

Perilaku Agresif Remaja Pemain Game Online

Sarah Salsa Fitri¹, Liza Wahyuni^{1*}, Agusri¹, Nurlis¹

¹Prodi Ilmu Keperawatan STIKes Muhammadiyah Lhokseumawe

Correspondence: lizawahyuni2@gmail.com

ABSTRAK

Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain game online terbanyak ketiga di dunia. Meskipun memberikan hiburan dan meningkatkan keterampilan strategis, game online juga dapat menyebabkan perilaku agresif pada remaja, terutama jika permainan tersebut mengandung unsur kekerasan dan dimainkan secara berlebihan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku agresif pada remaja pemain game online di Kabupaten Aceh Besar. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan *cross-sectional*. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 104 remaja yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui kuesioner *Buss-Perry Aggression Questionnaire (BPAQ)* yang terdiri dari 29 pertanyaan, dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan dari 4 aspek perilaku agresif, agresif fisik memiliki nilai *mean* 26.53 (*SD* 6.19), agresif verbal memiliki nilai *mean* 17.19 (*SD* 4.24), kemarahan memiliki nilai *mean* 23.67 (*SD* 5.26) dan permusuhan ditemukan nilai *mean* 28.91 (*SD* 8.39), yang berarti remaja pemain game online rata-rata lebih menunjukkan perilaku agresif permusuhan, disarankan remaja lebih mengatur waktu dalam bermain game online dan sebisa mungkin melakukan aktivitas positif yang tidak berkaitan dengan game online guna meminimalisir perilaku agresif yang ditimbulkan dari bermain game online.

Kata Kunci : Game Online, Perilaku Agresif, Remaja

ABSTRACT

Indonesia is the country with the third largest number of online game players in the world. Although they provide entertainment and improve strategic skills, online games can also cause aggressive behavior in teenagers, especially if the games contain elements of violence and are played excessively. This research aims to determine aggressive behavior among teenage online game players in Aceh Besar Regency. The research method used is quantitative with a cross-sectional approach. The sample in this study was 104 teenagers selected using purposive sampling technique. Data was collected through the Buss-Perry Aggression Questionnaire (BPAQ) questionnaire which consists of 29 questions, and analyzed using descriptive statistics. The results of the study showed that from 4 aspects of aggressive behavior, physical aggression had a mean value of 26.53 (*SD* 6.19), verbal aggression had a mean value of 17.19 (*SD* 4.24), anger had a mean value of 23.67 (*SD* 5.26) and hostility found a mean value of 28.91 (*SD* 8.39). , which means that teenagers who play online games on average show more hostile aggressive behavior, it is recommended that teenagers manage their time playing online games and do positive activities as much as possible. not

related to online games in order to minimize aggressive behavior resulting from playing online games.

Keyword : Online Games, Aggressive Behavior, Adolescents

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi, teknologi dan informasi di Indonesia mengalami perkembangan yang sangat pesat seiring dengan bertambahnya kebutuhan masyarakat pada teknologi dan informasi. Perkembangan teknologi tersebut tidak hanya terjadi pada sektor-sektor tertentu, melainkan juga terjadi pada dunia permainan seperti game online (Ratu & Ambarwati, 2023). Fenomena game online terjadi pada seluruh kalangan masyarakat mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa (Nurlis et al., 2021)

Game online merupakan game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau Internet), sebagai medianya. Seiring dengan perkembangan zaman, produksi game online semakin bervariasi. Terdapat banyak jenis permainan game online, mulai dari game online yang ber-genre perang, balapan, olahraga, dan yang menggunakan grafik sederhana hingga membentuk dunia virtual yang sangat bagus serta dapat dimainkan banyak orang dalam satu permainan yang membuat penggunanya lupa waktu (Adam & Rahman, 2023). Game online dapat dimainkan dengan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan, sehingga akan ada yang menjadi pemenang dan ada pula yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing (Surbakti, 2017).

Menurut laporan yang dipublikasi Limelight Networks pada tahun 2021, sebanyak 62% gamers di dunia lebih memilih untuk bermain game online dari pada menonton film atau acara TV (Limelight Networks, 2021). Hal ini didukung oleh hasil laporan yang disampaikan Direktur Jenderal Aplikasi Informatika Kementerian Kominfo yang mengungkapkan jumlah pemain game di Indonesia saat ini tercatat lebih dari 170 orang di berbagai platform berdasarkan Peta Ekosistem Industri Game Indonesia 2021.

Menurut Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat mayoritas atau 83,6% pengguna internet usia 16-64 tahun di Indonesia bermain video game menggunakan gawai apapun. Sementara sebanyak 68,1% pengguna internet menggunakan telepon pintar (smartphone) untuk bermain video game. Salah satu penggunaan internet di Indonesia adaah untuk kebutuhan game online. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video game per Januari 2022.

Bermain game online pada remaja memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif dari bermain game online yaitu dapat mengaktifkan sistem motorik, dengan koordinasi yang tepat antara informasi yang diterima oleh mata kemudian di teruskan ke otak untuk diproses dan diperintahkan kepada tangan untuk menekan tombol tertentu. Game online dapat mendorong remaja menjadi cerdas, karena menuntut daya analisa dan perencanaan strategi yang tepat agar bisa menyelesaikan permainan dengan baik. Kelebihan yang bisa diperoleh oleh remaja dalam bermain game online adalah meningkatkan konsentrasi (Pratiwi dkk., 2019).

Menurut Ridoi, (2018) bermain game online memberikan dampak negatif antara lain kurang tidur karena sebagian besar waktu tidur anak digunakan untuk bermain video game karena jika pagi sampai siang hari waktu mereka untuk belajar di sekolah atau beraktivitas, isolasi diri dimana hal ini membuat anak akan cenderung mengasingkan diri dari teman dan keluarganya, stres berlebihan, *carpal tunnel syndrome* (tekanan pada saraf di pergelangan tangan), dan jika dibiarkan berlarut-larut akan mengarah pada adiksi yang memberikan dampak negatif dikarenakan remaja mengimitasi tokoh secara berlebihan sehingga dapat terjadinya perilaku agresif .

Remaja yang terbiasa menyaksikan adegan kekerasan akan mudah terbentuknya perilaku agresif dikarenakan alam bawah sadarnya merekam apa yang dia saksikan. Perilaku agresif yang sering muncul di media elektronik sering dikaitkan dengan perilaku agresif di dunia nyata (Pitakasari dkk., 2019). Agresif mempunyai beberapa pendekatan. Para ahli memakai istilah "agresi" sebagai suatu perilaku atau tindakan yang bertujuan untuk melukai secara fisik maupun secara verbal. Dalam konteks ini, kekerasan yang agresif adalah perilaku yang bermaksud untuk melukai objek yang dijadikan sasaran agresivitas (Pangarsa, 2018).

Perilaku agresi terdiri dari empat bentuk diantaranya agresi fisik merupakan tindakan agresi yang menyakiti individu lain secara fisik, seperti memukul, menendang dan lain-lain; agresi verbal yaitu respon vokal yang menyampaikan stimulus yang menyakiti mental dalam bentuk penolakan dan ancaman, seperti mengumpat, menyebarkan cerita yang tidak menyenangkan tentang seseorang kepada orang lain, memaki, mengejek, membentak, dan berdebat; kemarahan yakni emosi negatif yang disebabkan oleh harapan yang tidak terpenuhi dan bentuk ekspresinya dapat menyakiti orang lain serta dirinya sendiri; dan permusuhan yakni tindakan yang mengekspresikan kebencian, permusuhan, antagonisme ataupun kemarahan yang sangat kepada pihak lain (Buss dan Perry dalam Saputra, 2017).

Menurut Zulaiha dkk., (2019), setiap jenis perilaku agresif yang dilakukan oleh remaja disebabkan oleh beberapa faktor yaitu antara lain faktor keluarga, teman sebaya, dan media. Beberapa cara mengatasi perilaku agresif menurut Sarwono, (2011) yaitu pengamatan tingkah laku yang baik dengan membuat acara di televisi yang memberikan gambaran kegiatan non agresi, memberikan konsekuensi atau hukuman untuk mengurangi agresi, upaya katarsis dengan kegiatan fisik yang menguras tenaga sehingga ketika fisik lelah maka tingkah laku agresif akan turun, sifat kognitif dimana memaafkan dengan tulus dan ikhlas sehingga hal ini dapat mengurangi agresivitas.

Dapat disimpulkan bahwa untuk mengurangi perilaku agresif kita harus memberikan contoh kepada anak untuk berperilaku yang baik, memberikan konsekuensi bagi anak saat berperilaku agresif, jauhkan televisi dan video game yang mengajarkan kekerasan dari anak, memberikan pengajaran dan contoh mengenai sikap yang baik pada anak, memberikan bantuan pada anak untuk menentukan apakah ia harus meninggalkan, bersikap tegas, atau mencari bantuan kepada orang lain apabila merasa berbahaya, dan yang paling penting adalah tidak membela anak ketika anak membuat masalah (Mu'amanah, 2016).

Penelitian Yulianingrum dkk., (2024) tentang Hubungan Penggunaan Game Online dengan Perilaku Agresif Verbal pada Remaja di Bumisari

Jurnal Assyifa' Ilmu Kesehatan, Vol., No....., April 20.....

Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga hasil penelitian didapatkan nilai korelasi = 0,349 menunjukkan hubungan berarah positif yang artinya semakin tinggi intensitas penggunaan game online maka perilaku agresif verbal akan semakin berat.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian Setiawati & Gunado (2019) tentang Perilaku Agresif pada Siswa SMP yang Bermain Game Online. Hasil dari penelitian ini, didapatkan dari 98 siswa (18,2) dengan perilaku agresif tingkat rendah, 403 siswa (74,8%) dengan perilaku agresif tingkat sedang, serta 38 siswa (7,1%) dengan perilaku agresif tingkat tinggi, sehingga dapat disimpulkan adanya perilaku agresif pada siswa SMP yang bermain game online.

Berdasarkan studi pendahuluan di Gampong Krueng Mak Kecamatan Simpang Tiga untuk mendalami bentuk fenomena perilaku agresif remaja pengguna game online dengan menggunakan teknik wawancara dan survey didapatkan 8 dari 10 remaja memainkan game online yang berunsur kekerasan seperti *Mobile legend*, *PUBG Mobile* dan *Free Fire*. Mereka mengatakan sering menghabiskan banyak waktu luangnya setiap hari untuk bermain game online, 2 dari 10 remaja mengatakan teman-temannya sering mengumpat dengan menggunakan kata-kata kasar ketika bermain game online. Mereka juga mengatakan sering merasa marah dan kesal jika kalah dalam bermain game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku agresif pada remaja pemain game online di Kabupaten Aceh Besar.

METODE

Desain Penelitian

Desain penelitian menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh remaja di Gampong Krueng Mak sebanyak 143 orang. Sampel dalam penelitian ini dihitung menggunakan aplikasi *OpenEpi* dengan tingkat kepercayaan 95% dengan jumlah sampel sebesar 104 remaja dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling* dengan kriteria inklusi remaja yang berdomisi di gampong Krueng Mak dan gemar bermain game online. Sedangkan kriteria eksklusi adalah remaja dengan disabilitas. Penelitian ini menggunakan kuesioner untuk mengukur perilaku agresif remaja pemain game online. Kuesioner yang digunakan pada penelitian ini ialah *the Aggression Questionnaire* karya Buzz & Perry. Alat ukur ini terdiri dari 29 pertanyaan dengan nilai *alpha cronbach* sebesar 0,89 yang berarti instrumen tersebut dapat diandalkan atau reliabel. Instrumen ini disusun menggunakan skala pengukuran dalam bentuk skala likert, dengan alternatif respon skala antara 1 sampai 5 yaitu Sangat Tidak Sesuai (STS) diberi skor 1, Tidak Sesuai (TS) skor 2, Kurang Setuju (KS) skor 3, Sesuai (S) skor 4, dan Sangat Sesuai (SS) diberikan skor 5. Untuk hasil pengukuran perilaku agresif skor total atau subskala yang lebih tinggi menunjukkan agresi yang lebih besar (Buss & Perry, 1992).

HASIL PENELITIAN

Dari 104 responden menunjukkan sebagian besar umur responden berusia 14-17 tahun (48,1%). Lebih dari setengah berjenis kelamin laki-laki (58,7%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Usia dan Jenis Kelamin (n=104)

No	Demografi	Frekuensi	Persentase
1	Usia		
	10-13 Tahun (Remaja Awal)	7	6,7%
	14-17 Tahun (Remaja Pertengahan)	50	48,1%
	18- 20 Tahun (Remaja Akhir)	47	45,2%
2	Jenis Kelamin		
	Laki-laki	61	58,7%
	Perempuan	43	41,3%
	Total	104	100.0

Tabel 2. Distribusi *Statistics* Responden berdasarkan 4 Aspek (n = 104)

No	Aspek	Mean	S. Deviasi	Min	Max
1	Fisik	26.53	6.19	9	40
2	Verbal	17.19	4.24	5	25
3	Kemarahan	23.67	5.26	11	33
4	Permusuhan	28.91	8.39	10	38

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa dari 104 responden distribusi *statistics* berdasarkan 4 aspek perilaku agresif. Agresif fisik memiliki nilai *mean* 26.53 dengan rentang nilai 9 hingga 40, agresif verbal memiliki nilai *mean* 17.19 dengan rentang nilai 5 hingga 25, kemarahan memiliki nilai *mean* 23.67 dengan rentang nilai 11 hingga 33 dan permusuhan ditemukan nilai *mean* 28.91 dengan rentang nilai 10 hingga 38.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar umur responden berusia 14-17 tahun (48,1%) hal ini sejalan dengan fenomena game online cukup banyak menyita perhatian masyarakat Indonesia, Pengguna game online terbanyak adalah remaja yang di dominasi oleh siswa menengah atas. Hasil penelitian Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa data di Indonesia pada tahun 2016 menunjukan penggunaan internet sudah mencapai 132 juta. Data tersebut menunjukan bahwa 18,4% penggunaanya dari kalangan usia 10-24 tahun.

Lebih dari setengah responden berjenis kelamin laki-laki (58,7%). Popularitas ini tampaknya berbeda pada jenis kelamin, sebagaimana survei yang hasil penelitian yang sama melaporkan bahwa 99% anak laki-laki dan 94% perempuan adalah pemain game online aktif sejalan dengan penelitian Kun Zheng (2016) menyatakan bahwa pemain game online pada laki-laki lebih mempengaruhi perilaku agresif dari pada perempuan.

Hasil penelitian ini didapatkan bahwa rata-rata dari 104 responden distribusi *statistics* berdasarkan 4 aspek perilaku agresif. Agresif fisik memiliki nilai *mean* 26.53 dengan rentang nilai 9 hingga 40, agresif verbal memiliki nilai *mean* 17.19 dengan rentang nilai 5 hingga 25, kemarahan memiliki nilai *mean* 23.67 dengan rentang nilai 11 hingga 33 dan permusuhan ditemukan nilai *mean* 28.91 dengan rentang nilai 10 hingga 38. Remaja pemain game online rata-rata lebih menunjukkan perilaku agresif permusuhan dengan *mean* 28.91 (SD 8.39).

Hasil penelitian ini menunjukkan skor rata-rata agresif fisik yaitu 26.53 dengan kesimpulan cenderung tinggi. Hal ini memperlihatkan bahwa rata-rata responden menggunakan kekerasan untuk melindungi diri dan mempertahankan hak. Remaja cenderung mengekspresikan kemarahannya dengan melakukan serangan fisik.

Karakteristik kedua dari perilaku agresif pada penelitian ini yaitu agresif verbal. Bentuk perilaku agresif verbal berupa makian, ancaman, penolakan, mengumpat dan lainnya. Hasil penelitian ini menunjukkan skor agresif verbal yaitu rata-rata sebesar 17.19 dengan rentang nilai 5 hingga 25. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Safitri, 2022) dengan 98 responden (56,3%) pada kategori sedang dan 7 responden (4,0%) pada kategori tinggi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemain game online memiliki kecenderungan untuk berperilaku agresif verbal.

Karakteristik ketiga dari perilaku agresif pada penelitian ini yaitu kemarahan. Bentuk kemarahan berupa perasaan marah, kesal atau cenderung kesulitan dalam menahan amarahnya. Hasil penelitian ini menunjukkan skor kemarahan dengan nilai rata-rata 23.67 dengan rentang nilai 11 hingga 33. Hal ini tidak jauh berbeda dengan hasil penelitian (Saputri dkk., 2019) dengan agresif kemarahan sebesar 30%. Pada aspek ini menurut peneliti remaja masih sedikit yang mampu mengendalikan emosinya. Sebagian besar responden berusia 14 tahun dan termasuk dalam masa remaja awal yang belum memiliki kestabilan emosional akibat dari perubahan hormon, fisik dan psikologis.

Karakteristik keempat pada penelitian ini yaitu permusuhan. Permusuhan merupakan perilaku agresif yang tidak terlihat seperti individu yang memiliki rasa permusuhan cenderung berprasangka buruk terhadap orang lain, perasaan curiga, cemburu, iri hati dan merasa hidup tidak adil untuknya. Hasil pada penelitian ini ditemukan permusuhan dengan nilai rata-rata 28.91 dengan rentang nilai 10 hingga 38. Hal ini sejalan dengan penelitian (Nisrina dkk., 2023) dengan aspek permusuhan pada kategori tinggi, nilai mean 6,03. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa remaja yang mengalami kecenderungan untuk permusuhan akan memiliki perasaan mudah curiga dan ketidakpercayaan terhadap orang lain.

Perilaku agresif dalam penelitian ini merupakan bagian dari kenakalan remaja yang perlu ditekan dan dikendalikan secara bersama-sama oleh orang tua, guru, remaja itu sendiri, pemerintah, dan masyarakat. Perilaku agresif pada anak tidak muncul secara alami, melainkan dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya (Ningrum, 2021).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Rondo dkk., (2019) dengan 78 sampel penelitian didapatkan sebanyak 45 (57,7%) remaja yang bermain game online mengalami perilaku agresif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa remaja lebih cenderung berperilaku agresif.

Remaja yang sering bermain game online sering kali merasa frustrasi ketika mengalami kekalahan, frustasi ini ditimbulkan dikarenakan koneksi jaringan internet yang lambat atau tersendat, kurang kompaknya anggota tim yang sedang bermain, serta kekalahan pada saat bermain game online, perasaan-perasaan frustrasi inilah yang memicu dan meningkatkan perilaku agresif pada remaja pemain game online (Kartini, 2016).

SIMPULAN

Peneliti berkesimpulan remaja yang sering terpapar dengan game online akan cenderung berperilaku agresif yang tinggi seperti, agresif fisik, agresif verbal, agresif kemarahan dan permusuhan.

SARAN

Remaja diharapkan dapat mengatur jadwal dalam bermain game online untuk mencegah terjadinya perilaku agresif, tenaga kesehatan dapat memberikan edukasi untuk masyarakat khususnya remaja yang keseringan bermain game online, diperlukan penelitian lanjutan dengan metode penelitian yang berbeda terkait perilaku agresif yang dipengaruhi oleh pemain game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, M. F., & Rahman, A. (2023). Dampak Game Online Bagi Pelajar. *Pinisi Journal Of Art, Humanity & Social Studies*, 3(2), 402–406.
- Kartini, H. (2016). Hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku agresif pada siswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(4).
- Limelight Networks. (2021, Maret 10). *Limelight's State of Online Gaming Report Shows Online Gaming Spikes as Consumers Seek Social Connection and Entertainment*.
- Mu'amanah, L. L. A. (2016). *Pengembangan buku panduan menangani perilaku agresif menggunakan teknik sosiodrama untuk siswa kelas IV SDN Blimbing 05 Malang*.
- Ningrum, E. A. S. L. (2021). Strategi Sekolah dalam Meminimalisir Perilaku Agresif Siswa di SMPN 1 Jabon Sidoarjo. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 9(1), 188–202.
- Nisrina, S., Lestari, D. R., & Rachmawati, K. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Remaja di SMP Negeri "X" Banjarbaru. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 11(2), 247–260.
- Nurlis, Andala, S., & Martunis. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kemandirian Dalam Aktivitas Keseharian Pada Anak Usia Prasekolah. *Assyifa'*, 180–187.
- Pangarsa, N. J. (2018). Identifikasi Faktor Penyebab Perilaku Agresif Pada Siswa Kelas 8 SMP Negeri 4 Ngaglik. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, 4(3), 203–214.
- 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), 96–102.
- Pratiwi, E. Y., Rochmania, D., Asmarani, R., & Edi, M. (2019). *Positif Negatif Game-online Pengaruh Fenomena Game-online Terhadap Prestasi Belajar*.
- Ratu, H. G., & Ambarwati, K. D. (2023). Agresivitas Pada Remaja Akhir Perempuan Pengguna Game Online Jenis Massively Multiplayer Online First Person Shooter. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 1625–1633.

- Jurnal Assyifa' Ilmu Kesehatan, Vol., No....., April 20.....
- Ridoi, M. (2018). *Cara mudah membuat game edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana Construct 2*. Maskha.
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I., & Onibala, F. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan. *Jurnal keperawatan*, 7(1).
- Saputra, W. N. E., Nadiah H., dan Dika, N. W. 2017. Perbedaan Tingkat Perilaku Agresi Berdasarkan Jenis Kelamin pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Kota Yogyakarta. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 2(4), 142– 147
- Safitri, S. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game dengan Perilaku Agresif Verbal pada User Game Online. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop*, 2(1), 28–33.
- Saputri, O. K., Widiastuti, R., & Pratama, M. J. (2019). Analisis Bentuk-bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna Game Online. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 7(5).
- Sarwono, S. W. (2011). *Psikologi Sosial*. Balai Pustaka.
- Setiawati, OR, & Gunado, A. (2019). Perilaku agresif pada siswa smp yang bermain game online. *Jurnal Psikologi Malahayati* , 1 (1), 30-34.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Yulianingrum, P., Kurniawan, W. E., & Susanti, I. H. (2024). Hubungan Penggunaan Game Online Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja Di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga. *Protein: Jurnal Ilmu Keperawatan dan Kebidanan.*, 2(1), 298–310.
- Zulaiha, Z., Husen, M., & Bakar, A. (2019). Analisis faktor penyebab perilaku agresif pada siswa. *JIMBK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling*, 4(1).