perkembangan anak, terutama pada perilaku agresif. Dalam Amanda (2016), menyatakan bahwa *game online* memiliki kecenderungan para pemainnya merasa keasyikan bermain di depan layar gadgetnya sehingga melupakan waktu mengerjakan tanggung jawabnya termasuk dalam hal makan dan minum. Selain itu, dalam Mashar (2015), mengatakan bahwa perilaku agresi anak terbentuk selain karena faktor genetik terdapat pula faktor eksternal seperti kesulitan ekonomi, suhu udara lingkungan yang panas, *modelling* kekerasan yang ada di lingkungan tersebut baik dari media televisi maupun internet. Pada hasil penelitian Cervone dan Pervin (2011) menunjukkan bahwa 22,4 persen perilaku agresi remaja dipengaruhi oleh *trait* kepribadian, strategi pemecahan masalah, provokasi dan gender. Faktor yang paling memiliki pengaruh secara signifikan adalah faktor kepribadian neurotisme dan lingkungan fisik yang kurang mumpuni. *Game online* berdampak negatif baik secara fisik, psikis, dan secara sosial hal ini dikarenakan adanya kecanduan saat bermain *game online*. Tujuan dalam penelitian ini adalah mengetahui ada atau tidaknya hubungan kecenderungan adiksi dalam bermain *game online* dengan perilaku agresi pada mahasiswa selama masa pandemi.

2. Kajian Literatur

Perilaku agresif adalah sebuah bentuk pengungkapan perasaan marah ataupun tindakan kasar yang dipicu oleh kegagalan dari ketidakmampuan mencapai suatu hal yang kemudian di lampiaskan kepada benda, subjek, ataupun perbuatan yang sifatnya destruktif dan merusak. Mac Neil dan Stewart menjelaskan bahwa perilaku agresif adalah perilaku yang berwujud destruktif dan sebagai perilaku yang ditujukan untuk mendominasi perilaku lain yang ada di sekitarnya dengan pengarahannya kekerasan verbal maupun fisik dan dimaksudkan untuk melukai orang lain. Menurut Buss dan Perry

(1992) terdapat aspek-aspek perilaku agresif, yaitu *physical aggression*, *verbal aggression*, *anger*, dan *hostility*.

Adiksi *game online* umumnya merupakan suatu perilaku seseorang yang memiliki dorongan untuk terus bermain *game online* yang menghabiskan banyak waktu serta pada individu yang bersangkutan tidak dapat mengontrol atau mengendalikan perilakunya tersebut (Yee, 2006). Jumlah waktu yang meningkat dalam bermain *game online* ini menyebabkan individu menjadi kecanduan dan dalam beberapa individu akhirnya memiliki aktivitas yang tidak berfungsi, merugikan fungsi sosial, fungsi pekerjaan, keluarga, sekolah, dan psikologis individu tersebut. Adapun faktor eksternal yang membuat anak dapat melakukan agresi yaitu seperti ekonomi yang tidak mendukung, keterbatasan oksigen, tidak adanya model yang baik untuk di tiru di sekitarnya, ataupun adanya paparan model yang kurang baik seperti dari majalah, televisi, dsb. Menurut Yee (2002), indikator kecanduan *game online* adalah *Saliency* (dominasi aktivitas bermain), *Cognitive saliency* (dominasi aktivitas *game level* pikiran), *Behavioral saliency* (dominasi aktivitas bermain *game level* tingkah), *Euphoria* (kesenangan), *Conflict* (pertentangan), *Interpersonal conflict* (konflik antar sekitar), *Interpersonal conflict* (konflik diri sendiri), *Tolerance*, *Withdrawal* (perasaan tidak menyenangkan), dan *Relapse and Reinstatement*. Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), mahasiswa diartikan sebagai peserta didik yang belajar di perguruan tinggi (Kemdikbud, 2016). Menurut Sarwono (1978), mahasiswa diartikan sebagai setiap orang yang secara resmi sudah terdaftar untuk mengikuti pelajaran di perguruan tinggi. Mahasiswa merupakan kelompok yang ada di dalam masyarakat yang memperoleh status karena memiliki ikatan dengan perguruan tinggi. Sedangkan Budiman (2006) menyatakan bahwa mahasiswa adalah individu yang belajar pada tingkat perguruan tinggi untuk mempersiapkan dirinya sendiri agar dapat menguasai suatu keahlian pada tingkat sarjana.

3. Metode

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif yang merupakan jenis penelitian yang menggunakan prosedur-prosedur statistik (Sujarweni, 2014). Kecenderungan adiksi *game online* digunakan sebagai variabel bebas, sedangkan variabel perilaku agresi digunakan sebagai variabel terikat. Penelitian ini menggunakan 150 responden dari semua gender, menyukai bermain *game online smartphone* selama 5-10 jam dalam satu hari serta merupakan mahasiswa yang aktif.

Skala yang digunakan untuk mengukur kecenderungan adiksi *game online* adalah skala *the development of Indonesian online game addiction questionnaire* (Jap dkk, 2013). Sedangkan untuk mengukur perilaku adiksi dengan menggunakan skala *aggression questionnaire* yang dikembangkan oleh Buss dan Perry (1992) yang di dalamnya terdapat empat dimensi dari perilaku agresi yaitu agresi fisik, agresi verbal, agresi marah, dan permusuhan.

Melalui metode perhitungan statistik analisa data telah dilakukan. Data yang diolah berupa data rasio dan yang menjadi fokus pada hasil penelitian ini adalah untuk melihat hubungan kecenderungan adiksi *game online* dengan perilaku agresi pada mahasiswa selama masa pandemi. Teknik sampling yang digunakan adalah *nonprobability sampling* dengan teknik purposive sampling. Purposive sampling merupakan teknik menentukan responden berdasarkan pertimbangan tertentu, sehingga sampel tersebut dapat mewakili karakteristik suatu populasi yang sesuai dengan tujuan penelitian.

4. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengumpulan data yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner dengan jumlah partisipan sebanyak 150 orang yang dikelompokkan berdasarkan semester yang sedang dijalani, usia, dan gender.

Gambar 1. Gambaran Partisipan

<u>Kategori</u>	<u>Frekuensi</u>	<u>%</u>
<u>Semester</u>		
1	45	30
3	48	32
5	31	20,7
7	20	13,3
+7	6	4
	150	100
<u>Gender</u>		
<u>Laki-laki</u>	76	50,7
Perempuan	74	49,3
	150	100
<u>Usia</u>		
17	6	4
18	31	20,7
19	41	27,3
20	35	23,3
21	26	17,3
22	11	7,3
	150	100

Sumber: Karya penulis sendiri

Tabel 1. Hasil Uji Validitas X

Butir Pertanyaan	Nilai indeks	keterangan	Kesimpulan
X1	0,790	>0,1603	<i>Valid</i>
X2	0,793	>0,1603	<i>Valid</i>
X3	0,808	>0,1603	<i>Valid</i>
X4	0,795	>0,1603	<i>Valid</i>
X5	0,7587	>0,1603	<i>Valid</i>
X6	0,735	>0,1603	<i>Valid</i>
X7	0,688	>0,1603	<i>Valid</i>
X8	0,456	>0,1603	<i>Valid</i>
X9	0,494	>0,1603	<i>Valid</i>
X10	0,837	>0,1603	<i>Valid</i>
X11	0,737	>0,1603	<i>Valid</i>
X12	0,807	>0,1603	<i>Valid</i>
X13	0,803	>0,1603	<i>Valid</i>
X14	0,816	>0,1603	<i>Valid</i>
X15	0,772	>0,1603	<i>Valid</i>
X16	0,800	>0,1603	<i>Valid</i>
X17	0,752	>0,1603	<i>Valid</i>
X18	0,780	>0,1603	<i>Valid</i>
X19	0,744	>0,1603	<i>Valid</i>
X20	0,772	>0,1603	<i>Valid</i>
X21	0,594	>0,1603	<i>Valid</i>

Sumber: Karya penulis sendiri

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Y

Butir Pertanyaan	Nilai Indeks	Keterangan	Kesimpulan
Y1	0,717	>0,1603	<i>Valid</i>
Y2	0,704	>0,1603	<i>Valid</i>
Y3	0,613	>0,1603	<i>Valid</i>
Y4	0,683	>0,1603	<i>Valid</i>
Y5	0,625	>0,1603	<i>Valid</i>
Y6	0,764	>0,1603	<i>Valid</i>
Y7	0,477	>0,1603	<i>Valid</i>
Y8	0,691	>0,1603	<i>Valid</i>
Y9	0,728	>0,1603	<i>Valid</i>
Y10	0,551	>0,1603	<i>Valid</i>
Y11	0,658	>0,1603	<i>Valid</i>
Y12	0,653	>0,1603	<i>Valid</i>
Y13	0,577	>0,1603	<i>Valid</i>
Y14	0,691	>0,1603	<i>Valid</i>
Y15	0,693	>0,1603	<i>Valid</i>
Y16	0,694	>0,1603	<i>Valid</i>
Y17	0,707	>0,1603	<i>Valid</i>
Y18	0,806	>0,1603	<i>Valid</i>
Y19	0,815	>0,1603	<i>Valid</i>
Y20	0,779	>0,1603	<i>Valid</i>
Y21	0,792	>0,1603	<i>Valid</i>
Y22	0,603	>0,1603	<i>Valid</i>
Y23	0,727	>0,1603	<i>Valid</i>
Y24	0,669	>0,1603	<i>Valid</i>
Y25	0,641	>0,1603	<i>Valid</i>
Y26	0,589	>0,1603	<i>Valid</i>
Y27	0,658	>0,1603	<i>Valid</i>
Y28	0,611	>0,1603	<i>Valid</i>
Y29	0,657	>0,1603	<i>Valid</i>

Sumber: Karya penulis sendiri

Pada hasil uji validitas, kedua alat ukur diuji menggunakan Teknik pengujian 2 arah (two-tailed) dengan tingkat signifikansi yang sama yaitu, 0,05. Didapatkan rtabel Adiksi dan Agresi sebesar 0,1603 dengan tiap alat ukur memiliki 21 dan 29 butir pertanyaan di dalamnya. Berdasarkan acuan pengambilan keputusan dalam pengambilan keputusan salam menentukan validitas, yaitu jika rhitung > rtabel maka perhitungan signifikan dan alat ukur dapat dikatakan valid. Kemudian jika rhitung < rtabel, artinya kuesioner yang diajukan tidak berkorelasi signifikan (tidak valid). Maka jika dilihat pada table. 2, dapat disimpulkan bahwa kedua alat ukur tersebut valid.

Gambar 2. Hasil Uji Reabilitas

Reliability Statistics		Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items	Cronbach's Alpha	N of Items
.756	30	.763	22

Sumber: Karya penulis sendiri

Pada kala tingkat kecenderungan adiksi, suatu alat ukur dapat dikatakan Reliabel jika nilai koefisien reliabilitas atau α Cronbach berada diatas angka 0,7 (cukup baik) dan diatas 0,8 (sangat baik) (Suhar, 2014). Dari hasil uji reliabilitas antara alat ukur adiksi dan alat ukur agresi, dapat disimpulkan bahwa kedua alat ukur yang digunakan Reliabel.

Gambar 3. Hasil Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		150
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	15.527187
Most Extreme Differences	Absolute	.060
	Positive	.033
	Negative	-.060
Test Statistic		.060
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber: Karya penulis sendiri

Pada Penelitian Uji Normalitas ini, digunakan uji Kolmogorov-Smirnov yang bertujuan untuk menguji apakah sebaran data normal atau tidak. Diketahui jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data terdistribusi normal. Dapat dilihat dari tabel 4, peneliti mendapatkan nilai signifikansi 0, 200 dari hasil uji normalitas data penelitian yang artinya data terdistribusi secara nor. Berdasarkan tabel, nilai r yang

didapat melalui pengujian korelasi menggunakan SPSS, didapatkan nilai r sebesar 0,629 yang artinya bahwa kedua variabel (Adiksi terhadap Agresi) memiliki korelasi yang sangat kuat.

Gambar 4. Hasil Uji Korelasi Pearson Variabel X dan Y

		<u>Adiksi</u>	<u>Agresi</u>
<u>Adiksi</u>	Pearson Correlation	1	.629**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	150	150
<u>Agresi</u>	Pearson Correlation	.629**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	150	150

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sumber: Karya penulis sendiri

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji Korelasi adalah sebagai berikut (Sarwono, 2006). Berdasarkan tabel 5, nilai r yang didapat melalui pengujian korelasi menggunakan SPSS, didapatkan nilai r sebesar 0,629 yang artinya bahwa kedua variabel (Adiksi terhadap Agresi) memiliki korelasi yang sangat kuat.

Gambar 5. Kriteria Pengambilan Keputusan

Nilai r	<u>Kekuatan Hubungan</u>
0,00	<u>Tidak ada hubungan</u>
0,01-0,09	<u>Hubungan kurang berarti</u>
0,10-0,29	<u>Hubungan moderat</u>
0,30-0,49	<u>Hubungan kuat</u>
0,50-0,69	<u>Hubungan sangat kuat</u>
0,70-0,90<	<u>Hubungan mendekati sempurna</u>

Sumber: Karya penulis sendiri

Berdasarkan hasil penelitian diatas, ditemukan bahwa variabel X memiliki hubungan yang signifikan terhadap variabel Y, yang artinya bahwa terdapat hubungan adiksi *game online* dengan agresi dalam kegiatan sehari-hari individu yang masih dibatasi dan dipengaruhi oleh pandemi. Hal

ini dibuktikan dengan skor uji korelasi sebesar 0,629 yang menunjukkan bahwa kedua variabel memiliki hubungan yang sangat kuat dalam mempengaruhi kehidupan individu.

Peningkatan adiksi *game online* dan agresi pada mahasiswa selama pandemi dapat disebabkan oleh banyak faktor, seperti ekonomi, stres belajar, kurang pergaulan, terisolasi dan juga waktu luang berlebih yang tidak digunakan secara bijak dan produktif. Kecenderungan adiksi yang mempengaruhi perilaku agresi juga memiliki keterkaitan dengan kontrol emosi yang dimiliki oleh individu. Kecenderungan adiksi *game online* pada perilaku agresi juga dikarenakan adanya keinginan untuk memuaskan hasrat pemain *game online*. Hal ini dapat menjadi pertanda bahwa selama masa pandemi ini yang membuat orang menjadi kurang produktif dapat menyebabkan beberapa dampak negatif terjadi jika tidak diisi dengan kegiatan yang positif dan bermanfaat.

5. Kesimpulan

Dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa peningkatan kecenderungan adiksi *game online* pada mahasiswa selama masa pandemi terjadi karena memiliki beberapa faktor, seperti ekonomi, stres belajar, kurang pergaulan, terisolasi dan banyak waktu luang yang tidak digunakan secara bijak. Kemudian kecenderungan adiksi ini pada akhirnya dapat memberikan pengaruh pada perilaku agresi yang berkaitan dengan kontrol emosi terhadap individu. Begitu pula, apabila hasrat agresi tidak terpenuhi akan membuat mahasiswa menjadi kurang produktif dan dapat membuat individu melakukan hal-hal yang negatif. Saran dari penelitian ini adalah mahasiswa dapat mengalihkan kegiatan bermain *game online* dengan kegiatan lainnya sampai kegiatan lainnya yang lebih berfaedah dapat menjadi sebuah kebiasaan yang lebih baik daripada mengalami dampak negatif dari adiksi *game online*. Kegiatan lain tersebut contohnya seperti berolahraga, membaca buku, pergi dengan teman, dan sebagainya dan diharapkan mahasiswa dapat mengatur waktu antar kuliah dengan bermain *game online* dan meluangkan waktunya untuk mengikuti organisasi dibandingkan bermain *game online*.

Rujukan

- Adhi, I. S. (2020). Kekerasan oleh anak: Bentuk, Penyebab, Dampak, dan Cara Menanggulangi. *health.kompas.com*.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290-304.
- Apriani, R., Probowati, D., Indreswati, H., & Simon, I. M. (2020). Social Intelligence, Love, Self-Regulation Pada Remaja yang Adiksi *Game Online* Jenis Agresif dan Non-Agresif. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 5(1), 35-42
- Astuti, S. R. (2021, Juni 3). JatengToday. Retrieved from Kecanduan *Game Online* di Masa Pandemi, *Jatengtoday.com*.
- BARARAH, M. B. Q. *Hubungan kecanduan *Game Online* dengan Perilaku Agresif pada Remaja Pengguna Smartphone Selama Masa Pandemi Covid-19 di SMPN 3 Situbondo* (Doctoral dissertation, Fakultas Keperawatan).
- Chen, C., & Leung, L. (2016). Are you addicted to Candy Crush Saga? An exploratory study linking psychological factors to mobile social game addiction. *Telematics and Informatics*, 33(4), 1115-1116

- Efendi, N. A. (2014). *Faktor Penyebab Bermain Game Online Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar (Studi Kasus pada Warung Internet di Dusun Mendungan Desa Pabelan Kecamatan Karatasua Kabupaten Sukoharjo)* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ildil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan, 6*(3), 211-219.
- Hastuti, L. W. (2018). Kontrol diri dan agresi: Tinjauan meta-analisis. *Buletin Psikologi, 26*(1), 42-53.
- Ihsan, H. (2015). Validitas Isi Alat Ukur Penelitian: Konsep Dan Panduan Penilaiannya. *Pedagogia, 13*(3), 173-179.
- Indonesia, C. (2020, April 01). Teknologi informasi. Retrieved from pengguna Gim Online Meningkatkan 75 persen kala Corona. *CNNIndonesia.com*.
- Janti, S. (2014). Analisis validitas dan reliabilitas dengan skala likert terhadap pengembangan si/ti dalam penentuan pengambilan keputusan penerapan strategic planning pada industry garmen. *PROSIDING SNAST, 155-160*.
- Khoir, A. M. (2019). Kontrol Diri dengan Tingkat Agresivitas Remaja yang Memiliki Orang Tua TNI atau Polri. *Cognicia, 7*(2), 202-213.
- Khoiri, N. F. (2021). *Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibitor Online* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Kompas. (2021, Oktober 1). Kekerasan oleh Anak: Bentuk, Penyebab, Dampak and Cara Menanggulangi. *Kompas.com*.
- Laraspati, A. (2021, Agustus 13). Retrieved from 5 Game Mobile Sejuta Umat Anti-Bosan Selama Pandemi, Kuy Mabar!. *Detik.com*.
- Nurlutfianti, & Riska, N. (2019). Sadis! Gara gara PUBG, Remaja asal Mesir Tega Bunuh Temannya Sendiri. *Indosport.com*.
- Pranitika, M., Hendriyani, R., & Maburri, M. I. (2014). Hubungan emotion focused coping dengan game online addiction pada remaja di game centre bagian Semarang Barat dan Selatan. *Intuisi: Jurnal Psikologi Ilmiah, 6*(1), 24-27
- Putri, K. A. (2019, September 27). Kriteria Mahasiswa Ideal. *Kompasiana.com*.
- Real, C., & Anggraini, Y. D. (2016). Pengaruh Game Kekerasan terhadap perilaku agresif anak. *Permata: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1*(1), 8-17.
- Slby, P. S. (2020). Perilaku Agresif. *tekno,tempo.co*.
- Tempo. (2021, Oktober 13). Kecanduan Game Online di Masa Pandemi. Waspada Gaming. *tempo.com*.
- Nur, A. (2021). Hubungan Kontrol Diri dengan Adiksi Game Online. *Guidance: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 18*(01), 17-23.
- Yani, A. L., & Retnowuni, A. (2019). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif pada remaja yang tinggal di Pesantren. *Journal Of Holistic Nursing Science, 6*(1), 36-43.
- Wibowo, N. E., & Nashori, H. F. (2017). Self Regulation and Aggressive Behavior on Males Adolescence. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang), 8*(1).
- WowKeren. (2020). 7 Game ini Viral Saat Pandemi, Cocok Dimainkan Buat Usir Kegabutan Saat Di gabutan Rumah Aja! *wowkeren.com*.
- Yosephine, Y., & Lesmana, T. (2020). POLA ASUH ORANGTUA DAN KECENDERUNGAN ADIKSI GAME ONLINE PADA REMAJA AKHIR DI JAKARTA. *Psibernetika, 13*(1).
- Young, K. S., & De Abreu, C. N. (Eds.) (2010). *Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*. John Wiley & Sons.