

**Hubungan Intensitas Bermain *Game online* dan Perilaku Agresi Verbal  
Remaja**



**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu  
Psikologi**

**Disusun Oleh:**

**Bhanu Argani Widyatna**

**NIM 17107010088**

**Dosen Pembimbing:**

**Denisa Aprilawati, S.Psi., M.Res.**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**2023**



## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-910/Un.02/DSH/PP.00.9/08/2023

Tugas Akhir dengan judul : hubungan intensitas bermain game online dan perilaku agresi verbal remaja

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : BHANU ARGANI WIDYATNA  
Nomor Induk Mahasiswa : 17107010088  
Telah diujikan pada : Jumat, 11 Agustus 2023  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang  
Denisa Apriliawati, S.Psi., M. Res.  
SIGNED

Valid ID: 64e47ed9935f0



Penguji I  
Sabiqotul Husna, S.Psi., M.Sc.  
SIGNED

Valid ID: 64e2d65e553d4



Penguji II  
Aditya Dedy Nugraha, S.Psi., M.Psi., Psi.  
SIGNED

Valid ID: 64e30aa29c3a8



Yogyakarta, 11 Agustus 2023  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora  
Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 64e5929616664

## PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bhanu Argani Widyatna

NIM : 17107010088

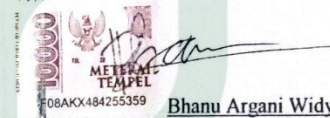
Program Studi : Psikologi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dan Perilaku Agresi Verbal Remaja” adalah karya yang belum pernah diujikan untuk memperoleh gelar sarjana di perguruan tinggi manapun. Skripsi ini adalah asli hasil karya saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari dalam skripsi saya ditemukan plagiasi dari karya orang lain, maka saya siap menerima konsekuensi sesuai dengan aturan yang berlaku di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sepenuh hati dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 7 Juli 2023

Yang menyatakan,



Bhanu Argani Widyatna

NIM 17107010088

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## NOTA DINAS PEMBIMBING SKRIPSI

### NOTA DINAS PEMBIMBING SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. wb*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Bhanu Argani Widyatna

NIM : 17107010088

Judul Skripsi: Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dan Perilaku Agresi Verbal Remaja

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Program Studi Psikologi.

Dengan ini, kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikumsalam wr. wb.*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 7 Agustus 2023

Pembimbing,



Denisa Apriliawati, S.Psi., M.Res.

NIP 19900407 201903 2 014

**Halaman Motto**

*“Hidup adalah Perjalanan”*

-Bhanu Argani Widyatna-



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

### **Penelitian ini penulis persembahkan kepada:**

Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang

### **Almamater tercinta:**

Program Studi Psikologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

### **Kedua orang tua saya:**

Bapak Syafi'i dan Ibu Winarti S.E., M.M.

### **Serta untuk diri saya sendiri:**

Terimakasih untuk tidak menyerah kala itu



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Hubungan Intensitas Bermain *Game online* dan Perilaku Agresi Verbal Remaja” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Sarjana (S1) Program Studi Psikologi. Shalawat serta salam tidak lupa peneliti haturkan kepada junjungan kita, nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju ke jaman ismailiyah ini. karena beliau lah satu-satunya Nabi pembawa sekaligus pemberi syafaat kepada seluruh umatnya kelak di yaumul qiyamah. Aamiin.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan rasa syukur serta terimakasih sebanyak-banyaknya kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung, kepada:

1. Prof. Dr. Phil Al Makin, S.Ag., MA., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Moch. Sodik, S.Sos., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Lisnawati, S.Psi., M.Psi., selaku Ketua Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Ibu Ismatul Izzah, S.Th.I., M.A., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan dan nasehat pada saat perkuliahan.
5. Ibu Denisa Apriliawati, S.Psi, M.Res., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing, menasehati, dan memberikan arahan kepada peneliti selama penyusunan tugas akhir ini.
6. Ibu Sabiqotul Husna, S.Psi, M.Sc., sebagai Penguji I yang sudah memberi saran dan nasihat kepada peneliti dalam perbaikan tugas akhir.

7. Bapak Aditya Dedy Nugraha, S.Psi., M.Psi., Psi Sebagai Penguji II yang sudah memberi saran dan nasihat kepada peneliti dalam perbaikan tugas akhir.
8. Kedua Orang Tua tercinta Bapak Syafi'i dan Ibu Winarti, S.E., M.M., yang tak henti-hentinya mendo'akan dan memberikan dukungan moral dan materi.
9. Teman-teman Program Studi Psikologi angkatan 2017, khususnya Psikologi C yang sudah saling menyemangati dan berjuang bersama dalam menyelesaikan pendidikan Sarjana (S1).
10. Sahabat-sahabati PMII Humaniora Park, Rayon Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, terkhusus Korp Janaka yang telah menemani perjuangan peneliti dari awal kuliah hingga sekarang.
11. Mas Latiful Khuluq, Bima Wahyu, dan seluruh Jama'ah Istigozah mbah Sunan Mayang Madu yang selalu menemani dan mendukung peneliti secara moral dan batin.
12. Rofa Rosyidah yang tidak ada lelahnya membantu, menemani, serta memberikan *support* kepada peneliti selama penyusunan skripsi.
13. Kawan-kawan tersayang dari Grup Menantu Idaman Septi, Venni, Rana, Ayak, Kharisma, dan Andre yang telah banyak memberikan support kepada peneliti dari awal perkuliahan hingga penyusunan skripsi.
14. Fajri, Davit, Yusron, Miswag, Gibran, Jarwo, Pimen, Ochi, Norman sebagai kawan seperjuangan laki-laki di kelas C, Psikologi Angkatan 2017.
15. Responden penelitian yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu peneliti mengisi kuesioner penelitian ini.
16. Orang tua responden yang telah memberikan izin kepada putra/putrinya untuk mengikuti rangkaian penelitian ini.
17. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.



Semoga segala do'a, bantuan serta dukungan yang telah diberikan kepada peneliti mendapatkan pahala dari Allah SWT. Peneliti menyadari skripsi ini jauh dari sempurna, oleh sebab itu kritik dan saran sangat diharapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 13 Juli 2023

Penulis,



**Bhanu Argani Widyatna**

NIM. 17107010088



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
Daftar Bagan.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Tujuan Penelitian.....	8
C. Manfaat Penelitian.....	8
1. Manfaat Teoritis.....	8
2. Manfaat Praktis.....	8
D. Keaslian Penelitian.....	9
BAB II.....	18
DASAR TEORI.....	18
A. Agresivitas verbal.....	18
1. Pengertian Agresi Verbal.....	18
2. Aspek-aspek Agresivitas Verbal.....	19
3. Faktor-faktor Agresivitas Verbal.....	21
B. Intensitas Bermain <i>Game online</i> .....	22
1. Pengertian Intensitas Bermain <i>Game online</i> .....	22
2. Aspek-aspek Intensitas.....	26
C. Hubungan Antara Perilaku Agresif Verbal Dengan Intensitas Bermain <i>Game online</i> .....	28
D. Hipotesis Penelitian.....	31
BAB III.....	33

METODE PENELITIAN.....	33
A.    Desain Penelitian .....	33
B.    Identifikasi Variabel Penelitian .....	33
C.    Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	34
1.    Perilaku Agresif Verbal.....	34
2.    Intensitas Bermain <i>Game online</i> .....	34
D.    Populasi dan Sampel.....	35
E.    Teknik Pengumpulan Data.....	36
F.    Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur .....	40
1.    Validitas Alat Ukur .....	40
2.    Seleksi Aitem.....	40
G.    Teknik Analisis Data .....	41
1.    Uji Asumsi .....	41
a.    Uji Outlier .....	41
b.    Uji Normalitas.....	42
c.    Uji Linearitas.....	42
d.    Uji Homoskedastisitas .....	43
e.    Uji Autokorelasi .....	43
2.    Uji Regresi Linear .....	43
DAFTAR PUSTAKA .....	72
LAMPIRAN .....	81

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## Daftar Tabel

<b>Table 1. Blueprint Skala Perilaku Agresif Verbal .....</b>	<b>38</b>
<b>Table 2. Blueprint Skala Intensitas .....</b>	<b>39</b>
<b>Table 3. Sebaran Aitem Try Out Skala Perilaku Agresi Verbal .....</b>	<b>47</b>
<b>Table 4. Sebaran Aitem Try Out Intensitas Bermain <i>Game online</i> .....</b>	<b>48</b>
<b>Table 5. Aitem Skala Perilaku Agresi Verbal setelah diuji.....</b>	<b>50</b>
<b>Table 6. Tabel Aitem Skala Intensitas Bermain <i>Game online</i> setelah diuji...</b>	<b>51</b>
<b>Table 7. Hasil Uji Reliabilitas .....</b>	<b>52</b>
<b>Table 8. Deskripsi Analisis Data Penelitian .....</b>	<b>55</b>
<b>Table 9. Rumus Kategorisasi .....</b>	<b>56</b>
<b>Table 10. Kategorisasi Intensitas Bermain <i>Game online</i> .....</b>	<b>56</b>
<b>Table 11. Agresi Verbal.....</b>	<b>57</b>
<b>Table 12. Uji Outlier <i>Cook's Distance</i>.....</b>	<b>58</b>
<b>Table 13. Uji Normalitas .....</b>	<b>59</b>
<b>Table 14. Uji Linearitas.....</b>	<b>60</b>
<b>Table 15. Uji Autokorelasi .....</b>	<b>62</b>
<b>Table 16. Uji Regresi .....</b>	<b>633</b>
<b>Table 17. Sumbangan Efektif .....</b>	<b>633</b>
<b>Table 18. <i>Model Coefficient</i>.....</b>	<b>644</b>
<b>Table 19. Uji Beda Perilaku Agresi Verbal menurut jenis kelamin .....</b>	<b>644</b>

## Daftar Bagan

<b>Bagan 1. Dinamika Hubungan Intensitas Bermain <i>Game online</i> dan Perilaku Agresif Verbal.....</b>	<b>31</b>
<b>Bagan 2. Output Plot Uji Normalitas .....</b>	<b>59</b>
<b>Bagan 3. Scatterplot Uji Homoskedastisitas .....</b>	<b>61</b>



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## Daftar Lampiran

Lampiran 1. Tabulasi data try out Perilaku Agresi Verbal.....	82
Lampiran 2. Tabulasi data tryout Intensitas Bermain <i>Game online</i> .....	84
Lampiran 3. Tabel alih Bahasa Verbal Aggressiveness scale (VAS) .....	86
Lampiran 4. Uji Reliabilitas Verbal Aggressiveness Scale (VAS).....	88
Lampiran 5. Validasi skala Intensitas Bermain <i>Game online</i> expert judgment.....	89
Lampiran 6. Uji Validitas Intensitas Bermain <i>Game online</i> .....	93
Lampiran 7. Uji seleksi aitem Intensitas Bermain <i>Game online</i> .....	95
Lampiran 8. Uji Reabilitas Skala Intensitas Bermain <i>Game online</i> .....	95
Lampiran 9. Tabulasi data penelitian Perilaku Agresi Verbal .....	96
Lampiran 10. Tabulasi Data Penelitian Intensitas Bermain <i>Game online</i> ....	99
Lampiran 11. Output Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov Test .....	102
Lampiran 12. Output Plot Uji Normalitas .....	102
Lampiran 13. Output Boxplot Uji Autokorelasi .....	103
Lampiran 14. Output Uji Linearitas .....	103
Lampiran 15. Output Uji Homoskedastisitas .....	104
Lampiran 16. Output Scatterplot Uji Homoskedastisitas .....	104
Lampiran 17. Output Uji Autokorelasi <i>Durbin-Watson</i> .....	105
Lampiran 18. Uji Regresi .....	105
Lampiran 19.. Sumbangan Efektif .....	105
Lampiran 20. <i>Model Coefficient</i> .....	106
Lampiran 21. Kategorisasi Agresi Verbal .....	106
Lampiran 22. Kategorisasi Intensitas Bermain <i>Game online</i> .....	107
Lampiran 23. Uji Beda Perilaku Agresi Verbal menurut jenis kelamin.....	107
Lampiran 24. Skala Penelitian Perilaku Agresi Verbal .....	1078
Lampiran 25. Skala Penelitian Intensitas Bermain <i>Game online</i> .....	110

**Lampiran 26. Curriculum Vitae .....1102**



## Intisari

Perilaku agresi verbal pada pemain *game online* merupakan suatu fenomena yang mudah di temui dan sering kali dianggap wajar, terkhusus oleh kalangan remaja. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dan perilaku agresi verbal pada remaja. Subjek pada penelitian ini berjumlah 76 remaja yang berdomisili Yogyakarta, dan gemar bermain *game online* bernama *Mobile Legend: Bang Bang*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dan penentuan ukuran minimal sampel menggunakan software G-Power. Alat ukur dalam penelitian ini menggunakan *Verbal Aggressiveness Scale* (VAS) yang dikembangkan oleh Infante dan Wigley (1986) untuk mengukur perilaku agresi verbal dan skala intensitas bermain *game online* dikonstruksi peneliti berdasarkan teori dari Chaplin (2010). Analisis data yang dipakai pada penelitian ini menggunakan uji regresi linear sederhana. Perhitungan analisis regresi linier menghasilkan nilai F sebesar 6.247 dengan nilai p (signifikansi) sebesar 0.015, maka hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif antara intensitas bermain *game online* dan perilaku agresi verbal. Adapun nilai sumbangan efektif intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresi verbal adalah sebesar 7.8% sedangkan 92.2% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain. Hasil ini menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* memberikan sumbangan terhadap kecenderungan perilaku agresi verbal.

**Kata kunci:** perilaku agresi verbal, intensitas bermain *game online*, *Mobile Legend: Bang-bang*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



### ***Abstract***

*Verbal aggression among online gamers is a prevalent and often considered acceptable phenomenon, particularly among adolescents. This research aims to examine the association between the intensity of online gaming and verbal aggression in teenagers aged 12-18 years. The study comprised 76 teenagers residing in Yogyakarta, known for their enthusiasm in playing the online game "Mobile Legend: Bang Bang" A quantitative approach was adopted, utilizing purposive sampling to select participants, and the G-Power software determined the minimum sample size. The research employed the Verbal Aggressiveness Scale (VAS) developed by Infante and Wigley (1986) to measure verbal aggression behavior, while the intensity of online gaming was measured based on Chaplin's (2010) theoretical framework. Data analysis involved simple linear regression testing. The results of the linear regression analysis revealed an F-value of 6.247 with a p-value (significance) of 0.015, indicating a positive correlation between online gaming intensity and verbal aggression behavior. The effective contribution of online gaming intensity to verbal aggression behavior was found to be 7.8%, while the remaining 92.2% was influenced by other factors. These findings highlight the role of online gaming intensity in contributing to the inclination towards verbal aggression behavior.*

***Keywords: verbal aggression behavior, online gaming intensity, Mobile Legend: Bang-Bang.***

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang terjadi pada saat ini sudah mempengaruhi banyak aspek dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya berpengaruh dalam ekonomi dan politik, teknologi yang semakin maju juga berpengaruh pada budaya dan gaya hidup. Perilaku menyimpang yang disebabkan oleh pesatnya teknologi juga tidak sedikit seperti, perilaku individual, degradasi moral, serta perilaku agresif verbal. Salah satu faktor yang mendukung hal tersebut adalah tingginya intensitas penggunaan internet yang memudahkan kita dalam mengakses informasi.

Internet merupakan salah satu media yang dapat mempermudah dalam kehidupan sehari-hari. Apalagi semenjak adanya *smartphone*, banyak pengguna internet yang bisa menghabiskan sepanjang waktu dengan hanya melihat layar. Internet berguna dalam membantu mengisi waktu luang melalui berbagai macam fitur seperti sosial media, layanan *streaming*, *ebook*, dan *game online*.

Berdasarkan laporan “We Are Social,” (2022), Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video *game* terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video *game* per Januari 2022. begitu banyaknya jenis dan genre *game online* dengan biaya yang relatif murah, membuat *game online* menjadi daya tarik bagi semua kalangan.

*Game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online* via internet (Young, 2009). *Game online* merupakan sebuah sistem di mana pemain terlibat dalam konflik buatan, ditentukan oleh aturan, yang menghasilkan hasil yang terukur (Tekinbaş & Zimmerman, 2003). *Game online* merupakan atraksi

yang sengaja dibuat menarik sehingga pemainnya dapat meluangkan waktu di depan layar untuk waktu yang lama (King & Delfabbro, 2018).

Pengguna smartphone di Indonesia sangat tinggi hingga muncul banyak *game online* yang menarik para pengguna smartphone seperti PUBG, *Gensin Impact*, *Clash of Clan*. Beberapa *game* tersebut merupakan *game* yang populer dalam genrenya masing-masing dan salah satu *game* yang sedang populer dan dimainkan dari segala kalangan adalah *Mobile legend*. *Mobile legend* Bang Bang adalah *game* bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* yang biasa disingkat MOBA merupakan *game* yang mengandalkan strategi dan dimainkan dengan 5 vs 5 pemain. *Game* MOBA adalah subgenre dari *game* strategi *real-time*, biasanya dimainkan oleh dua tim yang terdiri dari lima pemain yang masing-masing bermain melawan satu sama lain, dengan masing-masing pemain mengendalikan satu karakter. Tidak seperti *game* strategi *real-time*, tidak ada unit atau konstruksi bangunan di *game* MOBA, sebagian besar strategi ditentukan pada pengembangan dan permainan tim kooperatif dari karakter individu dalam pertarungan (Yang et al., 2014).

*Mobile legend* menuntut pemainnya untuk meluangkan banyak waktu dalam permainan, dalam satu kali pertandingan kurang lebih akan memakan waktu 15-30 menit. Karakteristik dari *game* MOBA adalah banyaknya *hero* yang tersedia. Banyaknya *hero* dalam *mobile legend* mengharuskan penggunaanya untuk belajar karakter dari masing-masing *hero*, maka dari itu intensitas dalam bermain *mobile legend* sangat diperlukan. Intensitas dapat diartikan seberapa banyak atau seberapa sering melakukan kegiatan dalam satu waktu (Neuman, 2014). Tingginya intensitas bermain juga berdampak buruk pada fisik maupun psikis pemain. Dampak pada fisik dapat berupa kelelahan pada mata dan anggota fisik lain yang mengakibatkan kesehatan badan menurun. *Game online* dapat merugikan pemainnya apabila dimainkan secara berlebihan, seperti penurunan kemampuan penglihatan (Kiselev, 2020). Sedangkan dampak psikis seperti mudah marah, susah mengontrol emosi

karena kekalahan saat bermain. Tingginya intensitas bermain *mobile legend* membuat banyak waktu terbuang sia-sia, berbeda dengan pro-player yang menjadikan *game online* menjadi pekerjaan atau streamer *mobile legend* yang mendapat penghasilan dari bermain *game*. Terlalu lama bermain *game* dapat mendistorsi antara realitas dan fantasi (Trisnani & Wardani, 2018).

*Mobile legend* merupakan sebuah permainan tim yang pastinya akan ada menang dan kalah, kekalahan dalam suatu *game* adalah hal yang biasa karena hal itu bisa menjadi pelajaran untuk bermain lebih baik kedepannya akan tetapi apabila kekalahan itu terjadi terus menerus akan menimbulkan efek emosional dan tak jarang pemain akan memaki pemain lain dan menyalahkan kekalahan pada teman satu timnya, hal ini sejalan dengan penelitian Grandprey-Shores et al. (2014), yang menyatakan bahwa seorang pemain akan cenderung memunculkan perilaku agresivitasnya, seperti mengumpat pada pemain lain jika permainan semakin memanas dan ada kecenderungan pada kekalahan.

*Game* dengan latar strategi seperti *Mobile legend* bang bang ini menuntut pemainnya terutama bagi pemain yang masih dalam umur remaja untuk berfikir kritis karena setiap pengambilan keputusan dalam *game* dapat mempengaruhi alur berjalannya keseluruhan tim. Hal tersebut juga akan mempengaruhi kehidupan sehari-hari remaja yang memainkannya terutama dalam cara pengambilan keputusan, *game online* juga mengajarkan pemainnya untuk kerja sama dan melatih strategi manajemen (Trisnani & Wardani, 2018).

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak bisa lepas dari individu lain. Sebagai makhluk sosial, tentunya menjalin suatu hubungan yang intens merupakan hal utama yang mendasari timbulnya hubungan yang saling mempengaruhi atau dipengaruhi. Interaksi sosial bagi seorang remaja merupakan hal yang sangat penting, mengingat pada usia remaja masih dalam tahap penyesuaian diri dengan lingkungan agar menjadi pribadi yang sehat (Maulida et al., 2019).

Interaksi juga terjalin dalam game online dimana seorang pemain harus saling berkoordinasi satu sama lain untuk mencapai tujuan yang sama. Dalam hal ini tuntutan untuk berkomunikasi dengan baik menjadi salah satu kunci kemenangan dalam bermain *game online*, yang mana remaja pemain *game online* harus dapat berkomunikasi dengan baik sehingga lingkungan *game online* juga tidak menjadi hal yang bersifat negatif. *Game online* juga mengajarkan pemainnya untuk kerja sama dan melatih cara berkomunikasi (Trisnani & Wardani, 2018).

Usia remaja adalah masa transisi antara masa kanak-kanak dan dewasa yang berkisar antara 12-18 tahun (Santrock, 2014). Pada periode ini, individu mengalami perubahan psikologis dan sosial yang berpengaruh pada perkembangan kognitif mereka. Sebagai kelompok usia yang sedang dalam masa transisi, remaja diharapkan dapat bertindak dengan bertanggung jawab dan memperhatikan keseimbangan antara kebutuhan individu dan kepentingan kelompok. Padahal, masa remaja itu merupakan transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa yang melibatkan sebagian besar fisik, kognitif, dan perubahan psiko-sosial (Papalia et al., 2001). Selain itu, mereka harus memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan yang tepat dan menerima tanggung jawab atas setiap tindakan yang diambil. Remaja juga harus dapat beradaptasi dengan lingkungan sosial yang berbeda dan membangun hubungan yang positif dengan orang lain. Remaja cenderung mencapai tahap perkembangan kognitif yang lebih kompleks, yang memungkinkan mereka untuk berpikir secara abstrak dan mempertimbangkan perspektif orang lain (Santrock, 2014).

Berdasarkan laporan “We Are Social,” (2022), remaja pengguna *game online* sendiri tidak mengenal jenis kelamin, sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* mengaku bahwa mereka kecanduan terhadap *game online*. Selain itu, sebanyak 25,3% remaja laki-laki dan 19,25% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang

bermain *game online* mencoba untuk berhenti bermain tetapi tidak berhasil (Yee, 2006).

*Game online* seperti *Mobile legend* juga turut menimbulkan dampak-dampak negatif pada remaja. Di antara dampak negatif itu adalah; 1) banyaknya waktu yang digunakan dalam permainan sehingga tidak sedikit pemain yang mengalami kecanduan, 2) pemborosan uang untuk membeli *diamond* (mata uang dalam *mobile legend* yang bisa digunakan untuk membeli sesuatu dalam *game*), 3) prokrastinasi, 4) munculnya sikap apatis terhadap lingkungan, dan 5) perilaku agresivitas verbal maupun non-verbal (Trisnani & Wardani, 2018).

Perilaku agresi yang dipicu oleh *game online* sering terjadi karena adanya *lose streak* atau kekalahan beruntun. *Lose streak* cenderung menimbulkan dampak emosi dan perilaku agresif secara verbal seperti perkataan kasar dan menyalahkan anggota tim yang lain. Perilaku agresif yang dilakukan pemain disebabkan oleh bahasa dan budaya pemain yang berbeda, pesimisme yang dialami pemain saat tidak adanya harapan untuk menang, dan perbedaan kualitas grafik dan internet tiap perangkat (Adinolf & Turkay, 2018).

Perilaku agresif adalah tindakan yang bertujuan untuk menyerang orang lain seperti memukul atau melawan orang terdekat (Musthafa et al., 2015). Agung Prasetya et al. (2019), menyatakan bahwa agresi merupakan perilaku dengan tujuan menyakiti, menyerang, atau merusak terhadap orang maupun benda-benda di sekelilingnya untuk mempertahankan diri maupun akibat dari rasa ketidakpuasan. Tindakan agresif yang dilakukan oleh anak karena *game* bisa disebabkan karena mereka kurang atau bahkan tidak peduli dengan kehidupan yang nyata seperti halnya komunikasi dengan orang terdekat terganggu dan bisa menjadikan mereka berperilaku agresif (Musthafa et al., 2015).

Perilaku agresif tidak hanya dilakukan secara fisik akan tetapi juga dilakukan secara verbal. Perilaku agresif verbal adalah kekerasan yang tidak dilakukan secara fisik melainkan perkataan, dimana bentuk dari agresif verbal

yaitu kata-kata umpatan, mengejek, mencela. Perilaku agresif verbal biasanya ditunjukkan oleh para remaja yang sedang bermain *game online*. Agresif verbal sudah menjadi hal yang cukup umum ditemui bagi para pemain *game online*. Banyak pemain *game online* berperilaku rasisme dan seksisme, bahkan juga banyak pemain menormalkan perilaku tersebut (Adinolf & Turkay, 2018). Sebagai contoh banyak youtuber dari *Mobile legend* melakukan perilaku agresif verbal dalam konten-konten yang mereka unggah, bahkan konten dengan agresif verbal banyak digemari para penonton. Perilaku agresif dapat ditiru oleh remaja melalui media seperti televisi dan biasanya berupa konten kekerasan verbal maupun non-verbal (Pradana et al., 2018). Tidak hanya media seperti televisi, media sosial seperti instagram yang cenderung lebih dekat dengan remaja juga dapat memicu remaja menjadi agresif secara verbal (Afriany et al., 2020).

Tidak jarang remaja akan melakukan agresif verbal kepada teman satu tim yang mereka rasa performanya kurang bagus dan menyalahkan anggota tim lain dengan cara mengumpat, sering juga ditemui para pemain melakukan provokasi kepada lawan dengan cara mengejek untuk menjadi salah satu strategi mereka. Perilaku mengejek sesama anggota tim maupun lawan tentu tidak baik bagi mental seseorang. Hal ini berhubungan dengan penelitian Amanda (2016), terkait kasus agresif verbal karena *game online* pernah terjadi di Indonesia, anak remaja membunuh temannya karena saling mengejek saat bermain *game online*. Dalam sebuah *game*, pemain akan mendapatkan poin jika melakukan serangkaian kekerasan mulai memukul, merampok, menabrakkan mobil dan sebagainya (Pitakasari et al., 2019). Lingkungan bermain atau *game online* yang dimainkan memberikan banyak pengaruh terhadap munculnya perilaku agresif baik secara fisik maupun verbal.

Agresif verbal memberikan banyak dampak negatif pada pemain terutama remaja yang cenderung masih kurang stabil emosinya, kurangnya stabilitas emosi pada remaja yang didukung oleh lingkungan buruk dapat

menjadi faktor munculnya perilaku agresi verbal. Proses adaptasi terhadap lingkungannya remaja dapat melakukan perilaku maladaptif seperti perilaku agresif (Fitrianisa, 2018). Beberapa faktor yang berpengaruh terhadap agresivitas yaitu, amarah, biologis, kesenjangan, lingkungan, model/ccontoh, frustrasi (Bandura, 1978).

Selain beberapa faktor tersebut, dapat diketahui bahwa intensitas bermain *game online* bisa menjadi faktor yang mempengaruhi perilaku agresi verbal pada remaja. Semakin intens dan kompetitif *game* yang dimainkan akan berpengaruh pada semakin tinggi tingkat agresif verbal pada pemainnya (Grandprey-Shores et al., 2014). Menurut Neuman (2014) intensitas dapat diartikan seberapa banyak atau seberapa sering melakukan kegiatan dalam satu waktu. Jadi intensitas bermain *game* adalah banyaknya waktu yang digunakan untuk bermain *game*. semakin sering suatu permainan dimainkan akan banyak menemui sebuah masalah. Semakin banyak waktu yang digunakan untuk bermain *game online* cenderung memunculkan perilaku agresif verbal (Howe & Cionea, 2021). Intensitas bermain *game online* dapat memberikan dampak, baik dari segi psikis maupun fisik individu, terutama bagi psikis yaitu munculnya perilaku agresi pada pemainnya (Putra & Rusli, 2021).

Intensitas bermain *game online* kerap kali membawa dampak baik maupun dampak buruk bagi para pemainnya, dampak yang cenderung mudah ditemui adalah dampak buruk terhadap moralitas pemainnya seperti agresi verbal, bahkan berkata kasar sudah menjadi hal yang lumrah bagi para pemain *game online*. Pemain akan mengalami banyak rintangan dan kekalahan saat bermain karena permainan intens yang mereka mainkan. Mengalami kekalahan beruntun dalam permainan dan terjadi berulang kali menyebabkan frustrasi dan membuat *gamer* lebih rentan terhadap perilaku agresif secara verbal seperti mengumpat dan berkata-kata kasar saat bermain *game* (Isnaini et al., 2021).



Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti merumuskan permasalahan terkait apakah ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku agresi verbal pada remaja?

## **B. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan agresi verbal remaja.

## **C. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat secara teoritis dalam penelitian ini adalah dapat memperdalam kajian dan pembahasan dalam ranah psikologi sosial terkhusus dalam tema *game online* yang sedang populer akhir-akhir ini. Peneliti berharap dengan penelitian ini dapat memperbaharui dan memberikan perspektif baru dalam kajian bertema *game online*.

### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat membantu bagi pihak-pihak yang membutuhkan, diantaranya:

#### **a. Responden penelitian**

Hasil penelitian ini dapat memberi gambaran bagi responden penelitian (remaja pemain *game online*) terkait hubungan intensitas bermain *game online* dan perilaku agresi verbal. Sehingga responden bisa lebih memperhatikan durasi bermain *game online* dan mampu memulai mengembangkan *awareness* untuk mengurangi perilaku agresi verbal mereka.

#### **b. Orang tua remaja**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi pemahaman lebih lanjut kepada orang tua yang memiliki anak berusia remaja terkait pentingnya memantau dan mengatur waktu yang

dihabiskan oleh anak remaja mereka dalam bermain *game online*. Selanjutnya, hasil dari penelitian ini dapat membantu orang tua untuk mengatur strategi dalam manajemen waktu yang tepat agar dapat mengurangi dampak perilaku agresi verbal pada anak remaja mereka.

c. Peneliti Selanjutnya

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai hubungan antara sejauh mana seseorang bermain *game online* dan bagaimana hal tersebut dapat berhubungan dengan perilaku agresif verbal pada remaja. Peneliti di masa depan dapat menggunakan temuan dan metodologi yang ditemukan dalam penelitian ini sebagai landasan untuk penelitian selanjutnya dan mengembangkan pendekatan yang lebih efektif dalam mencegah dan mengintervensi perilaku tersebut.

#### **D. Keaslian Penelitian**

Penelitian ini merupakan replikasi dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Isnaini et al. (2021) dengan judul “*intensitas bermain game online berhubungan dengan perilaku agresif verbal remaja*”. Guna mengetahui orisinalitas dari penelitian kali ini, maka perlu dilakukan telaah dan persamaan pada penelitian-penelitian terdahulu sebagai pertimbangan keaslian penelitian. Keaslian penelitian kali ini akan diungkap berdasarkan telaah penelitian terdahulu agar dapat diketahui perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian sebelumnya. Berikut hasil penelusuran peneliti terhadap penelitian-penelitian sebelumnya berkaitan dengan intensitas bermain *game online* dan perilaku agresif verbal:

NO	NAMA PENELITI	JUDUL	TAHUN	GRAND THEORY	METODE PENELITIAN	ALAT UKUR	SUBJEK DAN LOKASI PENELITIAN	HASIL PENELITIAN
1	Isnaini et al.	Intensitas bermain <i>game online</i> berhubungan dengan perilaku agresif verbal remaja	2021	Chaplin (2010) pada variabel intensitas dan Buss & Perry (1992) untuk agresivitas verbal.	Kuantitatif	Instrumen yang digunakan berupa skala likert <i>Brief Aggression Questionnaire</i> (BAQ) Buss & Perry (1992). Alat ukur yang digunakan untuk variabel intensitas bermain <i>game online</i> menggunakan teori Chaplin (2010).	Remaja berjumlah 48 orang dengan rentang usia 16-20 tahun dan tergabung dalam komunitas <i>game online</i> PUBG dengan nama Komunitas Lulclaz Squad yang berada di Pekanbaru.	Hasil dari analisis diketahui, adanya korelasi antara intensitas bermain <i>game online</i> dengan perilaku agresif verbal, hal itu dikarenakan seringnya bermain <i>game online</i> dalam satu waktu yang menyebabkan banyaknya kekalahan secara beruntun ( <i>lose streak</i> ), sering terjadinya kekalahan serta hambatan pada permainan cenderung memunculkan perilaku agresif seperti umpatan dan berkata kasar saat bermain <i>game</i> .
2	Howe & Cionea	<i>Beyond hours of video gameplay:</i>	2021	Teori Infante dan Wigley (1986) untuk agresivitas verbal	Kuantitatif	Alat ukur <i>hour of video game played</i> digunakan untuk mengukur	Berjumlah akhir 435 dari sebelumnya 620 subjek yang telah	adanya hubungan antara banyaknya waktu bermain <i>game</i> dengan kecenderungan perilaku

		<i>Connections between verbal aggressiveness, genre preference, and technology used</i>				intensitas bermain <i>game online, video game preference</i> digunakan untuk mengetahui preferensi bermain <i>game online, Technology used</i> digunakan untuk mengetahui alat yang digunakan untuk memainkan <i>game online</i> , dan teori Infante and Wigley's (1986) untuk skala agresivitas verbal.	tereliminasi yang terdiri dari 56.8% adalah partisipan berjenis kelamin perempuan dan sisanya laki-laki, umur dari subjek berkisar antara 18-35 tahun yang terdiri dari mayoritas orang eropa-amerika.	agresif verbal, disamping itu analisis juga menunjukkan hasil bahwa laki-laki cenderung lebih bersifat agresif verbal dari pada perempuan.
NO	NAMA PENELITI	JUDUL	TAHUN	GRAND THEORY	METODE PENELITIAN	ALAT UKUR	SUBJEK DAN LOKASI PENELITIAN	HASIL PENELITIAN
3	Afriany et al	Agresif Verbal di media Sosial Instagram	2020	Teori Baron & Byrne (1997) untuk agresifitas dan Gastelum & Whattam (2013) pada media sosial	Kualitatif	Teori Baron & Byrne (1997) untuk skala agresivitas dan Gastelum & Whattam (2013) pada skala media sosial	5 partisipan dengan ketentuan usia antara 13-25 tahun, minimal pendidikan SMP, memiliki akun media sosial Instagram, dan merupakan pengguna aktif	Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa gambar dalam media sosial seperti Instagram dapat memicu seseorang untuk berperilaku agresif verbal, seperti mencaci maki dan berkomentar

NO	NAMA PENELITI	JUDUL	TAHUN	GRAND THEORY	METODE PENELITIAN	ALAT UKUR	SUBJEK DAN LOKASI PENELITIAN	HASIL PENELITIAN
							maksimal 5 jam per hari.	kasar pada gambar yang tidak disukainya.
4	Putra & Rusli	Hubungan Intensitas Bermain <i>Game online</i> Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Remaja	2021	Middleton & Veenhof (2010) untuk intensitas bermain <i>game online</i> , sedangkan Buss & Perry (1992) pada teori agresi.	Kuantitatif	Teori Middleton & Veenhof (2010) untuk skala intensitas bermain <i>game online</i> , Buss & Perry (1992) pada skala agresi.	Total sampel 70 orang terdiri dari campuran laki-laki dan perempuan berusia antara 12-18 tahun, aktif bermain <i>game online</i> sampai 3-5 jam per hari, berlokasi di Padang.	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain <i>game online</i> dengan kecenderungan perilaku agresif pada remaja di Kota Padang.
5	Zhu et al.	<i>Toxicity and prosocial behaviors in massively multiplayer online games: The role of mutual dependence</i>	2022	Penelitian ini menggunakan teori Tang & Fox (2016) untuk <i>toxicity</i> (agresivitas verbal), teori Depping et al. (2018) untuk <i>perceived mutual dependence</i> , teori Gerpott et al.	Kuantitatif	Teori Tang & Fox (2016) untuk skala <i>toxicity</i> (agresivitas verbal), teori Depping et al. (2018) untuk skala <i>perceived mutual dependence</i> , Gerpott et al. (2018) untuk skala <i>perceived power</i> ,	Melibatkan pemain <i>game online</i> di China yg berusia 18-55 tahun dengan intensitas bermain <i>game</i> 4-7 jam per minggu, total subjek berjumlah 782 orang.	Penelitian ini salah satu temuannya adalah hasrat dan obsesi bermain yang tinggi dari masyarakat atau terkhusus pemain <i>game online</i> di china menimbulkan kecenderungan berperilaku <i>toxic</i> atau perilaku agresif verbal.

		<i>e, power, and passion</i>		(2018) untuk <i>perceived power</i> , teori Vallerand et al. (2003) untuk <i>passion</i> , terakhir menggunakan 2 teori dari Shoshani et al. (2021) dan Velez & Ewoldsen (2013) pada <i>prosocial behaviors</i> .		Vallerand et al. (2003) untuk skala <i>passion</i> , teori dari Shoshani et al. (2021) dan Velez & Ewoldsen (2013) pada skala <i>prosocial behaviors</i> .		
NO	NAMA PENELITI	JUDUL	TAHUN	GRAND THEORY	METODE PENELITIAN	ALAT UKUR	SUBJEK DAN LOKASI PENELITIAN	HASIL PENELITIAN
6	Agung Prasetya, Taty Fauzi, dan Erfan Ramadhani	Pengaruh Lingkungan Terhadap Perilaku Agresif Verbal Siswa Dalam Berkomunikasi	2019	Teori Yana & Jayanti (2014) untuk lingkungan dan teori Dewi et al. (2017) pada perilaku agresif verbal.	Kuantitatif	Yana & Jayanti (2014) untuk skala lingkungan dan teori Dewi et al. (2017) pada skala perilaku agresif verbal.	Subjek dalam penelitian adalah 160 orang yang merupakan siswa kelas VII SMP N 2 Palembang.	Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh lingkungan terhadap perilaku agresif verbal dan yang mempengaruhi perilaku tersebut diantaranya adalah kedisiplinan siswa, relasi antara guru dengan siswa dan antar siswa, macam-macam bentuk agresif verbal pada siswa yang timbul

NO	NAMA PENELITI	JUDUL	TAHUN	GRAND THEORY	METODE PENELITIAN	ALAT UKUR	SUBJEK DAN LOKASI PENELITIAN	HASIL PENELITIAN
								berupa ejekan, membentak, menghasut, mengumpat, mengancam, dan berbohong.
7	Nova dan Sari	Hubungan Kekerasan Verbal Orang Tua dengan Perilaku Remaja di SMPN 20 Kota Pekanbaru Tahun 2020	2021	Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Huraerah (1962) pada variabel kekerasan verbal dan teori Wulandari & Nurwati (2018) untuk perilaku remaja.	Kuantitatif	Teori Huraerah (1962) pada skala kekerasan verbal dan teori Wulandari & Nurwati (2018) untuk skala perilaku remaja.	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan total 76 remaja yang merupakan siswa di smp 20 kota Pekanbaru.	Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh antara kekerasan verbal yang dilakukan oleh orang tua terhadap perkembangan perilaku remaja di SMPN 20 Kota Pekanbaru.
8	Ceballos & Carvalho	<i>Verbal Aggression Against Teacher and Upper Extremity Musculoskeletal Pain</i>	2020	Teori Almhdawi et al. (2017) digunakan pada <i>musculoskeletal pain</i> dan teori Nachreiner et al. (2012) untuk <i>verbal aggression</i> .	Kuantitatif	Teori Almhdawi et al. (2017) digunakan pada skala <i>musculoskeletal pain</i> dan teori Nachreiner et al. (2012) untuk skala <i>verbal aggression</i> .	Jumlah total 525 guru yang terdiri dari 111 sekolah dasar di Jaboatão dos Guararapes, Brasil Timur Laut.	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya hubungan signifikan antara agresivitas verbal dan harga diri pada remaja awal dengan depresi pada remaja awal.

NO	NAMA PENELITI	JUDUL	TAHUN	GRAND THEORY	METODE PENELITIAN	ALAT UKUR	SUBJEK DAN LOKASI PENELITIAN	HASIL PENELITIAN
9	Rahayu & Hamid	<i>Relationship of verbal aggression with self-esteem and depression in verbally aggressive adolescents at public middle school</i>	2021	Teori dari Croucher et al. (2013) digunakan pada variabel agresif verbal, teori Rosenberg (1965) digunakan pada <i>self-esteem</i> , dan depresi remaja menggunakan teori Brooks (2004)	Kuantitatif	Teori dari Croucher et al. (2013) digunakan pada skala agresif verbal, teori Rosenberg (1965) digunakan pada skala <i>self-esteem</i> , dan skala depresi remaja menggunakan teori Brooks (2004)	Total 415 siswa di Jakarta tergabung dalam penelitian.	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya hubungan signifikan antara agresivitas verbal dan harga diri pada remaja awal dengan depresi pada remaja awal.
10	Sivaramappa et al.	<i>Effect of anapanasati meditation on verbal aggression : A randomized controlled trial</i>	2019	Penelitian ini menggunakan teori Infante & Wigley (1986) pada agresif verbal dan teori Deo et al. (2015) untuk meditasi anapasati.	Kuantitatif	Teori Infante & Wigley (1986) pada skala agresif verbal dan teori Deo et al. (2015) untuk skala meditasi anapasati.	Total 90 peserta yang terbagi menjadi 2 kelompok yang dipilih secara acak dengan 45 peserta dalam setiap kelompok, salah satu kelompok akan menjalani meditasi anapanasati selama 6 bulan.	Hasil penelitian menunjukkan adanya pengurangan dalam perilaku agresif verbal pada kelompok yang menjalani meditasi anapanasati sedangkan tidak ada perubahan pada kelompok yg satunya.



Berdasarkan pemaparan diatas yang merupakan penelitian-penelitian terdahulu dengan variabel perilaku agresif verbal, perilaku agresi secara umum, dan intensitas bermain *game online*, maka penelitian ini bersifat asli dengan hal berikut yang akan memperkuat buktinya:

a. Keaslian Topik

Topik dalam penelitian ini adalah intensitas bermain *game online* berhubungan dengan perilaku agresif verbal remaja. Penelitian ini merupakan replikasi dari penelitian Isnaini et al. (2021) dengan judul yang sama yaitu “intensitas bermain *game online* berhubungan dengan perilaku agresif verbal remaja”. Dengan begitu topik dari penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Isnaini et al. (2021) dan beberapa penelitian terdahulu.

b. Keaslian Teori

Penelitian ini menggunakan teori Infante & Wigley (1986) untuk perilaku agresi verbal dan menggunakan teori dari Chaplin (2010) pada variabel intensitas. Teori yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Isnaini et al. (2021) dan memiliki perbedaan pada teori agresi verbal, penelitian ini menggunakan teori Infante & Wigley (1986), sedangkan penelitian dari Isnaini et al. (2021) menggunakan teori Buss & Perry (1992) pada agresi verbal. Sehingga keaslian teori pada penelitian ini dapat disimpulkan memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu.

c. Keaslian Alat Ukur

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini diadopsi dari *Verbal Aggressiveness Scale* (VAS) yang dikembangkan oleh Infante & Wigley

(1986) untuk mengukur variabel perilaku agresi verbal dan Alat ukur intensitas dikonstruksi oleh penulis berdasarkan teori intensitas menurut Chaplin (2010). Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki kesamaan dari segi alat ukur.

d. Keaslian Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah remaja yang berdomisili Daerah Istimewa Yogyakarta dengan kisaran umur 12-21 tahun yang memiliki hobi bermain *game online mobile legend* bang-bang. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Isnaini et al. (2021), menggunakan subjek remaja berusia 16-20 tahun, penelitian dilakukan pada komunitas Lulclaz Squad yang merupakan sebuah squad *game online* yang berfokus pada *game online* PUBG (*PlayerUnknown's Battleground*) dan squad ini berlokasi di Pekanbaru. Sehingga terdapat beberapa perbedaan dan kesamaan dalam penelitian ini, perbedaannya adalah lokasi penelitian, *game online* yang menjadi fokus bukanlah PUBG melainkan *Mobile legend*, setelah itu kesamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu fokus subjek pada remaja yang bermain *game online*.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Terdapat hubungan antara perilaku agresi verbal dengan intensitas bermain *game online*, dengan begitu dapat dikatakan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi juga tingkat perilaku agresi verbal pada remaja, begitu juga dengan sebaliknya.
2. Sumbangan efektif intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresi verbal sebesar 7,8%

#### **B. Saran**

Pada bab ini, disajikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan rekomendasi dan panduan bagi beberapa kalangan. Berikut merupakan saran yang akan dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut:

##### **1. Remaja Pemain *Game online***

Memainkan *game online* memang merupakan salah satu *coping stress* yang cukup populer bagi semua kalangan, terkhusus untuk remaja yang setiap harinya harus belajar dengan intensitas yang tinggi dan masih diharuskan mengerjakan pekerjaan rumah (PR). Akan tetapi remaja yang bermain *game online* terkhusus *Mobile legend* diharapkan untuk sedikit lebih bijak dalam mengatur waktu bermain, bermain memang bisa menghilangkan stres akan tetapi apabila dilakukan secara berlebihan akan cenderung menimbulkan dampak buruk pada salah satunya perilaku agresi verbal. Peneliti dengan tulus memberi saran pada remaja pemain *game online Mobile legend* untuk menyisihkan sedikit waktu bermainnya pada hal-hal lain yang bersifat lebih positif agar terhindar dari dampak intensitas bermain *game online* yang salah satunya adalah perilaku agresi verbal.

## 2. Peneliti Selanjutnya

Subjek pada penelitian ini dalam konsep sudah bagus karena mencakup dari remaja di seluruh Daerah Istimewa Yogyakarta, akan tetapi saat peneliti mencoba untuk mendapatkan data dari seluruh kabupaten yang berada di DIY mengalami banyak kendala karena kurangnya mobilitas dari peneliti dan waktu yang bersamaan dengan selesainya ujian semester sekolah adalah libur semester. Saran untuk peneliti selanjutnya adalah memaksimalkan mobilitas sehingga ada sampel dari tiap-tiap kabupaten secara merata.

Dikarenakan responden dari penelitian ini merupakan remaja dengan rentang umur 12-18 tahun dibutuhkan persetujuan dari orang tua, peneliti mengalami banyak kendala di awal dikarenakan susahny mendapat persetujuan dari orang tua apabila di sebar melalui *online*. Saran untuk peneliti selanjutnya adalah dengan mempersiapkan dengan matang agar lebih memudahkan peneliti selanjutnya dalam proses pengambilan data. Saran selanjutnya untuk peneliti selanjutnya adalah untuk pencarian data pada masa aktif sekolah, sehingga data bisa lebih cepat masuk.

Saran lain untuk penelitian selanjutnya adalah untuk mencoba menggunakan metode lain seperti kualitatif, diharapkan dengan adanya data kualitatif akan di dapat kedalaman pembahasan yang jauh lebih terperinci mengenai tema ini. Juga penelitian selanjutnya bisa mencoba menggunakan metode eksperimen, dengan salah satu tujuan yang bisa menurunkan tingkat agresi verbal dari remaja yang bermain *game online*, dengan begitu tidak hanya fakta bahwa intensitas bermain *game online* yang mempengaruhi perilaku agresi verbal saja yang tersaji, akan tetapi ada juga sajian dimana ada *treatment* khusus yang bisa tersebar luas. Disamping itu alat ukur yang digunakan tidak bisa mendeteksi perbedaan agresi verbal antara laki-laki dan Perempuan, dengan begitu penelitian selanjutnya bisa menggunakan alat ukur yang lebih terfokus pada perbedaan jenis kelamin.

### 3. Orang Tua

Bagi orang tua yang menjumpai anak-anak mereka gemar bermain *game online* dengan intensitas tinggi, penelitian ini diharapkan bisa memberikan gambaran bahwa tingginya intensitas bermain *game online* cenderung dapat memunculkan perilaku agresi verbal. Sehingga orang tua dapat melakukan arahan kepada anak-anak mereka seperti merancang manajemen waktu antara bermain *game online*, belajar, dll. Lebih bagus lagi apabila dengan penelitian ini orang tua bisa memberikan pencegahan dini pada anak-anak mereka yang mulai tertarik dengan bermain *game online*, bisa dengan cara seperti diberikan pengertian dampak baik dan buruknya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adinolf, S., & Turkey, S. (2018). Toxic Behaviors in Esports Games: Player Perceptions and Coping Strategies. *Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play Companion Extended Abstracts*, 365–372. <https://doi.org/10.1145/3270316.3271545>
- Afriany, F., Alfarisi, I., Sofa, A., Handayani, A., Sari, E., Lucvaldo, M., & Rudy, R. (2020). Agresif Verbal di Media Sosial Instagram. *Jurnal Administrasi Sosial Dan Humaniora*, 3(3), 23. <https://doi.org/10.56957/jsr.v3i3.94>
- Agung Prasetya, Fauzi, T., & Ramadhani, E. (2019). Pengaruh Lingkungan Terhadap Perilaku Agresif Verbal Siswa Dalam Berkomunikasi. *ENLIGHTEN (Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam)*, 2(2), 68–73. <https://doi.org/10.32505/enlighten.v2i2.1351>
- Almhdawi, K. A., Mathiowetz, V., Al-Hourani, Z., Khader, Y., Kanaan, S. F., & Alhasan, M. (2017). Musculoskeletal pain symptoms among allied health professions' students: Prevalence rates and associated factors. *Journal of Back and Musculoskeletal Rehabilitation*, 30(6), 1291–1301. <https://doi.org/10.3233/BMR-169669>
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. *Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman*, 4(3), 290–304.
- Arikunto, S. (2011). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Ed. Rev. VI, Cet. 14). Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2014). *Metode Penelitian*. Pustaka Pelajar.

- Bandura, A. (1978). Social Learning Theory of Aggression. *Journal of Communication*, 28(3), 12–29. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1978.tb01621.x>
- Baron, R. A., & Byrne, D. E. (1997). *Social psychology / Robert A. Baron, Donn Byrne*. Boston. Allyn and Bacon.
- Berita Resmi Statistik: Hasil Sensus Penduduk 2020* (No. 08/01/34/Th. XXII). (2021). Badan Pusat Statistik.
- Berkowitz, L. (2000). *Causes and consequences of feelings*. Cambridge University Press ; Editions de la Maison des Sciences de l’homme.
- Brooks, S. (2004). The Kutcher Adolescent Depression Scale (KADS). *Child and Adolescent Psychopharmacology News*, 9(5), 4–6. <https://doi.org/10.1521/capn.9.5.4.52044>
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63, 452–459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>
- Ceballos, A. G. C., & Carvalho, F. M. (2020). Verbal Aggression Against Teacher and Upper Extremity Musculoskeletal Pain. *Safety and Health at Work*, 11(2), 187–192. <https://doi.org/10.1016/j.shaw.2020.02.003>
- Chaplin, J. P. (2010). *Dictionary of Psychology*. Random House Publishing Group. <https://books.google.co.id/books?id=rjoybg7WVmcC>
- Cook, R. D. (2000). Detection of Influential Observation in Linear Regression. *Technometrics*, 42(1), 65–68. <https://doi.org/10.1080/00401706.2000.10485981>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed). SAGE Publications.

- Croucher, S. M., DeMaris, A., Turner, J. S., & Spencer, A. T. (2013). Assessing the factorial complexity of the verbal aggressiveness scale. *Pacific and Asian Communication Association*.
- Csikszentmihalyi, M. (2009). *Flow: The psychology of optimal experience* (Nachdr.). Harper [and] Row.
- Deo, G., Itagi, Rk., Thaiyar, Ms., & Kuldeep, K. (2015). Effect of anapanasati meditation technique through electrophotonic imaging parameters: A pilot study. *International Journal of Yoga*, 8(2), 117. <https://doi.org/10.4103/0973-6131.158474>
- Depping, A. E., Johanson, C., & Mandryk, R. L. (2018). Designing for Friendship: Modeling Properties of Play, In-Game Social Capital, and Psychological Well-being. *Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 87–100. <https://doi.org/10.1145/3242671.3242702>
- Dewi, L. L., Thalib, Muh. M., & Munifah. (2017). *Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Behavioral Dalam Mengurangi Perilaku Agresif Verbal Siswa Jurusan Desain Komunikasi Visual (Dkv) Smk Negeri 5 Palu*. 2(2), 39–50.
- Faul, F., Erdfelder, E., Buchner, A., & Lang, A.-G. (2009). Statistical power analyses using G\*Power 3.1: Tests for correlation and regression analyses. *Behavior Research Methods*, 41(4), 1149–1160. <https://doi.org/10.3758/BRM.41.4.1149>
- Fitrianisa, A. (2018). Identifikasi Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Agresif Siswa Smk Piri 3 Yogyakarta. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 4(3), 166–178.
- Gastelum, Z. N., & Whattam, K. M. (2013). *State-of-the-Art of Social Media Analytics Research* (University of North Texas Libraries, UNT Digital Library) [Report]. <https://digital.library.unt.edu/ark:/67531/metadc841786/>



- Gerpott, F. H., Balliet, D., Columbus, S., Molho, C., & de Vries, R. E. (2018). How do people think about interdependence? A multidimensional model of subjective outcome interdependence. *Journal of Personality and Social Psychology*, *115*(4), 716–742. <https://doi.org/10.1037/pspp0000166>
- Grandprey-Shores, K., He, Y., Swanenburg, K. L., Kraut, R., & Riedl, J. (2014). The identification of deviance and its impact on retention in a multiplayer game. *Proceedings of the 17th ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work & Social Computing*, 1356–1365. <https://doi.org/10.1145/2531602.2531724>
- Haqq, T. A. (2016). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Rremaja Awal di Warnet “A, B, dan C” Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Malang*.
- Horrigan, J. B. (2002). New Internet Users: What They Do Online, What They Don’t, and Implications for the ‘Net’s Future. *Pew Internet and American Life Project*.
- Howe, W. T., & Cionea, I. A. (2021). Beyond hours of video gameplay: Connections between verbal aggressiveness, genre preference, and technology used. *Computers in Human Behavior Reports*, *3*, 100063. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2021.100063>
- Huraerah, A. (1962). *Kekerasan terhadap anak / Abu Huraerah; editor, Mathori A Elwa*. Nuansa Cendekia.
- Infante, D. A., & Wigley, C. J. (1986). Verbal aggressiveness: An interpersonal model and measure. *Communication Monographs*, *53*(1), 61–69. <https://doi.org/10.1080/03637758609376126>
- Isnaini, Is., Malfasari, E., Devita, Y., & Herniyanti, R. (2021). INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE BERHUBUNGAN DENGAN PERILAKU AGRESIF VERBAL REMAJA. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan*

*Perawat Nasional Indonesia*, 9(1), 235–242.  
<https://doi.org/10.26714/jkj.9.1.2021.235-242>

King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). An introduction to gaming and IGD. In *Internet Gaming Disorder* (pp. 1–21). Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-812924-1.00001-0>

Kiselev, S. (2020). Computer Game Addiction Has Negative Effect on Visuospatial Abilities in 8-Year-Old Children. *Biological Psychiatry*, 87(9), S156. <https://doi.org/10.1016/j.biopsych.2020.02.413>

Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>

Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga.

Makkulau, M., Susanti, L., Purhadi, P., & Mashuri, M. (2010). Pendeteksian Outlier dan Penentuan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Produksi Gula dan Tetes Tebu dengan Metode Likelihood Displacement Statistic-Lagrange. *Jurnal Teknik Industri*, 12.

Maulida, A., Imawati, D., Umaroh, S. K., & Sari, M. T. (2019). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja. 7(1), 105–109.

McArdle, W. D., Katch, F. I., & Katch, V. L. (2010). *Exercise physiology: Nutrition, energy, and human performance* (7. ed., international ed). Wolters Kluwer, Lippincott Williams & Wilkins.

Middleton, C., & Veenhof, B. (2010). *Intensity of Internet Use in Canada: Understanding Different Types of Users*.

- Musthafa, A. E., Ulfa, N. S., Herieningsih, S. W., & Pradekso, T. (2015). Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak. *Interaksi Online*, 3(3), Article 3. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/8867>
- Nachreiner, N. M., Gerberich, S. G., Ryan, A. D., Erkal, S., McGovern, P. M., Church, T. R., Mongin, S. J., & Feda, D. M. (2012). Risk of physical assault against school educators with histories of occupational and other violence: A case-control study. *Work*, 42(1), 39–46. <https://doi.org/10.3233/WOR-2012-1331>
- Neuman, W. L. (1994). *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches* (2nd ed). Allyn and Bacon.
- Neuman, W. L. (2014). *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches* (7. ed., Pearson new internat. ed). Pearson.
- Nova, S., & Sari, A. (2021). Hubungan Kekerasan Verbal Orang Tua dengan Perilaku Remaja di SMPN 20 Kota Pekanbaru Tahun 2020. *Tropical Public Health Journal*, 1(2), 76–80. <https://doi.org/10.32734/trophico.v1i2.7267>
- Nurhayati, H. (2023). *Digital video game users Indonesia 2018-2027, by segment*.
- Nurhayati, H. (2023). *Most popular MOBA apps Indonesia 2022, by downloads*.
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2001). *Human development* (8. ed., internat. ed). McGraw-Hill.
- Pitakasari, A. A., Kandar, K., & Pambudi, A. (2019). Hubungan Paparan *Game Online* Berunsur Kekerasan Terhadap Kejadian Perilaku Agresif Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 5(2), 96. <https://doi.org/10.26714/jkj.5.2.2017.96-102>
- Pradana, Y. I., Dwikurnianingsih, Y., & Setyorini. (2018). Hubungan Antara Menonton Acara Kekerasan Televisi Dengan Perilaku Agresif Siswa SMP di Salatiga.

*Program Magister Manajemen Pendidikan FKIP Universitas Kristen Satya Wacana*, 5(1), 55–65.

- Putra, A. R., & Rusli, D. (2021). Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Remaja. *Universitas Negeri Padang*, 2021(2). <http://dx.doi.org/10.24036/jrp.v2021i2.11663>
- Rahayu, N. A., & Hamid, A. Y. S. (2021). Relationship of verbal aggressiveness with self-esteem and depression in verbally aggressive adolescents at public middle school. *4th International Conference for Global Health (ICGH) in Conjunction with the 7th Asian International Conference in Humanized Health Care (AIC-HHC)*, 31, S281–S285. <https://doi.org/10.1016/j.enfcli.2020.09.016>
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2020). Dampak *Game online Mobile legends*: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6–12. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>
- Rosenberg, M. (1965). *Society and the Adolescent Self-Image*. Princeton University Press. <https://doi.org/10.1515/9781400876136>
- Santrock, J. W. (2014). *Adolescence* (Fifteenth edition). McGraw-Hill Education.
- Shoshani, A., Braverman, S., & Meirow, G. (2021). Video games and close relations: Attachment and empathy as predictors of children's and adolescents' video game social play and socio-emotional functioning. *Computers in Human Behavior*, 114, 106578. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106578>
- Sivaramappa, B., Deshpande, S., Venkata Giri Kumar, P., & Nagendra, H. R. (2019). Effect of anapanasati meditation on verbal aggression: A randomized controlled trial. *Complementary Therapies in Clinical Practice*, 36, 77–81. <https://doi.org/10.1016/j.ctcp.2019.06.004>
- Sugiyono. (2006). *Statistika Untuk Penelitian*. CV Alfabet.

- Surbakti, K. (2017). Pengaruh *Game online* Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(1), 28–38. <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i1.20>
- Tang, W. Y., & Fox, J. (2016). Men's harassment behavior in online video games: Personality traits and game factors: Harassment in Video Games. *Aggressive Behavior*, 42(6), 513–521. <https://doi.org/10.1002/ab.21646>
- Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). *Stop kecanduan game online: Mengenal dampak ketergantungan pada game online serta cara menguranginya* (S. Y. Wardani, Ed.). Unipma Press.
- Vallerand, R. J., Blanchard, C., Mageau, G. A., Koestner, R., Ratelle, C., Léonard, M., Gagné, M., & Marsolais, J. (2003). Les passions de l'âme: On obsessive and harmonious passion. *Journal of Personality and Social Psychology*, 85(4), 756–767. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.85.4.756>
- Velez, J. A., & Ewoldsen, D. R. (2013). Helping Behaviors During Video Game Play. *Journal of Media Psychology*, 25(4), 190–200. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000102>
- We Are Social. (2022). *Digital 2022: Another Year of Bumper Growth*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Wirawan, J. (4 Desember 2019). Anak kecanduan game online: 'Memegang pisau' dan 'memukul wajah ibu', dirawat di rumah sakit jiwa. BBC News Indonesia. <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-50655956>
- Wulandari, V., & Nurwati, N. (2018). Hubungan Kekerasan Emosional Yang Dilakukan Oleh Orangtua Terhadap Perilaku Remaja. *Prosiding Penelitian*

*Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 132.  
<https://doi.org/10.24198/jppm.v5i2.18364>

Yana, E., & Jayanti, R. P. (2014). Pengaruh Lingkungan Sekolah dan Sikap Peserta Didik terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Edunomic*, 2(2).

Yang, P., Brent, Harrison, & Roberts. (2014). Identifying patterns in combat that are predictive of success in MOBA games. *FDG*.

Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>

Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372.  
<https://doi.org/10.1080/01926180902942191>

Zhu, Z., Zhang, R., & Qin, Y. (2022). Toxicity and prosocial behaviors in massively multiplayer online games: The role of mutual dependence, power, and passion. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 27(6), zmac017.  
<https://doi.org/10.1093/jcmc/zmac017>