

Agresi verbal Pemain *Game Mobile Legend* Ditinjau dari Kontrol Diri

Robi Muhammad Fajri¹, Nuram Mubina^{2*}, Dinda Aisha³

¹²³Universitas Buana Perjuangan Karawang

*Nuram.mubina@ubpkarawang.ac.id

Abstract

The development of technology has made life easier, but it has also posed challenges, such as online game addiction. Mobile Legends, which is popular in Indonesia, often triggers verbal aggression among teenagers due to intense competition. Self-control plays a crucial role in managing verbal aggression and its impact on social relationships. This study aims to determine the effect of self-control on verbal aggression in adolescent mobile legends online game players in Karawang. Respondents in this study were adolescents aged 15-21 years who played mobile legends and lived in Karawang. This study uses a quantitative with causal-associative method. The sampling technique used convenience sampling. The measuring instruments in this study used self-control scale and verbal aggression scale. The results showed that self-control can influence verbal aggression with a contribution of 70.6%. Self-control negatively affects verbal aggression with an influence coefficient value of -1.258, that is, the higher the self-control, the lower the verbal aggression.

Keyword: Verbal Aggression, Self-Control, Game Online, Mobile Legends

Abstrak

Perkembangan teknologi memudahkan hidup, tetapi juga menimbulkan tantangan, seperti kecanduan *game online*. *Mobile Legends*, yang populer di Indonesia, sering memicu agresi verbal pada remaja karena kompetisi sengit. Kontrol diri berperan penting dalam mengendalikan agresi verbal dan dampaknya terhadap hubungan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kontrol diri terhadap agresi verbal pada remaja pemain *game online mobile legends* di Karawang. Responden pada penelitian ini adalah remaja berusia 15-21 tahun yang bermain *mobile legends* dan berdomisili di Karawang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis kausal-asosiatif. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *convenience sampling*. Alat ukur dalam penelitian ini menggunakan skala kontrol diri dan skala agresi verbal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kontrol diri dapat memengaruhi agresi verbal dengan kontribusi sebesar 70,6%. Kontrol diri memengaruhi agresi verbal secara negatif dengan nilai koefisien pengaruh sebesar -1,258, yaitu semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah agresi verbal.

Kata kunci: Agresi Verbal, Kontrol Diri, *Game Online*, *Mobile Legends*

Pendahuluan

Teknologi telah memberikan beberapa kenyamanan kepada manusia dalam melaksanakan tugas. Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi telah memberikan keuntungan besar bagi manusia (Ngafifi, 2014). Teknologi yang sering disalahgunakan adalah penggunaan internet. Internet ini digunakan oleh para pebisnis, pelajar, pegawai pemerintah dan swasta, masyarakat bahkan kaum intelektual. Selain manfaat positif dari penggunaan internet, banyak juga dampak negatifnya karena internet menyediakan banyak hal yang kita butuhkan (Ananda, 2024).

Terdapat salah satu penggunaan internet yang digunakan oleh seluruh kalangan mulai dari kalangan tua, remaja dan bahkan anak-anak. Diantara sarana hiburan populer yang berada di internet, sarana hiburan yang dimainkan oleh berbagai kalangan ini adalah *game online* (Thahir, 2023). Permainan digital interaktif yang dapat dimainkan melalui koneksi internet dikenal sebagai *game online* (Adiningtiyas, 2017). Selain itu, *game online* memiliki kemampuan untuk dimainkan secara *real time* atau bersamaan, meskipun dimainkan secara individu dengan jarak terpisah, karena terhubung ke jaringan. *Game online* terbaru yang sedang ramai dimainkan oleh banyak kalangan adalah *mobile legends*. *Mobile legends* telah mendapatkan popularitas yang luar biasa sebagai *game online* di Indonesia. *Game online* ini menarik karena formatnya yang berupa *multiplayer online arena (MOBA)*, yang memiliki berbagai elemen menarik (Romadlon, 2022).

Menurut laporan Media Indonesia (2022) jumlah pemain aktif *mobile legends* di Indonesia pada bulan Agustus 2021 mencapai 34 juta orang. Angka ini signifikan karena sekitar sepertiga dari total 90 juta pemain *mobile legends* global berasal dari Indonesia. Menurut Alfarizi (2019), Indonesia memiliki proporsi pemain *mobile legends* tertinggi, yaitu 29,4 persen dari total 170 juta pengguna aktif, seperti yang dilaporkan oleh Nimo TV pada 17 Januari 2019. (Dodi, 2023) menemukan bahwa di Indonesia, 77,5% remaja berusia antara 15 dan 18 tahun kecanduan bermain *game online*. Di antara remaja ini, 887.003 adalah laki-laki dan 241.989 adalah perempuan, yang merupakan 22,5% dari total keseluruhan. Menurut laporan Michael (Merdeka.com) pada tahun 2021, sekitar 58% atau 12.876.174 orang yang terlibat dalam *e-sports* adalah anak muda di bawah usia 18 tahun.

Menurut (Santrock, W.J. *Adolescence*, 2013), remaja merupakan individu berusia antara 12 hingga 21 tahun. Oblinger & Oblinger (dalam (Novrialdy, 2019) mengidentifikasi remaja saat ini sebagai generasi pascamillennial yang tumbuh dalam lingkungan teknologi yang sangat terjangkau, sehingga mereka dianggap sebagai generasi yang paling mahir dalam menggunakan teknologi. Masa remaja juga merupakan periode ketidakstabilan di mana remaja cenderung eksploratif terhadap hal-hal baru dan rentan terhadap fenomena *fomo (fear of missing out)*, tren remaja *fomo* dalam hal ini adalah bermain *game online*, seperti yang disebutkan oleh (Jordan & Andersen, 2017). Menurut Hurlock (dalam (Novrialdy, 2019), eksplorasi ini dapat berisiko mengarah kepada perilaku yang bermasalah.

Game online pada dasarnya memberikan dampak positif saat digunakan sebagai sarana hiburan karena dapat membantu mengurangi stres dan menghilangkan kepenatan, seperti yang ditegaskan oleh penelitian (Novrialdy,

2019). Bermain *game online* juga dapat meningkatkan keterampilan dalam mengelola dan memimpin kelompok, memperkaya kemampuan optimisme, serta membantu dalam menangani frustrasi dan kecemasan secara adaptif (Granic, Lobel, & Engels, 2014). Selain berdampak positif, *game online* tanpa disadari dapat memiliki dampak negatif yang dapat memicu perilaku agresi. *Game online* modern sering kali menekankan aspek kompetitif dalam permainannya. Kebiasaan bermain *game* dengan tema kekerasan dan kompetitif merupakan faktor risiko yang dapat meningkatkan kemungkinan perilaku agresif sehari-hari, seperti kegelisahan dan rasa kesal (Sakti, Anrial, & Kamil, 2022).

Penting bagi *game online* untuk menyediakan sarana komunikasi di antara para pemain agar mereka dapat membentuk hubungan virtual. Sarana komunikasi ini bisa berupa *chatting* (pesan teks langsung) atau *voice note* (rekaman suara), yang sering kali tidak diatur oleh aturan atau hukum penggunaan tertentu. Seiring berjalannya waktu, ruang komunikasi ini dapat menjadi tempat di mana kata-kata yang tidak pantas atau kasar sering kali dilontarkan. Menurut (Rochansyah, Rini, & Pratitis, 2023), dalam permainan *game online* seperti *mobile legends*, terdapat berbagai perilaku agresi yang dapat terjadi, seperti serangan terhadap karakter, kompetensi, penampilan fisik, konsep diri, ancaman yang tidak jelas namun tersirat, penghinaan, laknat, omelan, ejekan, penggunaan kekuatan verbal, kata-kata kasar, dan pelecehan verbal. Secara umum, perilaku semacam ini dikenal sebagai agresi verbal.

Dalam penelitian ini, istilah agresi verbal didefinisikan menurut (Jordan & Andersen, 2017) yang menyatakan bahwa ketika seseorang melakukan aktivitas dengan maksud untuk menyakiti orang lain, baik secara langsung maupun tidak langsung, maka hal tersebut termasuk dalam kategori agresi verbal. Secara umum, pemain *game online* cenderung menunjukkan agresi verbal terhadap sesama pemain saat tim mereka sedang kalah atau bahkan saat unggul. Agresi verbal sering kali dianggap sebagai hal yang biasa terjadi dalam hubungan pertemanan, di mana anggota tim yang merasa dekat satu sama lain menganggapnya sebagai hal lumrah. Namun, penting untuk dicatat bahwa agresi verbal dapat menjadi awal dari agresi fisik, yang kadang-kadang tidak disadari oleh para pelaku. Dampak dari agresi verbal yang berkelanjutan dapat mengakibatkan perasaan sedih, penurunan rasa percaya diri, dan dalam kasus yang parah dapat menyebabkan depresi (Chaq, Suharnan, & Rini, 2018).

Agresi verbal yang terjadi dalam konteks *game online* dapat dengan mudah terbawa ke dalam perilaku sehari-hari. Quwaider dkk. (2019) menyatakan bahwa perilaku seseorang cenderung berlanjut dari satu dimensi ke dimensi lainnya secara alami. Temuan ini juga didukung oleh penelitian (Rodriguez-Villa, Camacho, & Torous, 2021), yang menunjukkan bahwa kecenderungan melakukan agresi verbal selama bermain *game online* bisa tercermin dalam pola interaksi sehari-hari. Menurut Almajid (2019), penelitian menunjukkan bahwa terdapat banyak perilaku agresi verbal yang merendahkan yang dilakukan oleh pemain selama bermain *mobile legends*. Hal itu juga dibuktikan berdasarkan pra-penelitian yang dilakukan pada Januari 2024 terhadap remaja di Karawang yang bermain *game online mobile legends* dengan jumlah 33 responden, sebanyak 88% remaja melakukan perilaku

mengejek dengan merendahkan diri orang lain, 83% membantah dengan tidak segan berkata kasar dan melampiasikan kemarahan melalui kata-kata, 76% membual dengan menyombongkan diri saat bermain *game online*, 71% mengancam dengan mengintimidasi lawan dengan ucapan merendahkan, 67% berteriak dengan membentak lawan saat bertanding dan 82% melakukan perilaku menipu seperti membohongi lawan agar bisa menang atau menolak ajakan teman yang menjadi beban di *game online* dengan alasan sudah cukup orang.

Kontrol diri merupakan faktor internal yang dapat mempengaruhi kecenderungan individu untuk merespons dengan agresi verbal, dimana kontrol diri berperan sebagai mekanisme penghambat dalam pelepasan respons agresif (Krahe, 2013). (De Ridder, De Boer, Lugtig, Bakker, & van Hooft, 2011) mengatakan bahwa kontrol diri terkait erat dengan kapasitas individu untuk mengatur emosi dan motivasi internal mereka, yang memungkinkan mereka untuk membuat pilihan yang tepat dan berperilaku sesuai dengan norma dan harapan masyarakat. Kontrol diri adalah kapasitas mendasar yang memungkinkan orang untuk menolak reaksi yang tidak menyenangkan dan menyalurkannya ke arah perilaku yang lebih positif, seperti disiplin diri, aktivitas non-impulsif, gaya hidup sehat, perilaku etis di tempat kerja, dan konsistensi (Tangney dkk., 2004). Menurut (Marsela & Supriatna, 2019), kekurangan kontrol diri dapat menyebabkan kesulitan dalam mengatur perilaku dan menentukan tindakan yang tepat, yang dapat mengarah pada perilaku agresif. Widiarti (dalam (Chaq et al., 2018) menjelaskan bahwa ketidakmampuan individu dalam mengendalikan diri dapat berpotensi menimbulkan krisis identitas, yang pada gilirannya meningkatkan risiko perilaku negatif dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini mendukung klaim ini. Menurut Asnidar dkk. (2022), individu yang menunjukkan tingkat agresi verbal yang lebih rendah lebih cenderung memiliki kontrol diri yang tinggi. Terdapat pengaruh antara kontrol diri dengan perilaku agresi verbal menurut penelitian yang dilakukan oleh Nabila pada tahun 2023. Penelitian oleh Natingkaseh dkk. (2022) menunjukkan bahwa agresi verbal berbanding terbalik dengan kontrol diri. Orang yang memiliki kontrol diri lebih tinggi terhadap emosi mereka cenderung tidak agresif atau melakukan kekerasan dalam berbicara, sedangkan hal sebaliknya terjadi pada individu yang kontrol dirinya rendah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin mengetahui pengaruh kontrol diri terhadap agresi verbal pada remaja pemain *game online mobile legends* di Karawang.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis kausal-asosiatif. Populasi dalam penelitian ini merupakan remaja pemain *mobile legends* di Karawang. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode *non-probability* dengan teknik *convenience sampling*. Alat ukur dalam penelitian ini menggunakan skala kontrol diri adaptasi dari De Ridder dkk. (dalam (Arifin & Milla, 2020) dengan aspek inhibisi dan inisiasi dan skala agresi verbal adopsi dari hasil Rochansyah, Rini dan Pratitis (2023) dengan menggunakan teori perilaku agresi verbal dari (Jordan & Andersen, 2017) yaitu, perilaku mengejek, membentak, membantah, membual,

menyebarkan fitnah atau aib, mengancam dan menipu. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Normalitas, Uji Linearitas, Uji Regresi Linier Sederhana, dan Uji Koefisien Determinasi.

Hasil Penelitian

Tabel 1. Uji Normalitas Variabel Penelitian

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>		<i>Unstandardized Residual</i>
<i>N</i>		125
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	,0000000
	<i>Std. Deviation</i>	13,63366690
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	,072
	<i>Positive</i>	,072
	<i>Negative</i>	-,046
<i>Test Statistic</i>		,072
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		,180 ^c

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 1 diketahui nilai *Assymp.sig* yaitu 0,180 > 0,05 maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Linearitas

<i>ANOVA Table</i>						
		<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
Agresi Verbal * Kontrol Diri	<i>Between (Combined) Groups</i>	68634,123	44	1559,866	12,933	,000
	<i>Linearity</i>	55234,068	1	55234,068	457,962	,000
	<i>Deviation from Linearity</i>	13400,055	43	311,629	2,584	,000
	<i>Within Groups</i>	9648,677	80	120,608		
	<i>Total</i>	78282,800	124			

Berdasarkan hasil pada tabel 2 menunjukkan bahwa variabel kontrol diri dan agresi verbal memiliki nilai *Linearity* dengan signifikansi 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan adanya hubungan linier antara variabel agresi verbal (Y) dan kontrol diri (X).

Tabel 3. Regresi Linier Sederhana

<i>Coefficients^a</i>					
<i>Model</i>		<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardize</i>	<i>Sig.</i>
		<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>d Coefficients</i>	
				<i>T</i>	
1	(Constant)	115,939	2,888		40,151 ,000
	Kontrol Diri	-1,258	,073	-,840	-17,169 ,000

Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana pada tabel 4.14, terbukti bahwa variabel kontrol diri memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, kita dapat menerima hipotesis alternatif (Ha) dan menolak hipotesis nol (H0). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kontrol diri terhadap agresi verbal pada remaja pemain *game online mobile legends* di Karawang.

Persamaan regresi linier sederhana nilai konstanta (B) agresi verbal sebesar 115,939 dan nilai kontrol diri sebesar -1,258. Berikut dapat diketahui persamaan regresi yaitu:

$$Y = 115,939 - 1,258X$$

Hal ini memiliki makna setiap pengurangan satu satuan pada kontrol diri maka agresi verbal akan meningkat sebesar 114,681. Oleh karena itu, koefisien negatif menunjukkan hubungan negatif yang substansial antara variabel kontrol diri dan agresi verbal di kalangan remaja pemain *game online mobile legends* di Karawang.

Tabel 4. Uji Koefisien Determinasi

<i>Model Summary^b</i>				
<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	,840 ^a	,706	,703	13,689

Hasil uji koefisien determinasi pada tabel 4.15 diketahui nilai *R square* bernilai 0,706, hal ini dapat disimpulkan bahwa pengaruh kontrol diri sebesar 0,706 atau 70,6% terhadap agresi verbal pada remaja pemain *game online mobile legends* di Karawang, selebihnya 29,4% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kontrol diri terhadap agresi verbal pada remaja pemain *game online mobile legends* di

Karawang. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah skala psikologi, dengan teknik sampel yaitu *convenience sampling* untuk mengumpulkan respon dari 125 partisipan. Setelah pengumpulan data selesai, uji hipotesis yang dilakukan terhadap variabel kontrol diri dengan agresi verbal menghasilkan nilai sig. sebesar 0,000 yang lebih kecil dari taraf signifikansi yang telah ditentukan yaitu 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kontrol diri terhadap agresi verbal pada remaja pemain *game online mobile legends* di Karawang.

Rosalinda (2019) menegaskan bahwa remaja dengan kontrol diri yang rendah menunjukkan perilaku impulsif dan melakukan tindakan tanpa mempertimbangkan bahaya yang terkait secara memadai. Akibatnya, mereka yang memiliki kontrol diri yang rendah lebih rentan kehilangan regulasi emosi, sehingga lebih cenderung terlibat dalam perilaku menyimpang dibandingkan dengan individu dengan kontrol diri yang baik. Selain itu, remaja sering kali mengalami kesulitan dalam mengatur pikiran mereka dan menemukan solusi untuk masalah, yang mengarah pada kesulitan dalam mengatasi masalah saat ini secara efektif. Akibatnya, mereka mungkin akan mengekspresikan emosi mereka dengan cara yang negatif, seperti agresi verbal. Penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian Asnidar dkk. (2022), yang menunjukkan adanya korelasi yang signifikan antara kontrol diri dan perilaku agresi verbal. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa mereka yang memiliki kontrol diri yang sangat baik memiliki tingkat agresi verbal yang lebih rendah. Lebih lanjut, penelitian Nabila (2023) mengungkapkan adanya korelasi antara kontrol diri dan perilaku agresi verbal.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa agresi verbal yang muncul pada remaja terutama di Karawang dapat dipengaruhi oleh kontrol diri. Dalam pertemanan, agresi verbal seringkali dianggap wajar. Sebaliknya, kekerasan fisik dapat terjadi akibat agresi verbal yang terkadang tidak disadari. Agresi verbal yang kronis dapat menimbulkan efek yang menyedihkan, yang mengarah pada penurunan kepercayaan diri dan, dalam kasus yang lebih ekstrem, bahkan menyebabkan korban menjadi depresi (Chaq dkk., 2018). Agresi verbal di dalam *game online* bisa saja akan terbawa ke dalam perilaku sehari-hari. Pada Quwaider dkk. (2019) menyebutkan jika tubuh seseorang akan dengan sendirinya melakukan perilaku yang sama dari suatu dimensi ke dimensi yang lainnya. Hal itu juga sejalan dengan penelitian Rodriguez-Villa dkk. (2021), perilaku agresi verbal yang merupakan kebiasaan selama bermain *game online* pasti juga terbawa pada pola interaksi sehari-harinya.

Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian, hasil signifikansi menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, dengan nilai sig. $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh kontrol diri terhadap agresi verbal pada remaja pemain *game online mobile legends* di Karawang. Faktor kontrol diri memberikan pengaruh yang signifikan sebesar 70,6% terhadap agresi verbal, dan sisanya sebesar 29,4% dipengaruhi oleh variabel lain dalam penelitian ini, seperti kecerdasan emosi,

konformitas dan lain sebagainya. Saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah remaja diharapkan mampu mengendalikan diri dengan menjalin komunikasi baik dengan rekan satu tim atau tim lain. Remaja hendaknya memiliki kemampuan kontrol diri yang baik untuk menghindari agresi verbal saat bermain bersama, karena dapat meningkatkan efektivitas kerja tim, dan diharapkan dapat menghindari kekerasan secara verbal terlebih fisik. Peneliti selanjutnya memiliki potensi untuk memperluas cakupan populasi penelitian, memberikan lebih banyak penjelasan tentang perilaku agresi verbal di kalangan pemain *game online*, mengidentifikasi lokasi yang lebih tepat, dan menyelidiki elemen-elemen lain yang mempengaruhi agresi verbal.

Daftar Pustaka

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1). Retrieved <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/view/1121>
- Ananda, R. D. (2024). *Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Pembentukan Akhlak Remaja di Desa Purwodadi, Kecamatan Kuala Pesisir, Kabupaten Nagan Raya* (PhD Thesis, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Retrieved from <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/40053/>
- Arifin, H. H., & Milla, M. N. (2020). Adaptasi dan properti psikometrik skala kontrol diri ringkas versi Indonesia. *Jurnal Psikologi Sosial*, 18(2), 179–195.
- Chaq, M. C., Suharnan, S., & Rini, A. P. (2018). Religiusitas, kontrol diri dan agresivitas verbal remaja. *Jurnal Fenomena*, 27(2), 22–23.
- De Ridder, D. T., De Boer, B. J., Lugtig, P., Bakker, A. B., & van Hooft, E. A. (2011). Not doing bad things is not equivalent to doing the right thing: Distinguishing between inhibitory and initiatory self-control. *Personality and Individual Differences*, 50(7), 1006–1011.
- Dodi, D. (2023). *Hubungan Intensitas Penggunaan Game Dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Keperawatan Universitas Hasanuddin* (PhD Thesis). Universitas Hasanuddin.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66.
- Jordan, C. J., & Andersen, S. L. (2017). Sensitive periods of substance abuse: Early risk for the transition to dependence. *Developmental Cognitive Neuroscience*, 25, 29–44.
- Marsela, R. D., & Supriatna, M. (2019). Konsep diri: Definisi dan faktor. *Journal of Innovative Counseling: Theory, Practice, and Research*, 3(02), 65–69.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1). Retrieved <https://journal.uny.ac.id/index.php/jppfa/article/view/2616>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158.

- Rochansyah, A. A., Rini, A. P., & Pratitis, N. (2023). Religiusitas dan Agresivitas verbal remaja pemain game online: Adakah peran mediasi regulasi emosi? *INNER: Journal of Psychological Research*, 3(1), 67–76.
- Rodriguez-Villa, E., Camacho, E., & Torous, J. (2021). Psychiatric rehabilitation through teaching smartphone skills to improve functional outcomes in serious mental illness. *Internet Interventions*, 23, 100366.
- Romadlon, M. A. (2022). *Analisis Isi Trash Talking Pada Konten Game Online Mobile Legend Di Akun Youtube Brandon Kent* (PhD Thesis, Universitas Bhayangkara Surabaya). Universitas Bhayangkara Surabaya. Retrieved from <http://eprints.ubhara.ac.id/1583/>
- Sakti, D. K. P., Anrial, A., & Kamil, P. (2022). *Dampak Negatif Game Online Mobile Legend Terhadap Etika Komunikasi (Kebiasaan Trash Talking) Siswa di Sd Negeri 08 Prumnas Batu Galing* (PhD Thesis, IAIN Curup). IAIN Curup. Retrieved from <http://e-theses.iaincurup.ac.id/2131/>
- Santrock, W.J. Adolescence.* (2013). McGraw-Hill Education.
- Thahir, I. (2023). Pengaruh Game Online Berbasis Web Based Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas Tinggi Sd Inpres Bontomanai Makassar. *Jejak Pembelajaran: Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 7(4). Retrieved from <https://jurnalhost.com/index.php/jpp/article/view/113>