

HUBUNGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* DAN INTENSITAS MENONTON *LIVE STREAMING GAME* DENGAN AGRESIVITAS PADA REMAJA PENGGUNA *GAME ONLINE* MOBILE LEGENDS: BANG BANG.

Vania Nabillah Putri Sena; Prof. Dr. Muhammad Japar, MSi., Kons Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Remaja merupakan fase di mana perkembangan dari kanak-kanak menuju ke fase dewasa. Dalam Fase ini banyak perubahan yang terjadi baik fisik maupun psikologis. Ketika fase remaja tidak didukung dengan baik dapat menyebabkan remaja mengarah ke perilaku yang negatif seperti agresivitas. Agresivitas sendiri merupakan suatu kecenderungan perilaku individu yang merugikan orang lain baik secara fisik maupun psikologis. Penelitian bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *game online* dan intensitas menonton *live streaming game* dengan agresivitas pada remaja pengguna *game online* mobile legends bang-bang. Penelitian ini menggunakan skala kecanduan *game online*, skala intensitas menonton *live streaming game* dan skala agresivitas. Subjek dari penelitian ini adalah pengguna *game online* mobile legends bang-bang dengan jumlah responden yang didapatkan 281. Pengambilan sampel penelitian ini dengan purposive sampling. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis linear berganda. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara kecanduan *game online* dan intensitas menonton *live streaming game* dengan berlaku agresivitas pada remaja pengguna *game online* mobile legends bang-bang nilai sig 0,000 ($p < 0,05$). Lalu kecanduan *game online* dengan agresivitas mendapat nilai Sig 0,000 ($p < 0,05$) yang artinya terdapat hubungan signifikan. Kemudian intensitas menonton *live streaming game* dengan agresivitas nilai Sig 0,383 ($p > 0,05$) artinya tidak ada hubungan signifikan, hal ini dikarenakan durasi bermain game lebih dominan dari pada menonton live streaming.

Kata kunci: agresivitas, kecanduan *game online*, intensitas menonton, *live streaming game*, remaja, mobile legends.

Abstract

Adolescence is a phase in which development from childhood to adulthood. In this phase many changes occur both physically and psychologically. When the adolescent phase is not well supported, it can cause adolescents to lead to negative behavior such as aggressiveness. Aggressiveness itself is a tendency of individual behavior that harms others both physically and psychologically. The study aims to determine the relationship between online game addiction and the intensity of watching *live streaming games* with aggressiveness in adolescent users of mobile legends bang-bang online games. This study uses an online game addiction scale, an intensity scale of watching *live streaming games* and an aggressiveness scale. The subjects of this study were users of the online game mobile legends bang-bang with the number of respondents obtained 281. Sampling this research with purposive sampling. The analysis technique used is multiple linear analysis techniques. The results obtained from this study indicate that there is a significant relationship between online game addiction and the intensity of watching *live streaming games* with aggressiveness in adolescent users of the online game mobile legends bang-bang sig value of 0.000 (p

0.05) means that there is no significant relationship, this is because the duration of playing games is more dominant than watching live streaming.

Keyword: aggressiveness, online game addiction, viewing intensity, game live streaming, adolescents, mobile legends.

1. PENDAHULUAN

Tahap perkembangan manusia terdapat beberapa periode yang beragam yang mengharuskan individu tersebut untuk menyelesaikan peranan apa saja yang terjadi disetiap periodenya. Havighrust (1961) mengatakan bahwa dalam setiap perkembangan manusia disetiap periodenya akan melalui beberapa tugas yang harus diselesaikan individu tersebut dan jika individu tersebut berhasil menyelesaikan tugasnya maka akan membawa kebahagiaan dan keberhasilan ditahap periode selanjutnya, tetapi jika mengalami kegagalan maka akan berdampak pada individu tersebut yang dapat menimbulkan penolakan lingkungan sekitar dan kesulitan untuk menuntaskan tugas diperiode berikutnya. Tugas perkembangan berhubungan dengan sikap individu, perilaku, dan keterampilan sesuai dengan fase periode yang dilewati diusianya (Latifah et al., 2023). Dalam fase remaja terdapat tahapan dengan setiap tahapan memiliki karakteristik berbeda. Karakteristik yang terjadi pada masa ini diantaranya bentuk tubuh remaja akan mengalami perubahan dalam fisik termasuk perubahan hormon, perubahan ketidakseimbangan emosi dalam diri, masa mencari jati diri, dan keinginan yang kuat untuk disorot (Diananda, 2019). Fase remaja merupakan fase yang penting bagi individu yang tentu saja memerlukan kemampuan yang baik dari individu untuk bertahan serta beradaptasi terhadap berbagai perubahan situasi yang ada. (Hermansyah & Hadjam, 2020). Usia remaja atau *adolescence* menurut WHO berusia antara 10 tahun sampai usia 19 tahun. Pendapat lain juga diungkapkan oleh Badan Perserikatan Bangsa-Bangsa untuk usia remaja mulai dari 15 tahun sampai 24 tahun (Isroani, 2023). Selain itu menurut Peraturan Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014 menegaskan bahwa remaja adalah mereka yang berusia antara 10 hingga 18 tahun menurut ketentuan resmi, sementara Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) memperluas definisi remaja hingga usia 10-24 tahun yang belum menikah (Rahma R.)

Fase remaja tidak semua berjalan baik, kenakalan remaja banyak terjadi seperti krisis identitas, kontrol diri yang kurang, keadaan keluarga yang tidak harmonis, lingkungan pertemanan yang buruk menjadi pemicu kenakalan remaja (Pandie et al., 2023). Kurangnya kontrol diri pada remaja menjadi salah satu faktor kenakalan remaja yang berakibat pada agresivitas seorang remaja (Sitanggang et al., 2023). Kondisi remaja

sekarang cukup memprihatinkan. Emosi yang tidak stabil mengakibatkan remaja bisa melakukan tindakan yang bebas dan tidak sesuai dengan norma yang berlaku. Sehingga perilaku remaja bisa lebih agresif yang merugikan orang lain (Yanizon & Sesriani, 2019). Data kasus yang diungkapkan Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat perilaku agresif pada remaja dengan kasus pada tahun 2020 sebanyak 12.944 kasus yang melibatkan remaja dan diprediksi akan mengalami peningkatan. Media juga mengungkapkan beberapa kasus yang menjerat remaja. Media berita online Kompas mengungkapkan pada tahun 2022 pembunuhan terjadi di Kabupaten Banjarnegara yang dilakukan oleh seorang remaja berusia 18 tahun yang membunuh sepupunya yang berusia 9 tahun. Motif pembunuhan yang dilakukan yaitu ingin merampas HP milik sepupunya tersebut dikarenakan tersangka kecanduan *game online*. Sementara itu, Di Jogjakarta aksi kekerasan di jalan atau tawuran dilakukan oleh sekelompok remaja yang menyebabkan hilangnya nyawa dikarenakan telah diserang menggunakan senjata tajam. Kasus lain juga terjadi di Cilacap yang dilakukan oleh remaja Sekolah Menengah Pertama yang melakukan perundungan kepada salah satu adik kelasnya dengan motif bahwa korban bergabung dengan geng atau kelompok siswa lain (Kompas.com). Selain media berita online yang mengungkapkan agresivitas pada remaja, beberapa penelitian terdahulu juga mengungkapkan agresivitas pada remaja. Penelitian yang dilakukan Yunalia & Etika (2020) mendapatkan hasil terdapat 68 responden (46,3%) masuk kedalam kategori agresif yang rendah, 29 responden (19,6%) masuk kategori agresif yang sedang, dan 11 responden (7,5%) masuk kategori agresif yang tinggi. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Ferdiansa & Neviyarni (2020) yang dilakukan pada siswa menengah pertama mendapatkan hasil 20 siswa (40%) masuk dalam kategori agresif rendah, 16 siswa (38%) masuk kedalam kategori agresif sedang dan 4 siswa (6%) masuk dalam kategori agresif tinggi dan kategori siswa yang masuk agresif sangat tinggi sejumlah 1 siswa (2%) dengan jenis kelamin perempuan, jadi bisa dikatakan bahwa laki-laki atau perempuan memiliki peluang yang sama dalam berperilaku agresif.

Pelaku agresivitas adalah orang yang mempunyai kecenderungan perilaku menyerang orang lain baik secara fisik maupun psikis untuk mengekspresikan emosinya guna mencapai tujuan yang diinginkan. Perbuatan yang dimaksudkan untuk menimbulkan kerugian, ancaman, atau membahayakan orang yang menjadi sasaran perbuatannya dengan tindakan, perkataan, langsung atau tidak langsung. Menurut Arnold H. Buss and Mark Perry (1992) Aspek- aspek dari agresivitas yaitu agresi fisik (*physical aggression*)

yaitu tindakan individu yang dilakukan dengan memberikan rasa tidak nyaman kepada orang lain yang cenderung menyakiti, agresi verbal (verbal aggression) yaitu tindakan individu yang dilakukan dengan kata-kata yang kurang pantas untuk menyakiti orang lain, kemarahan (anger) yaitu luapan emosi individu yang tidak dapat dikontrol oleh individu sehingga dapat berpotensi menyakiti orang lain, dan permusuhan (hostility) yaitu sikap atau rasa tidak suka kepada orang lain yang berhubungan dengan perasaan individu terhadap orang lain (Puspitasari, 2023). Menurut Cavell (2000) Faktor Agresivitas diantaranya faktor biologi, faktor keluarga, sosial-kognitif, peer atau kelompok ,akademik, guru-sekolah, dan komunitas. Selain itu, menurut Anggraini et al (2023) faktor agresivitas dipengaruhi juga oleh 1.) faktor biologis yaitu terkait dengan sifat biologis seseorang, seperti kecenderungan mereka untuk menerima atau menolak genetik, masalah neurologis, dan perkembangan hormon yang dapat menyebabkan perilaku agresif., 2.)faktor psikologis terkait dengan tingkat kecerdasan emosi penguasaan emosi yang kurang baik terjadinya impulsivitas rendahnya kontrol diri remaja dan stres yang tinggi dalam faktor ini terdiri dari beberapa hal seperti individu tidak kuat memilah berlaku yang menyakiti individu lain sehingga tidak bisa mengendalikan perilaku yang terjadi, lalu keadaan frustrasi dari individu dalam keadaan ini timbul sebuah dorongan dari individu tersebut untuk mencoba membalas perilaku individu lain yang menyakitkan dirinya, belajar dengan pengamatan dalam hal ini individu mendapatkan sebuah informasi dari lingkungan sekitar sehingga menjadi contoh individu tersebut untuk ditiru, 3.) faktor lingkungan sosial terkait dengan orang yang berhubungan langsung dengan individu seperti keluarga, teman baik sekolah maupun masyarakat, 4.) faktor media dan teknologi terkait tentang eksplikasi media yang memberikan sebuah isi terkait kekerasan, permainan kekerasan ataupun penggunaan media untuk melakukan ancaman yang meningkatkan terjadinya perilaku agresif, 5.) faktor kebudayaan terkait dengan norma sosial yang ada, nilai budaya individu, agama maupun struktur sosial. Jenis agresi ada dua komponen, yaitu agresi fisik yang berupa agresi yang melukai fisik seperti memukul, menendang, lalu agresi non fisik yaitu agresi verbal yang berupa mengolok-olok orang, membentak (Hastuti , 2018) Dampak yang akan dialami ketika seseorang berperilaku agresivitas seperti individu tersebut terbiasa menyelesaikan segala sesuatu dengan agresivitas berakibat pada sulitnya mengontrol emosi, menjadikan tindakan agresivitas sebagai dasar, dan menjadi model individu yang buruk (Nurudin et al., 2021).

Game online merupakan penyebab agresivitas remaja yang dipengaruhi oleh faktor

media dan teknologi (Zhang et al., 2022). *Game online* adalah sebuah permainan digital yang dimainkan menggunakan perangkat terhubung dengan koneksi internet, fitur yang ada di *game online* juga bermacam seperti dapat menghubungkan banyak pemain dalam *game* tersebut di waktu yang bersamaan (Setiawati & Gunado, 2019). *Game online* saat ini mengharuskan pemainnya untuk terlibat dalam permainan kompetitif, yang dapat memotivasi remaja untuk bermain *game*. Dengan bermain *game* tema kekerasan dan kompetisi seringkali menjadi faktor risiko yang meningkatkan perilaku agresif dalam kehidupan sehari-hari, seperti peningkatan emosi dalam diri remaja (Rochansyah et al., 2023). Motivasi yang timbul dalam diri remaja ketika memainkan *game online* bisa menjadi pemicu kecanduan *game online*. Kecanduan *Game online* adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang ketika bermain *game* secara berlebihan atau terus-menerus dalam jangka waktu yang lama dan dapat berdampak buruk (Ali Amran, Eddy Marheni, Tjung Hauw Sin, 2020). Kecanduan *game online* adalah sebuah perilaku seseorang yang menggambarkan penggunaan *game* secara berlebihan, obsesif, kompulsif dan pada biasanya akan menimbulkan masalah seperti sosial atau emosional (Lemmens et al., 2009). Aspek yang terjadi ketika seseorang kecanduan *game online* menurut Chen dan Chang ada empat aspek yaitu 1.) *Compulsion* yaitu keadaan dimana dorongan yang timbul dari diri individu untuk terus bermain *game*, 2.) *Withdrawal* yaitu dorongan individu yang tidak bisa menjauhkan diri dari *game online*, 3.) *Tolerance* yaitu sikap dalam diri untuk dapat menerima keadaan ketika melakukan sesuatu dalam hal ini ini pecandu *game* tidak bisa berhenti bermain karena tidak merasa puas, 4.) *Interpersonal and health-related problems* yaitu berkaitan dengan interaksi individu dengan orang lain serta kesehatan dalam diri individu dalam pecandu *game* mereka menghiraukan hubungan interpersonal dikarenakan pikiran mereka fokus dalam *game* serta gangguan kesehatan dikarenakan begadang. Aspek kecanduan *game online* juga dikemukakan oleh Lemmens dkk (2009) yang didasari oleh tujuh kriteria dalam DSM dan akan masuk daftar kecanduan ketika empat kriteria terpenuhi. 1.) *Salience*, yaitu kegiatan *game online* mendominasi individu tersebut seperti pikiran, perasaan ingin bermain *game online* dan perilaku untuk terus bermain *game online*. 2.) *Tolerance*, yaitu tingkat bermain *game online* individu tersebut bertambah secara terus menerus. 3.) *Mood modification*, yaitu mengarah pada sesuatu pengalaman yang berasal dari individu sendiri dari hasil individu bermain *game online* seperti menjadikan *game* sebagai penenangan diri ataupun sebagai tempat pelarian. 4.) *Withdrawal*, yaitu perasaan tidak nyaman individu ketika tidak bermain *game online* atau

mengurangi aktivitas bermain game. 5.) *Relapse*, yaitu pengulangan aktivitas individu dalam bermain *game online* setelah individu tersebut tidak bermain dalam jangka waktu tertentu. 6.) *Conflict*, yaitu suatu permasalahan yang timbul kepada individu tersebut karena bermain *game online* seperti konflik interpersonal antara individu dengan orang sekitarnya atau berbohong. 7.) *Problems*, yaitu suatu permasalahan yang timbul karena individu tidak bisa mengontrol dirinya sendiri dan tersisihnya aktivitas lain dari individu tersebut (Lemmens J, Valkenburg P, 2009).

Menurut pendapat Piyeke (2014) menjelaskan bahwa lama bermain *game* tidak normal jika dimainkan lebih dari tiga jam/hari (Yessy Pramita Widodo, Firman Hidayat, 2022). Dalam *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder 5th Edition* (DSM-5) kecanduan *game online* bisa disebut dengan *Internet Gaming Disorder* (IGD). Faktor kecanduan *game* terdiri dari faktor internal yang terdiri dari jenis kelamin, usia, kepribadian *neuroticism*, dan *self-regulation and decision-making* yang buruk. Lalu faktor eksternal terdiri dari pengaruh teman sebaya, adanya aksesibilitas terhadap *game online*, pola asuh permisif, jenis genre *game online*. Remaja yang mengalami kecanduan *game online* mengalami stimulasi dopamin yang berkepanjangan, yang menyebabkan interaksi antara amigdala dan hipokampus yang menyebabkan gejala kecanduan. Menurut penelitian lain, individu dengan IGD mungkin mengalami disfungsi korteks prefrontal, terutama di area orbito frontal yang bertanggung jawab untuk kontrol pengambilan keputusan dan penghambatan. Dengan demikian, disfungsi di area ini dapat berpotensi menyebabkan perilaku agresif (Honest Vania Asari, Rini Gusya Liza, 2023).

Para *gamer* di Indonesia bisa menghabiskan waktu bermain *game* 11 jam perminggunya. Dalam *game online* memiliki banyak jenis dan genre. Untuk genre *game online* seperti pertarungan, *game battle royale*, FTS, RTS, simulasi, petualangan, RPG dan sebagainya. Lalu jenis *game* yang populer di Indonesia seperti MMORPG, MMOFPS, MMORTS dan MOBA. MOBA salah satu jenis *game* yang menyajikan area pertempuran dengan menggabungkan genre *game* RTS dan RPG. Salah satu *game* MOBA yaitu *Mobile legends: bang bang*. Indonesia menjadi penyumbang pemain aktif di seluruh negara dengan 190 juta unduhan (Lestari et al., 2023). *Mobile legends: bang bang* adalah *game* dari perusahaan Moonton, dengan sistem didalam *game* memperbaharui karakter dan juga tingkatan dalam *game* lalu dalam setiap pergantian musim para pemain akan mengalami penurunan rank yang membuat pemainnya harus berusaha dalam menaikan rank lagi. Dalam *game* ini tokoh, cerita atau aktivitas dalam *game* bersifat fiksi (Lokananta, 2020).

Mobile Legends adalah *Game online* yang dapat dimainkan di smartphone dan di download dari Play Store. Menurut data Kumparan.com *Game Mobile legends: bang bang* menjadi game dengan peringkat pertama yang banyak diunduh, peringkat dibawahnya terdapat Higgs Domino Island-Gaple Qiu-Qiu Poker, Fire Fire, Genshin Impact (Harian Kumparan, 2021). Dalam mobile Legends membuat para pemainnya berpikir untuk menyusun strategi dalam mengambil keputusan saat bermain, hal ini akan mempengaruhi kemampuan remaja mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Tetapi dampak buruk juga didapatkan ketika remaja kecanduan *game* yang menimbulkan emosi serta kata-kata kasar saat mengalami kekalahan (Wibisono & Naryoso, 2019). Mobile legends merupakan tipe *game* kompetitif (Arif & Aditya, 2022). Game yang memiliki tipe kompetitif sangat berhubungan dengan perilaku agresif. Rasa frustrasi yang dialami berdampak pada agresi baik rasa kemarahan atau emosi negatif (Lee et al., 2021). Selain itu pengaruh yang didapatkan individu ketika sudah memasuki kecanduan *game online* mobile legends yaitu berkata kasar hal ini terjadi untuk menyalurkan perasaan emosi dikarenakan rasa frustrasi selain itu faktor lain yang membuat pemain tersalut emosi dikarenakan *game* ini memiliki fokus yang tinggi, penyusunan strategi diperlukan guna mencapai kemenangan, individu yang sudah memainkan beberapa jam pertandingan akan memancing rasa frustrasi yang sering mengalami kekalahan (Fitri et al., 2024).

Hal tersebut didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Adia (2022) di wilayah Kota Solo didapatkan hasil 18 orang (19,80%) masuk ke dalam kategori rendah kecanduan *game online*, 42 orang (46,20%) masuk kategori sedang kecanduan *game online* dan 31 orang (34,10%) masuk ke dalam kategori berat kecanduan *game online* mengalami perilaku agresif. Penelitian lain dilakukan oleh Safitri & Fikri (2022) dengan kategori 9 orang (39,7%) masuk kategori rendah, 98 orang (56,3%) masuk kategori sedang, dan 7 orang (4,0%) masuk kategori tinggi mengalami perilaku agresif verbal karena kecanduan *game online*. Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan Ilmu et al. (2022) 58 orang (70,7%) masuk kategori tinggi kecanduan *game* dan 24 orang (29,3%) masuk kategori sedang kecanduan *game* mengalami agresivitas. Raharjo et al (2024) didapatkan hasil 80,2% dalam kategori tinggi bermain *game online*, 18,9% dalam kategori sedang bermain *game online* dan 0,9% pada kategori rendah bermain *game online* yang berperilaku agresif. Penelitian lain juga dilakukan oleh Anggreyani et al (2020) mendapatkan hasil dengan umur kriteria responden adalah remaja mulai umur dari 14 tahun-18 tahun dengan hasil kecanduan *game online* yang didapatkan ada 6 orang

(15,0%) masuk kategori ringan, 13 orang (35,5%) masuk kategori sedang dan 21 orang (52,5%) masuk kategori berat.

Selain kecanduan *game online* perkembangan media sosial sangat berpengaruh pada perilaku manusia dari berbagai aspek seperti aspek sosial, ekonomi, dan ilmu pengetahuan. Dalam perkembangan media di era globalisasi akan memberikan kemudahan komunikasi serta akses suatu informasi. Ketenaran penggunaan media sosial akan mengalami peningkatan hal tersebut dikarenakan media sosial menjadi teknologi yang memberikan sumber informasi. Kalangan milenial sangat tertarik dengan konten berbau game yang menyajikan konten seperti turnamen game, *live streaming game*, serta review suatu game (Tampubolon & Dirgantara, 2023). Berkembangnya industri game membuat berbagai jenis media sosial baru dalam kurun beberapa waktu ini salah satunya live streaming. Dalam live streaming memiliki keunikan seperti sinkronisasi, siaran secara real-time, ataupun interaksi antara streamer dan penonton. live streaming menjadi bentuk hiburan baru yang berkembang. Menurut Hamilton, live streaming adalah tempat ketiga yang disajikan secara virtual yang mana para pengguna dapat membuat komunitasnya sendiri, saling berinteraksi melalui fitur obrolan, serta bercanda satu sama lain tentang konten game yang disajikan (Azel Ryhan & Baskoro, 2021). Video *game live streaming* sendiri adalah suatu media yang terhubung melalui jaringan internet yang menampilkan sebuah tayangan yang disajikan secara real-time. Di dalam *live streaming video game* penggunaannya dibagi menjadi streamer dan penonton. Streamer yang melakukan tayangan *live streaming* akan membagikan konten melalui platform *live streaming* dan penonton sebagai yang menerima konten tersebut. Dalam beberapa tahun ini platform *live streaming* berkembang, diantaranya Twitch, YouTube, Douyu, Huya, dll (Li et al., 2020). Dari data penggunaan internet usia \pm 16-64 tahun didapatkan 20% menonton *live streaming game* (Hootsuite Indonesia Digital Report, 2020).

Media sangat berpengaruh tinggi kepada semua orang yang mengaksesnya (Anissela, 2021). Menurut Albert Bandura perilaku agresif dapat dipelajari oleh individu melalui model yang dia lihat seperti dalam keluarga, lingkungan kebudayaan, dan media. Perubahan perilaku tersebut terjadi karena adanya hasil dari proses belajar sosial yang melalui pengamatan dan ditiru oleh individu atau imitasi. Dalam teori belajar sosial menekankan *observational learning* sebagai proses pengamatan. Dalam *observational learning* terjadi empat tahap yaitu 1.) Atensi yaitu individu memberikan perhatian terhadap model yang dilihat, 2.) Retensi yaitu proses mengingat kembali perilaku yang telah

dipelajari dari model yang dilihat, 3.) Reproduksi yaitu memberikan atensi untuk mengamati dengan baik dan mengingat ulang suatu perilaku yang telah diamati lalu meniru perilaku dari model yang diamati, 4.) Motivasional yaitu keinginan atau niat dari individu untuk belajar dari model yang diamati (Samsir, 2022).

Pengaruh media akan berdampak baik jangka pendek maupun jangka panjang. Dalam jangka pendek para audiens akan memproses rangsangan dari media, meniru suatu perilaku agresif, perubahan emosional yang terjadi karena pengamatan. Konten streaming berdampak terhadap perilaku generasi muda sekarang, hal ini dikarenakan streamer mengeluarkan bahasa yang kasar saat melakukan live streaming. Sehingga remaja rawan terpapar serta meniru dan menerapkan hal tersebut pada kehidupan nyata (Romdhoni et al., 2023). Beberapa sikap yang diberikan para streamer berdampak pada keyakinan seseorang dalam komunitas *game* yang menjadi penonton. Streamer akan aktif melakukan pembicaraan kotor dengan menjelekkkan pemain lain saat menyiarkan konten mereka, dan memberikan keyakinan kepada penonton bahwa agresi yang dilakukan saat bermain *game* adalah sesuatu yang normal. Dalam *live streaming game* masuk kedalam faktor sosial-kognitif, dimana para penonton akan membentuk struktur pengetahuan yang didapatkan melalui informasi media *live streaming* yang mendukung perilaku agresi untuk dilakukan oleh penonton *live streaming* (Hilvert-Bruce & Neill, 2020). Dalam kasus *game* banyak memperlihatkan dampak dari video *game* terutama mengandung unsur kekerasan terhadap perilaku agresif dalam hal ini populasi remaja dan dewasa muda telah dilaporkan (Giustiniani et al., 2022).

Remaja yang memiliki intensitas menonton live streaming yang tinggi akan berdampak negatif seperti perilaku agresif. Intensitas merupakan bahasa latin yang artinya intention yang memiliki arti ukuran, atau suatu keadaan intensitas seseorang (Maulina, 2021). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Intensitas diartikan sebagai tingkatan dari suatu keadaan. Definisi lain Intensitas menonton adalah suatu keadaan ketika individu menunjukkan atensi yang berlebih pada suatu tayangan media yang dilakukan secara berulang-ulang dalam kurun waktu tertentu. Sedangkan menonton menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia artinya melihat yang berasal dari kata tonton. Menurut Chaplin, intensitas merupakan sifat kuantitatif dari pengindraan, yang terhubung dengan perangsangnya, seperti reaksi emosional dan kekuatan yang mendukung pikiran, perilaku atau pengalaman yang diulang oleh individu (Lasmin et al., 2020). Menurut Sari (1993) Intensitas menonton merupakan aktivitas melihat suatu tayangan pada suatu media.

Hal ini dapat dilihat dari penggunaan media, frekuensi, dan durasi (Wibawa and Pradekso, 2018). Selain itu pendapat lain juga dikemukakan oleh Del Barrio yang didalamnya disebutkan aspek intensitas adalah ketika individu memberikan perhatian, penghayatan, jumlah durasi dan frekuensi dalam melakukan sesuatu (Aziz, 2022). Indikator intensitas menurut Nuraini yang didasari oleh teori intensitas Corsini menyatakan bahwa ada enam indikator yaitu 1.) Motivasi dimana dorongan diri sendiri untuk melakukan sesuatu, 2.) Durasi aktivitas, yaitu lamanya waktu individu dalam melakukan kegiatan, 3.) Frekuensi, yaitu seberapa sering individu melakukan aktivitas yang didasari pada waktu-waktu tertentu, 4.) Presentasi, yaitu suatu perasaan yang timbul dari individu berupa keinginan, harapan yang ingin dicapai dari kegiatan yang dilakukan, 5.) Arah sikap, yaitu kecermatan pada diri individu tersebut untuk melakukan sesuatu baik dalam hal positif atau negatif, 6.) Minat, yaitu ketertarikan individu tersebut pada suatu hal yang sedang dilakukan (Fajar Putra & Iqomaddin, Drs. H. Muhajir, 2015). Menonton menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata tonton yang artinya melihat. Jadi bisa dikatakan intensitas menonton live streaming adalah suatu aktivitas individu melihat suatu tayangan live streaming yang menyajikan konten video *game*.

Berdasarkan uraian paragraf sebelumnya bahwa intensitas menonton sangat berpengaruh kepada para audiensnya. Hal tersebut sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa intensitas tontonan streaming mempengaruhi perilaku individu. Penelitian yang dilakukan oleh Clarke (2020) menunjukkan hasil bahwa menonton video game live streaming berpengaruh terhadap tingkat agresivitas *audiensnya* dengan hasil yang didapatkan bahwa ketika perempuan menonton video game live streaming didapatkan tingkat lebih rendah daripada laki-laki dan diuji perbedaan antara gender didapatkan hasil bahwa laki-laki lebih banyak menyelesaikan kata-kata agresif. Penelitian tentang pengaruh menonton siaran langsung video game yang mengandung kekerasan juga dilakukan oleh Das (2021) dengan hasil yang didapatkan bahwa perempuan ($M=28.78, SD=5.26$) berperilaku agresif lebih rendah daripada laki-laki ($M=48.68, SD=6.27$). Selain itu penelitian lain tentang pengaruh tayangan kekerasan juga dilakukan oleh Alfian et al., (2023) yang dilakukan pada remaja SMP Nusantara Plus mendapatkan hasil bahwa konten youtube yang ditonton berpengaruh pada perilaku komunikasi parsa siswa sebesar 36,1%, hal ini ditunjukkan dengan perilaku meniru seperti bahasa, gerakan tubuh, dan cara berpenampilan. Penelitian dilakukan oleh Nuansa & Syah (2022) dengan melalui pendekatan deskriptif kualitatif kepada remaja didapatkan hasil bahwa intensitas

menonton tayangan kekerasan berpengaruh kepada perilaku kekerasan pada siswa dengan rasio yang tinggi, hal ini juga berpengaruh pada tingkat penggunaan media sosial. Penelitian lain juga dilakukan oleh (Ranteallo & Mapandin, 2018) didapatkan hasil ada hubungan antara Kebiasaan menonton film kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja. Selain itu Penelitian lain dilakukan oleh Riesya & Oxygentri (2019) didapatkan bahwa tayangan televisi memiliki pengaruh terhadap perilaku agresif. Penelitian lain juga dilakukan oleh Fauziah Abdu Rahim, Nur Akbar A. Koja (2023) dengan analisis didapatkan intensitas menonton tayangan film kekerasan yaitu animasi shiva berpengaruh pada perilaku imitasi dengan signifikan $0,00 \leq 0,05$.

Survei dilakukan oleh peneliti terhadap pemain mobile legends: bang bang. Peneliti melakukan dua survei yaitu pada survei pertama peneliti meminta para pemain mobile legends: bang bang untuk memberikan chat yang mengandung perkataan kasar atau bentuk berbagai macam bentuk kalimat agresif *in game* lalu survei kedua dilakukan dengan memberikan link *google form*. Dari hasil survei yang dilakukan menggunakan *google form* mendapatkan 23 responden dengan umur 14-26 tahun. Hasil yang didapatkan para pemain mobile legends lebih sering melakukan agresivitas secara verbal dengan saling beradu argumen dan mengumpat saat memainkan mobile legends daripada agresivitas secara fisik seperti memukul, melempar dsb. Lalu jenis *streamer* yang disukai merupakan streamer dengan status *proplayer*.

Dari fenomena yang telah dijelaskan pada paragraf sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah yaitu “Apakah terdapat hubungan kecanduan *game online* dan intensitas menonton *live streaming game* dengan agresivitas pada remaja pengguna *game online mobile legends: bang bang*” dan untuk menjawab pertanyaan tersebut maka penelitian ini berjudul “Hubungan kecanduan *game online* dan intensitas menonton *live streaming game* dengan agresivitas pada remaja pengguna *game online mobile legends*”.

Penelitian ini bertujuan yaitu mengetahui hubungan kecanduan *game online* dan intensitas menonton *live streaming game* dengan agresivitas pada remaja pengguna *game online Mobile Legends Bang Bang*. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini terbagi menjadi dua yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat teoritis dari penelitian ini sebagai kajian lebih tentang agresivitas pada remaja dan manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam literatur keilmuan pada bidang psikologi perkembangan serta dapat digunakan sebagai pedoman bagi penelitian selanjutnya dengan terkait tema yang diteliti.

Penelitian ini terdapat dua hipotesis, hipotesis mayor dalam penelitian ini, terdapat hubungan kecanduan *game online* dan intensitas menonton *live streaming game* dengan agresivitas pada remaja pengguna *game online* mobile legends: bang bang. Dan adapun hipotesis minor pertama yaitu adanya hubungan kecanduan *game online* dengan agresivitas pada remaja pengguna *game online* mobile legends: bang bang serta hipotesis minor kedua ada hubungan intensitas menonton *live streaming game* dengan agresivitas pada remaja pengguna *game online* mobile legends: bang bang.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif dengan desain korelasional. Kuantitatif korelasional adalah penelitian yang bertujuan guna mengungkapkan suatu hubungan antar variabel (Imam Santoso, 2021) . Dengan agresivitas sebagai variabel dependen (Y) kecanduan *game online* (X1) dan intensitas menonton *live streaming game* (X2) sebagai variabel independen dari penelitian ini. Pada penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan dari tiga variabel yaitu kecanduan *game online*, intensitas menonton *live streaming game*, dan agresivitas. Agresivitas merupakan perbuatan yang bermaksud untuk menyakiti orang lain dalam bentuk fisik, verbal baik yang dilakukan secara langsung atau tidak langsung yang didalamnya terdapat amarah dan rasa kesal. Agresivitas memiliki tiga aspek yaitu Komponen motorik atau instrumental, Komponen emosional atau afektif, dan Komponen kognitif. Kecanduan Game Online merupakan aktivitas bermain *game online* yang dilakuakn dalam durasi yang lama serta sensasi tidak nyaman individu ketika tidak memainkan game online. Aspek dari kecanduan game online yaitu *Saliance, Tolerance, Withdrawal, Relapse, Conflict, Problem*. Intensitas Menonton *Live streaming game* merupakan kegiatan individu dalam menonton konten *game* pada *platform live streaming*. Aspek intensitas menonton ada empat yaitu Perhatian, Penghayatan, Durasi, Frekuensi.

Dalam penelitian ini populasi adalah pemain game mobile legends bang-bang wilayah jawa tengah. Dalam penelitian ini karakteristik sampel yang digunakan adalah pemain *game online* mobile legends bang-bang, usia 15 tahun sampai 24 tahun atau belum menikah dan menonton live streaming mlbb. Sampel dari penelitian ini adalah komunitas online mobile legends. Teknik sampling dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, yaitu teknik dengan penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dalam penelitian ini sumber data yang cocok seperti yang telah disebutkan sebelumnya yaitu pemain *game online* mobile legends bang-bang, remaja umur 15-24 tahun atau belum menikah, serta

berdomisili Jawa Tengah. Pemilihan teknik sampling ini cocok dikarenakan penelitian ini mengaju pada pemain *game online* mobile legends pada wilayah Jawa Tengah. Karena jumlah sampel tidak diketahui secara pasti atau *infinity*, peneliti menentukan sampel menggunakan tabel dari Isaac dan Michael dengan taraf kesalahan yang diambil adalah 10% didapatkan jumlah sampel sebesar 272 sampel (Sugiyono, 2013). Untuk mengukur validitas dalam skala yang digunakan, peneliti melakukan validasi isi yaitu *expert judgment* dengan para ahli untuk menilai skala yang digunakan relevan atau tidak. Dalam mengukur validitas peneliti menggunakan rumus Aiken's $V = \sum s / [n(c-1)]$ dengan bantuan MS.Excel 2010. Lalu untuk mengukur tingkat validitas peneliti menggunakan tabel Aiken's sesuai dengan jumlah item tiap variabel. Dengan hasil untuk agresivitas dan intensitas menonton *live streaming game* jika nilai peritemnya $\geq 0,64$ maka item dikatakan valid lalu untuk validitas kecanduan *game online* jika nilai itemnya $\geq 0,63$ maka item dikatakan valid. Dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linear berganda atau multiple regression dengan bantuan software *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 24. Sebelum melakukan analisis regresi linear berganda peneliti melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji linearitas, uji multikolinearitas, dan uji heteroskedastitas. Dengan taraf kesalahan yang diambil 10%.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini mendapatkan 281 responden dengan 84 responden (30%) berjenis kelamin laki-laki dan 197 responden (70%) berjenis kelamin perempuan yang disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 1 Jumlah dan Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Jumlah	Presentase
Laki-Laki	84	30%
Perempuan	197	70%
Total	281	100%

Lalu berdasarkan durasi bermain mobile legends didapatkan bahwa ada 28 responden (10%) dengan durasi kurang dari satu jam, kemudian ada 122 responden (43%) bermain dengan durasi 2 jam, dan 131 responden (47%) bermain dengan durasi lebih dari 3 jam. Sebelum uji regresi linear berganda dilakukan, peneliti melakukan uji asumsi klasik. Dari hasil uji normalitas didapatkan hasil 0,095 ($p \geq 0,05$) artinya data terdistribusi secara normal. Lalu uji linearitas mendapatkan hasil 0.00 yang mana dilihat dari sig linearity

jika hasil $\text{sig} \leq 0,05$ maka data tersebut linear. Uji multikolinearitas, menunjukkan bahwa kecanduan *game online* dan intensitas menonton *live streaming game* tidak terjadi multikolinearitas. Hal ini dikarenakan nilai VIF $< 10,00$ dan nilai Tolerance $> 0,100$ pada *coefficients*. Kemudian uji heteroskedastitas dari variabel kecanduan *game online* dan intensitas menonton *live streaming game* mendapatkan hasil $p > 0,05$ sehingga bisa dikatakan bahwa kedua variabel tidak terjadi heteroskedastitas. Setelah syarat dipenuhi maka uji regresi dilakukan.

Dari hasil uji regresi linear berganda yang dilakukan didapatkan hasil analisis uji F dalam penelitian ini menunjukkan hasil bahwa secara bersama-sama variabel kecanduan *game online* dan intensitas menonton *live streaming game* dengan agresivitas mendapatkan $F_{hitung} 43,886 \geq F_{tabel}$ sebesar 3,028 dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) artinya hipotesis mayor diterima. Pada uji hipotesis minor pertama menunjukkan bahwa hubungan kecanduan *game online* dengan agresivitas memiliki hubungan positif signifikan, dilihat dari nilai koefisien 0,243 dan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) artinya hipotesis minor pertama diterima. Pada uji hipotesis kedua menunjukkan bahwa hubungan intensitas menonton *live streaming game* dengan agresivitas pada remaja memiliki hubungan positif tidak signifikan, dilihat dari nilai koefisiennya 0,043 dan signifikan yang didapat 0,383 ($p > 0,05$) artinya hipotesis minor kedua tidak diterima. Selain itu dari kategorisasi tingkat agresivitas, kecanduan *game online* dan intensitas *live streaming game* disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 2 Kategorisasi Agresivitas

Skor Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X \leq 47$	Rendah	84	29,9%
$47 < X \leq 66$	Sedang	186	66,2%
$66 < X$	Tinggi	11	3,9%

Berdasarkan tabel 2 pada variabel agresivitas didapatkan sebanyak 84 (29,9%) pemain mobile legends bang-bang tergolong ke dalam kategori rendah pelaku agresivitas, sebanyak 186 (66,2%) pemain mobile legends bang-bang masuk kategori agresivitas yang sedang, dan sebanyak 11(3,9) pemain mobile legends bang-bang masuk ke dalam kategori yang tinggi agresivitas.

Tabel 3 Kategorisasi Kecanduan *Game online*

Skor Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
---------------	----------	-----------	------------

$X \leq 82$	Rendah	125	44,5%
$82 < X \leq 98$	Sedang	98	34,9%
$98 < X$	Tinggi	58	20,6%

Pada tabel 3 kategorisasi dari variabel kecanduan *game online* sebanyak 125 (44,5%) pemain mobile legends bang-bang tergolong memiliki tingkat kecanduan *game online* mobile legends yang rendah, sebanyak 98 (34,9%) pemain mobile legends tergolong sedang kecanduan game mobile legends, dan sebanyak 58 (20,6%) pemain mobile legends tergolong ke dalam tinggi kecanduan game mobile legends.

Tabel 4 Kategorisasi Intensitas Menonton Live Streaming Game

Skor Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X \leq 42$	Rendah	28	10%
$42 < X \leq 61$	Sedang	193	68,7%
$61 < X$	Tinggi	60	21,3%

Berdasarkan Tabel 4 kategorisasi untuk variabel intensitas menonton *live streaming* didapatkan sebanyak 28(10%) pemain mobile legends bang-bang tergolong memiliki tingkat intensitas menonton *live streaming game* yang rendah, sebanyak 193 (68,7%) pemain mobile legends bang-bang tergolong ke dalam kategori sedang dalam intensitas menonton *live streaming game*, dan sebanyak 60 (21,3%) pemain mobile legends bang-bang tergolong tinggi dalam intensitas menonton *live streaming game*.

Hasil hipotesis mayor ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Selyutin (2019) dengan hasil yang didapat yaitu para streamer game yang memainkan game dan melakukan siaran langsung mendapatkan volume agresi verbal yang cukup tinggi seperti penggunaan kata-kata kotor, perasaan emosional negatif dan beberapa ujaran yang tidak toleran yang diekspresikan ketika bermain video game. Hasil lain juga didapatkan dari penelitian Cabeza-Ramírez et al (2021) dimana jika permainan video game dan penggunaan platform streaming tinggi maka terdapat pula peningkatan pengguna yang bermasalah atau agresif. Hal ini dilihat dari pengguna yang masuk dalam kategori hobi atau *problematic* yang rawan menjadi pengguna yang bermasalah atau agresif, kebanyakan dari kalangan laki-laki muda dibandingkan dengan pengguna perempuan. Yang mana terdapat empat kategori yaitu kategori kasual yang memilih menggunakan platform untuk hiburan, kategori sosial lebih menggunakan platform untuk interaksi sosial, kategori hobi menggunakan game dan platform

lebih banyak dengan menunjukkan minat tentang game yang mereka mainkan atau tonton, dan kategori *problematic* yang ditunjukkan kepada pengguna yang mengalami kecanduan. Kemudian hasil uji hipotesis minor pertama sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rondo et al (2019) yang menunjukkan hubungan kecanduan *game online* dengan perilaku agresif pada remaja, jadi bisa dikatakan semakin tinggi kecanduan *game online* mengakibatkan perilaku agresif meningkat, begitupula sebaliknya jika intensitas *game online* berkonten kekerasan kompetitif rendah maka rendah pula tingkat perilaku agresif. Penelitian lain juga dilakukan oleh Fajar Ramadhan et al (2023) dengan hasil yang didapatkan bahwa 84% siswa kecanduan *game online* mobile legends dengan 73% siswa melakukan perilaku *trash talking* dengan mengirim pesan berupa kata-kata kasar. Hal ini sesuai dengan teori kecanduan *game online* oleh Lemmens et al (2009) bahwa kecanduan *game online* dapat mengakibatkan konflik. Salah satu konflik yaitu interpersonal yang muncul antar *player* yang menimbulkan argumen berlebihan ataupun kebohongan.

Dan hasil hipotesis minor kedua sesuai dengan penelitian yang dilakukan Cabeza-Ramírez et al (2022) yang menunjukkan bahwa aktivitas pengguna game yang menonton *live streaming game* tidak berpengaruh pada perilaku pengguna yang bermasalah atau berperilaku agresif, hal ini dikarenakan menonton live streaming menjadi bagian pelengkap dari bermain video game. Hal ini juga didukung dengan bagaimana motivasi seseorang dalam menggunakan *platform live streaming* tersebut, dalam hal ini terdapat motivasi informasi dimana pengguna *platform streaming* menggunakannya untuk mencari informasi terkait permainan video game, lalu faktor motivasi hiburan dimana pengguna *platform* untuk hiburan atau penghilang stress, dan terakhir motivasi sosial dimana digunakan untuk menjalin hubungan antar komunitas (Cabeza-Ramírez et al, 2020)

4. PENUTUP

Hasil kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini adalah hipotesis utama yaitu terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dan intensitas penonton *live streaming game* dengan agresivitas pada remaja pengguna *game online* mobile legends bang bang. Artinya jika tinggi penggunaan *game online* dan intensitas menonton live streaming maka tinggi pula tingkat agresivitasnya dan sebaliknya jika penggunaan *game online* dan intensitas menonton live streaming rendah maka rendah pula tingkat agresivitasnya. Kemudian hipotesis minor pertama adanya hubungan positif signifikan antara kecanduan *game online* dengan agresivitas pada remaja pengguna *game online* mobile Legends Bang Bang. Artinya jika tingkat penggunaan *game online* tinggi maka tinggi pula tingkat agresivitasnya. Sedangkan hipotesis minor kedua tidak adanya hubungan antara intensitas menonton *live*

streaming game dengan agresivitas pada remaja pengguna *game online mobile legends* bang bang. Artinya tingkat menonton *live streaming game* tidak berhubungan dengan agresivitas, hal ini terjadi karena banyak faktor seperti faktor motivasi *audiens* dalam menonton *live streaming game*.

Analisis data dari penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran untuk pengguna *game online mobile legends: bang bang* agar mengurangi agresivitasnya yaitu untuk dapat mengontrol diri dalam penggunaan *game online* dan intensitasnya dalam menonton *live streaming*. Agar masuk ke dalam batas yang normal, serta motivasinya dalam penggunaan *game online* dan menonton *live streaming* diharapkan dapat mengarah kearah yang positif seperti untuk hiburan.

Kemudian untuk universitas, diharapkan untuk mengembangkan dan terbuka tentang program penelitian yang melibatkan tentang psikologi dan perkembangan teknologi yang ada sekarang. Hal ini tentu saja untuk mempelajari efek jangka panjang dari kemajuan teknologi dan juga tentang perkembangan ilmu psikologi.

Bagi orang tua untuk menanamkan nilai norma pendidikan karakter bagi anak, Hal ini tentu saja untuk mengurangi dampak agresivitas atau paparan dampak negatif yang mereka dapatkan selama menggunakan ponsel. Dan diharapkan orang tua lebih tegas terhadap anaknya ketika memainkan suatu *game online* maupun tontonan yang dilihat melalui ponsel.

Bagi penelitian selanjutnya diharapkan lebih mendiskusikan terkait faktor yang mempengaruhi agresivitas serta mempertimbangkan juga faktor-faktor lain terkait variabel independen, terutama pada variabel *live streaming* untuk menganalisis niat ataupun motivasi seseorang dalam menonton *live streaming*, hal ini agar mudah dalam menghubungkan dengan variabel agresivitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adia, putma nur hayyi. (2022). *Hubungan Kecanduan Game Online Denga Perilaku Agresif Pada Siswa SMA Al-Islam 1 Surakarta*.
- Alfian, F., Utomo, P., & Baskoro, D. N. (2023). *Pengaruh Konten Vlog di YouTube Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SMP Nusantara Plus*. 3(1), 13–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.55397/cps.v3i1.34>
- Ali Amran, Eddy Marheni, Tjung Haww Sin, R. Y. (2020). *Kecanduan Game Online Mobile Legends Dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar*. *Jurnal Patriot*, 2, 1118–1130. <https://doi.org/10.24036/patriot.v2i4.733>
- Anggraini, W., Rifani, E., & Prasetyo, A. (2023). *Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Agresif Pada Remaja : Studi Literatur*. *Jambura Guidance and Counseling Journal*, 4(1), 39–44.
- Anggreyani, R., Khasanah, N. N., & Susanto, H. (2020). *Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresivitas Pada Remaja: Sebuah Studi Di Game Center Semarang*. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 14(1), 1–6. <https://doi.org/10.36051/jiki.v14i1.96>

- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 31–45. <https://journal.rc-communication.com/index.php/JICS/article/view/30>
- Arnold H. Buss and Mark Perry. (1992). Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452–459. https://doi.org/10.1007/978-3-319-28099-8_809-1
- Azel Ryhan, & Baskoro, D. N. (2021). Motivasi Penonton Livestream di Aplikasi Twitch. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 339–355. <https://doi.org/10.37329/ganaya.v4i2.1329>
- Aziz, A. A. Al. (2022). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Media Sosial dan Tingkat Depresi pada Mahasiswa. *Psikologi*, 4, 11–20. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/ap.v2i2.35100>
- Cabeza-Ramírez, L. J., Muñoz-Fernández, G. A., & Santos-Roldán, L. (2021). Video game streaming in young people and teenagers: Uptake, user groups, dangers, and opportunities. *Healthcare (Switzerland)*, 9(2). <https://doi.org/10.3390/healthcare9020192>
- Cabeza-Ramírez, L. J., Sánchez-Cañizares, S. M., & Fuentes-García, F. J. (2020). Motivations for the use of video game streaming platforms: The moderating effect of sex, age and self-perception of level as a player. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(19), 1–20. <https://doi.org/10.3390/ijerph17197019>
- Cabeza-Ramírez, L. J., Sánchez-Cañizares, S. M., Fuentes-García, F. J., & Santos-Roldán, L. M. (2022). Exploring the connection between playing video games and watching video game streaming: Relationships with potential problematic uses. *Computers in Human Behavior*, 128. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107130>
- Clarke, K. M. (2020). Scholarship @ Western DOES WATCHING OTHER PEOPLE PLAY VIDEO GAMES. *Undergraduate Honours Theses*, 5–15. https://ir.lib.uwo.ca/psych_uht/49/
- Das, C. (2021). Causality between Video Games and Cognitive Aggression. *Journal of Indian Psychology*, 9(3). <https://doi.org/10.25215/0903.061>
- Fajar Putra, & Iqomaddin, Drs. H. Muhajir, M. S. (2015). Intensitas Rupa : Penggunaan Media Pembelajaran Visual Dalam Kelas Linguistik Sastra Inggris Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, Volume 03, 110–119. <https://journal.uny.ac.id/index.php/acta-psychologia/article/view/35100>
- Fajar Ramadhan, R., Zaimah Dalimunthe, R., & Dian Dia Conia, P. (2023). Hubungan kecanduan game online mobile legends terhadap perilaku trash talking. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(2), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.30870/diversity.v1i2.18>
- Fauziah Abdu Rahim, Nur Akbar A. Koja, M. J. S. (2023). Pengaruh Intensitas Menonton Film Kartun “Shiva” Terhadap Perilaku Imitasi Anak Pada Later Childhood Di Kelurahan Soadara Kota Tidore Kepulauan. 24(1), 111–120. <https://bajangjournal.com/index.php/JOEL>
- Ferdiansa, G., & Neviyarni, S. (2020). Analisis perilaku agresif siswa. 5(2), 8–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/3003618000>
- Fitri, Z., Amanda, N., Rachman, R. F., & Sari, H. K. (2024). Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Bahasa Pada Gen Z Di Sidoarjo. 2(1).
- Giustiniani, J., Nicolier, M., Pascard, M., Masse, C., Vandell, P., Bennabi, D., Achab, S., Mauny, F., & Haffen, E. (2022). Do Individuals with Internet Gaming Disorder Share Personality Traits with Substance-Dependent Individuals? *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(15). <https://doi.org/10.3390/ijerph19159536>

- Harian, K. (2021). *after Game Nomor 1 di Indonesia: Mobile Legend hingga Genshin Impact*. 17 November 2021. <https://kumparan.com/kabar-harian/daftar-game-nomor-1-di-indonesia-mobile-legend-hingga-genshin-impact-1ww36FvmMr7/full>
- Hastuti, L. W. (2018). Kontrol Diri dan Agresi : Tinjauan Meta-Analisis. *Buletin Psikologi*, 26(1), 42–53. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.32805>
- Hermansyah, M. T., & Hadjam, M. R. (2020). Resiliensi Pada Remaja Yang Mengalami Perceraian Orang Tua: Studi Literatur. *Motiva Jurnal Psikologi*, 3(2), 52. <https://doi.org/10.31293/mv.v3i2.4950>
- Hilvert-Bruce, Z., & Neill, J. T. (2020). I'm just trolling: The role of normative beliefs in aggressive behaviour in online gaming. *Computers in Human Behavior*, 102(January 2019), 303–311. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.09.003>
- Honest Vania Asari , Rini Gusya Liza, L. I. (2023). Perbandingan Tingkat Adiksi Game Online Dengan Tingkat Agresivitas Pada Remaja Sekolah Menengah Pertama. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(4), 1275--1289.
- Imam Santoso, H. M. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Asep Rachmatullah (ed.)). Indigo Media. [https://books.google.co.id/books?id=bRFTEAAAQBAJ&lpg=PR1&ots=4j2IndnQUc&dq=definisi penelitian kuantitatif korelasional&lr&pg=PR4#v=onepage&q=definisi penelitian kuantitatif korelasional&f=false](https://books.google.co.id/books?id=bRFTEAAAQBAJ&lpg=PR1&ots=4j2IndnQUc&dq=definisi%20penelitian%20kuantitatif%20korelasional&lr&pg=PR4#v=onepage&q=definisi%20penelitian%20kuantitatif%20korelasional&f=false)
- Isroani, F. (2023). *Psikologi Perkembangan* (M. P. Aeni Rahmawati (ed.); 1st ed.). MITRA CENDIKIA MEDIA. [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=0fTLEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA155&dq=usia+remaja+menurut+siapa+sampai+24+tahun+PSIKOLOGI&ots=I6gFO2crKw&sig=xq5xbJ0sKzRzrOapIE1XfnIqDuk&redir_esc=y#v=onepage&q=usia remaja menurut siapa sampai 24 tahun PSIKOLOGI&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=0fTLEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA155&dq=usia+remaja+menurut+siapa+sampai+24+tahun+PSIKOLOGI&ots=I6gFO2crKw&sig=xq5xbJ0sKzRzrOapIE1XfnIqDuk&redir_esc=y#v=onepage&q=usia%20remaja%20menurut%20siapa%20sampai%2024%20tahun%20PSIKOLOGI&f=false)
- Lasmin, D. A., Rini, R. A. P., & Pratitis, N. (2020). Korelasi Antara Intensitas Penggunaan Media Sosial Dengan Perilaku Prosocial Di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 1(02), 131–141.
- Latifah, Zwagery, R. V., Safithry, E. A., & Ngalimun. (2023). Basic Concepts of Child and Youth Creativity Development and Its Measurement in Developmental Psychology. *EduCurio: Education Curiosity*, 1(2), 426–439. <http://qjurnal.my.id/index.php/educurio/article/view/275>
- Lee, S. J., Jeong, E. J., Lee, D. Y., & Kim, G. M. (2021). Why Do Some Users Become Enticed to Cheating in Competitive Online Games? An Empirical Study of Cheating Focused on Competitive Motivation, Self-Esteem, and Aggression. *Frontiers in Psychology*, 12(November). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.768825>
- Lemmens J, Valkenburg P, P. J. (2009). *Development and Validation of Game Addiction Scale for Adolescents*. 12(1), 77–95. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- 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. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lestari, E. D., Nitisanjaya, J., & Susanto, Y. B. (2023). What Motivates Mobile Legends: Bang Bang Players' Loyalty and In-App Purchases? Investigation of Perceived Values Effect: Playfulness, Addiction, and Good Price (Evidence from Indonesia). *Review of Applied Socio-Economic Research*, 26(2), 67–82. <https://doi.org/10.54609/reaser.v26i2.419>
- Li, Y., Wang, C., & Liu, J. (2020). A systematic review of literature on user behavior in video game live streaming. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(9). <https://doi.org/10.3390/ijerph17093328>

- Lokananta, A. C. (2020). Interpersonal communication behavior online game addict: Case study on mobile legends bang bang online game addict in South Tangerang, Indonesia. *Proceedings of the International Conference on IT, Communication and Technology for Better Life, ICT4BL 2019, Ict4bl 2019*, 53–56. <https://doi.org/10.5220/0008929200530056>
- Maulina, N. A., Syam, N. K., & HMZ, N. (2021). Pengaruh Intensitas Menonton Program Youtube Channel Wirda Mansur terhadap Motivasi Membaca Al-Qur'an Subscriber. *Jurnal Riset Komunikasi Penyiaran Islam*, 1(1), 61–67. <https://doi.org/10.29313/jrkpi.v1i1.216>
- Nuansa, V. S., & Syah, A. M. (2022). Hubungan Intensitas Menonton Tayangan Kriminal di Sosial Media Terhadap Kenakalan Remaja (Bullying) di Kelas VIII-B MTs. Al-Muhtadi Sendangagung Paciran Tahun 2018. *Busyro : Jurnal Dakwah Dan Komunikasi Islam*, 3(2), 99–107. <https://doi.org/10.55352/kpi.v3i2.620>
- Nurudin, A. S., Purwadi, & Yuzarion. (2021). Hubungan antara konformitas dan agresivitas pada remaja di SMA X Cirebon. *Psyche 165 Journal*, 14(02), 221–225. <https://jpsy165.org/ojs/index.php/jpsy165/article/view/103/104>
- Pandie, H. Y., Fallo, D. F. N., & Kian, D. A. (2023). *IMPLEMENTASI PERANAN KEPOLISIAN DALAM MENGATASI KENAKALAN REMAJA SERTA HAMBATAN-HAMBATAN YANG DIALAMI OLEH KEPOLISIAN RESOR TIMOR TENGAH SELATAN*. 4(5), 636–644.
- Puspitasari, I. (2023). UPAYA MENURUNKAN PERILAKU AGRESIVITAS PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NURUL HUDA AL HAZMI CAKUNG. *Jurnal Ilmiah Psikologi Insani*, 8(1), 60–79.
- Raharjo, D. B., Saragih, S., Aulia, S., & Haque, U. (2023). *Agresivitas verbal pada pemain Mobile Legend : Bagaimana peran intensitas bermain ? Pendahuluan*. 3(4), 506–514. <https://aksiologi.org/index.php/inner>
- Rahmah R. (n.d.). *Klasifikasi Remaja: Remaja Awal, Remaja Pertengahan, dan Remaja Akhir*. Gramedia. <https://www.gramedia.com/literasi/klasifikasi-remaja/>
- Ranteallo, R. R., & Mapandin, A. (2018). *HUBUNGAN ANTARA KEBIASAAN MENONTON FILM KEKERASAN DENGAN PERILAKU AGRESIF REMAJA LAKI-LAKI DI DUSUN KARUNGANGA KELURAHAN TALLULOLO , Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Tana Toraja * Correspondent Author : Regina Reni Ranteallo Perilaku agresif seringkali menja*.
- Riesya, Y., & Oxygentri, M. (2019). PENGARUH PEMBENTUKAN PERILAKU KEKERASAN ANAK DALAM TAYANGAN OPERA VAN JAVA (Studi Kasus Pada Anak Usia 10-12 Tahun di Kampung Pakuncen Telukjambe Timur Kabupaten Karawang). *Jurnal Politikom Indonesiana*, 4(1), 1–19.
- Rochansyah, A. A., Rini, A. P., Pratitis, N., & Psikologi, F. (2023). Religiusitas dan Agresivitas verbal remaja pemain game online: Adakah peran mediasi regulasi emosi? *INNER: Journal of Psychological Research*, 3(1), 67–76.
- Romdhoni, F. R., Sugiharto, D. R., Elektronika, P., Surabaya, N., Elektronika, P., & Surabaya, N. (2023). *PENGARUH KONTEN GAME STREAMING PADA KANAL YOUTUBE*. 6, 46–54. <https://doi.org/10.46781/nathiqiyah.v6i1.558>
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I. S., & Onibala, F. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan. *Jurnal Keperawatan*, 7(1). <https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24324>
- Safitri, S., & Fikri. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada User Game Online. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop*, 2(1), 28–33. <https://doi.org/10.37304/pandohop.v2i1.4396>
- Samsir, H. M. (2022). *Bandura ' s Modeling Theory Teori Pemodelan Bandura*. 2(7), 3067–

3080.

- Selyutin, A. (2019). III PMMIS 2019 Post mass media in the modern informational society “Journalistic text in a new technological environment: achievements and problems” AGGRESSIVE SPEECH BEHAVIOUR IN THE DISCOURSE OF GAME VIDEO BLOGS AND STREAMS. *The European Proceedings of Social & Behavioural Sciences*. <https://doi.org/https://doi.org/10.15405/epsbs.2019.08.02.32>
- Setiawati, O. R., & Gunado, A. (2019). Perilaku Agresif Pada Siswa Smp Yang Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(1), 30–34. <https://doi.org/10.33024/jpm.v1i1.1413>
- Sitanggang, Y. A., Lani, T., & Raziansyah. (2023). Hubungan Konsep Diri Dengan Kontrol Diri Dalam Tindakan Agresivitas Di Media Sosial Pada Keluarga Yang Memiliki Remaja Di Wilayah Astambul. *Journal Health & Science: Gorontalo Journal Health and Science Health*, 7(2), 195–202. <https://ejournal.ung.ac.id/index.php/gojhes/article/view/18589/6215>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. ALFABETA, CV.
- Tampubolon, S. W., & Dirgantara, P. (2023). Pengaruh Konten Youtube Oura Gaming Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Informasi Mobile Legends. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO*, 8(4), 684–694. <http://jurnalilmukomunikasi.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/142>
- Wibawa, M. A., & Pradekso, T. (2018). Pengaruh Intensitas Menonton Channel Youtube Reza Oktovian dan Pengawasan Orang Tua terhadap Perilaku Agresif yang dilakukan Remaja Sekolah Menengah Pertama. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 06(03), 307–311. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/21033>
- Wibisono, A., & Naryoso, A. (2019). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja. *Interaksi Online*, 7(3), 179–187. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/24140>
- Yanizon, A., & Sesriani, V. (2019). Cause of Aggressive Behavior on Adolescents. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 6(1), 23–36. <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/download/1915/1395>
- Yessy Pramita Widodo, Firman Hidayat, N. N. F. (2022). HUBUNGAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU AGRESIF PADA REMAJA DI SMK BHAKTI PRAJA SLAWI. 13(1), 100–106. <http://ojs.stikesbhamadaslawi.ac.id/index.php/jik>
- Yunalia, E. M., & Etika, A. N. (2020). Analisis perilaku agresif pada remaja di sekolah menengah pertama. *Journal Health of Studies*, 4(1), 38–45. [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3195257&val=28103&title=Analisis perilaku agresif pada remaja di sekolah menengah pertama](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3195257&val=28103&title=Analisis%20perilaku%20agresif%20pada%20remaja%20di%20sekolah%20menengah%20pertama)
- Zhang, Y., Hou, Z., Wu, S., Li, X., Hao, M., & Wu, X. (2022). The relationship between internet addiction and aggressive behavior among adolescents during the COVID-19 pandemic: Anxiety as a mediator. *Acta Psychologica*, 227(2318), 103612. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2022.103612>