
**HUBUNGAN ADIKSI GAME MOBILE LEGENDS DAN PERILAKU
AGRESI VERBAL PADA REMAJA AKHIR**

Gabriel Dicki Hermawan¹, Enjang Wahyuningrum²
[gabrieldicki.h@gmail.com¹](mailto:gabrieldicki.h@gmail.com), [enjang.wahyuningrum@uksw.edu²](mailto:enjang.wahyuningrum@uksw.edu)
Universitas Kristen Satya Wacana

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara adiksi Game Mobile Legends dan perilaku agresi verbal pada remaja akhir. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Subjek penelitian merupakan remaja akhir pengguna Game Mobile Legends. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan pengumpulan data melalui kuesioner skala adiksi Game dan skala agresi verbal. Analisis data dilakukan menggunakan teknik Spearman Rank Correlation. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara adiksi Game Mobile Legends dan perilaku agresi verbal pada remaja akhir dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,659 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat adiksi Game Mobile Legends, maka semakin tinggi pula kecenderungan perilaku agresi verbal pada remaja akhir. Penelitian ini memberikan implikasi bahwa penggunaan Game Online secara berlebihan dapat mempengaruhi pengendalian emosi dan pola komunikasi remaja sehingga diperlukan pengawasan, pengendalian diri, serta edukasi mengenai penggunaan Game Online secara sehat.

Kata Kunci : Adiksi Game, Mobile Legends, Agresi Verbal, Remaja Akhir.

ABSTRACT

This study aimed to determine the relationship between Mobile Legends game addiction and verbal aggressive behavior in late adolescents. This research used a quantitative method with a correlational approach. The participants were late adolescents who played Mobile Legends. The sampling technique used purposive sampling, and the data were collected through questionnaires consisting of a game addiction scale and a verbal aggression scale. Data analysis was conducted using the Spearman Rank Correlation technique. The results showed a significant positive relationship between Mobile Legends game addiction and verbal aggressive behavior in late adolescents, with a correlation coefficient value of 0.659 and a significance value of 0.000 ($p < 0.05$). These findings indicate that the higher the level of Mobile Legends game addiction, the higher the tendency of verbal aggressive behavior among late adolescents. This study implies that excessive online gaming can affect adolescents' emotional control and communication patterns, therefore supervision, self-control, and education regarding healthy online game use are needed.

Keywords: Game Addiction, Mobile Legends, Verbal Aggression, Late Adolescents.

PENDAHULUAN

Perilaku agresif, khususnya dalam bentuk agresi verbal, menjadi fenomena sosial yang semakin marak terjadi, terutama di kalangan remaja akhir. Agresi verbal adalah bentuk agresi yang diwujudkan melalui penggunaan kata-kata yang menyakitkan seperti hinaan, ejekan, makian, atau ancaman yang bertujuan untuk melukai perasaan orang lain. Meskipun tidak bersifat fisik, bentuk agresi ini sering kali meninggalkan dampak psikologis yang mendalam bagi korbannya.

Dampak dari perilaku agresi verbal tidak hanya bersifat jangka pendek, tetapi juga bisa mempengaruhi aspek psikologis dan sosial dalam jangka panjang. Remaja yang kerap menunjukkan perilaku agresif secara verbal cenderung mengalami kesulitan dalam menjalin

hubungan sosial yang sehat, rendahnya kemampuan empati, serta peningkatan risiko keterlibatan dalam perilaku perundungan. Hal ini dapat menghambat perkembangan kepribadian yang sehat dan mengganggu dinamika sosial di sekolah maupun lingkungan sosialnya. Penelitian oleh Setiawati dan Wahyuni (2021) menemukan bahwa bentuk agresivitas, termasuk agresi verbal, berhubungan signifikan dengan perilaku bullying pada remaja. Perilaku ini dapat menimbulkan ketidaknyamanan psikologis, memperparah stres, serta menyebabkan terisolasinya individu dari lingkungan sosial.

Dalam perspektif psikologi sosial, agresi verbal dikategorikan sebagai perilaku destruktif yang muncul dari emosi negatif, rendahnya kontrol diri, atau sebagai bentuk pelampiasan atas frustrasi yang dialami individu. Myers (dalam Olga, 2019) menjelaskan bahwa agresi verbal merupakan tindakan sadar dengan tujuan menyakiti atau merendahkan orang lain, seperti melalui gosip, sindiran, maupun kata-kata kotor.

Fenomena agresi verbal di kalangan remaja akhir kian kompleks di era digital. Media sosial, forum daring, dan Game Online menyediakan ruang baru bagi munculnya bentuk-bentuk agresi secara tidak langsung namun masif. Seringkali, pelaku tidak menyadari dampak dari perilakunya karena terjadi dalam ruang maya yang minim sanksi sosial. Dalam konteks permainan digital, agresi verbal paling sering ditemukan dalam komunikasi antar pemain, khususnya saat mereka menghadapi kekalahan, tekanan tim, atau konflik strategi. Hal ini menjadi lebih jelas dalam Game-Game berbasis kompetitif seperti Mobile Legends, yang menuntut kerja sama dan respons cepat dalam atmosfer permainan yang intens.

Penelitian oleh Hidayat et al. (2022) menunjukkan bahwa kekerasan siber dan agresi verbal merupakan konsekuensi nyata dari kecanduan Game Online. Pemain yang terlibat secara emosional dalam permainan sering menunjukkan ekspresi verbal yang menyakitkan, bahkan terhadap rekan satu timnya sendiri. Pola ini membentuk normalisasi perilaku agresif dalam dunia digital yang kemudian terbawa ke kehidupan nyata. Berdasarkan laporan We Are Social (2023), sebanyak 64% masyarakat Indonesia aktif bermain Game melalui perangkat seluler, dan lebih dari 25% dari jumlah tersebut menghabiskan waktu bermain lebih dari 3 jam per hari. Mobile Legends: Bang Bang menjadi salah satu Game dengan tingkat unduhan tertinggi dan waktu bermain paling intens, terutama di kalangan remaja dan dewasa muda. Dalam lingkungan permainan seperti Mobile Legends, pemain sering mengalami tekanan akibat performa tim. Ketika ekspektasi tidak terpenuhi, agresi verbal menjadi bentuk ekspresi yang paling mudah muncul. Pemain melampiaskan frustrasi melalui kata-kata kasar, hinaan, atau umpatan, yang dapat ditujukan pada lawan maupun rekan setim. Safitri & Fikrie (2022) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa kecanduan Game Online secara signifikan berkorelasi positif dengan perilaku agresif verbal. Pemain dengan durasi bermain tinggi menunjukkan kecenderungan lebih besar untuk mengungkapkan kemarahan dan frustrasi dalam bentuk verbal yang agresif. Hal ini diperparah jika Game yang dimainkan memiliki unsur kekerasan atau bersifat kompetitif. Lebih lanjut, Rianto (2024) dalam studi korelasionalnya menyatakan bahwa terdapat hubungan signifikan antara intensitas bermain Game dan agresi verbal pada mahasiswa. Hal ini menegaskan bahwa Game Online bukan hanya media hiburan, tetapi juga dapat menjadi faktor risiko dalam munculnya perilaku menyimpang pada remaja akhir.

Game seperti Mobile Legends termasuk dalam kategori Game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang menuntut koordinasi intensif dalam tim dan memiliki atmosfer kompetisi tinggi. Sayeed et al. (2021) menekankan bahwa remaja dengan adiksi mobile Game cenderung menunjukkan penurunan kontrol emosi, gangguan interaksi sosial, dan kecenderungan meluapkan frustrasi melalui kata-kata kasar.

Krahe (2001) menyebutkan perilaku agresi yang muncul pada diri individu dapat dipengaruhi oleh faktor kepribadian yaitu kematangan emosi, iritabilitas, kerentanan

emosional, pikiran yang kacau, harga diri dan gaya atribusi permusuhan sedangkan faktor situasional yaitu adanya penyerangan, efek senjata, karakteristik target, alkohol dan temperatur udara. Sementara terjadinya perilaku agresif pada remaja dapat disebabkan oleh beberapa faktor yaitu frustrasi, gangguan pengamatan dan tanggapan remaja, gangguan berpikir dan intelegensi remaja, serta gangguan perasaan/emosional remaja sedangkan faktor eksternal meliputi faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor lingkungan (Kartono, 2011). Rifauddin (2016) menunjukkan bahwa faktor eksternal dari lingkungan dapat berpengaruh besar terhadap remaja yang memiliki kondisi psikologis tidak stabil, sementara interaksi sosial memiliki peran yang krusial dalam pengembangan psikologis mereka (Riswanto & Marsinun, 2020).

Menurut Tola (2018) faktor yang mempengaruhi perilaku agresi verbal ialah faktor biologis yaitu setiap anak terlahir dengan tingkah laku dan emosi yang berbeda namun dapat diubah dengan pola asuh yang diterapkan oleh orang tua. Faktor keluarga yaitu berhubungan dengan pola asuh yang diterapkan orang tua kepada anak. Faktor budaya yaitu yang dimaksud budaya disini bukan adat namun seperti suatu kebiasaan yang dibuat. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Saputra dkk (2017) menjelaskan bahwa perilaku agresi dapat disebabkan oleh faktor tertentu, salah satunya adalah perceraian orang tua. Remaja yang berasal dari keluarga bercerai ternyata lebih agresif bila dibandingkan dengan remaja yang berasal dari keluarga utuh. Siswa yang orang tuanya bercerai memiliki kebahagiaan yang kurang. Hal ini akan mendorong siswa untuk mencari hal lain yang dapat membuat dirinya bahagia, termasuk dengan cara melukai orang lain secara sengaja. Baron dan Byrne (dalam Arron & Dwiastuti, 2019) juga berpendapat bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang melakukan perilaku agresi verbal ada tiga yaitu faktor sosial seperti frustrasi, tekanan dari orang tua dan lingkungan, provokasi, agresi yang dipindahkan, pemaparan terhadap kekerasan di media, keterangsangan yang meningkat, dan keterangsangan seksual. Faktor pribadi seperti pola perilaku, persepsi, narsisme, dan ancaman ego. Faktor situasional seperti suhu udara yang tinggi, obat-obatan, dan keramaian yang memicu munculnya perilaku agresivitas verbal. Berkowitz (2003) menjabarkan beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku agresi verbal diantaranya frustrasi, pikiran, kepribadian, keluarga, proses sosialisasi, pola asuh, dan lingkungan luar. Berdasarkan beberapa faktor yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa ada berbagai macam faktor yang mempengaruhi perilaku agresi verbal yaitu faktor internal yang lahir dari diri sendiri atau faktor bawaan, kemudian ada pula faktor eksternal meliputi sosial, keluarga, situasional, budaya, dan sekolah.

Studi Gentile et al. (2017) menunjukkan bahwa 6-15% pemain Game Online global menunjukkan gejala adiksi, dengan dampak serius seperti penurunan prestasi akademik, isolasi sosial, dan gangguan kesehatan mental (e.g., depresi dan ansietas). Mekanisme neurologis adiksi ini melibatkan sistem dopaminergik di otak, di mana aktivitas gaming memicu reward pathway mirip dengan kecanduan zat (Weinstein, 2017). Sementara di Indonesia, prevalensi adiksi Game Online pada pelajar mencapai 14,3% (Kemenkes RI, 2022), menegaskan urgensi penanganan masalah ini. Dikatakan tingkat kecanduan berat jika seseorang bermain Game Online dengan durasi 5 jam/hari dan timbulnya sifat ingin menirukan karakter dalam Game sehingga dapat menyebabkan terputusnya sosial di masyarakat, pada tingkat ini seseorang sudah mengeluarkan uang banyak hanya untuk bermain Game Online, waktu tidur yang kurang sehat, pola makan tidak teratur dan juga dapat merusak kondisi kesehatan (Pratama et al., 2019). Yusuf, Krisnana dan Ibrahim (2019) mengemukakan bahwa orang yang adiksi terhadap Game Online ditandai dengan bermain lebih dari 4-5 jam dalam sehari, selalu memikirkan Game Online meskipun sedang tidak bermain Game, dan lebih mengutamakan bermain Game Online daripada aktivitas yang lain.

Sementara itu menurut Weinstein (2010) adiksi Game Online ditandai dengan sejauh mana pemain yang bermain Game secara berlebihan dapat berpengaruh negatif bagi pemain tersebut. Dalam dunia Game Online bentuk perilaku agresif verbal dilakukan dengan berkata kotor melalui chat dengan lawan dan mengungkapkan kata-kata kasar yang dimunculkan dalam permainan Game Online (Apriyanti, 2015). Perilaku agresif verbal memiliki dampak negatif baik untuk pelaku maupun korban. Pratiwi (2018) menjelaskan bahwa dampak pada korban perilaku agresivitas verbal yaitu merasa risih dan merasa lemah, tak jarang individu yang menjadi korban perilaku agresif verbal juga akan membalas menyerang menggunakan berbagai macam kata-kata kasar yang dapat menyakiti perasaan orang lain. Amalia dan Syam (2017) mengemukakan bahwa keterkaitan antara kecanduan Game Online dengan agresif verbal dapat dijelaskan melalui teori belajar sosial. Dalam teori ini menjelaskan bahwa memainkan dan memperhatikan video Games yang agresif akan menstimulasi perilaku agresif fisik maupun verbal karena pemain akan mengikuti dan meniru apa yang dilihat saat bermain Game Online.

Martani et al. (2022) melakukan studi pada siswa SMK dan menemukan bahwa kecanduan terhadap Game bergenre MOBA seperti Mobile Legends memiliki korelasi kuat dengan perilaku verbal abuse. Namun, penelitian ini masih terbatas pada usia sekolah menengah dan belum mencakup populasi remaja akhir, yaitu kelompok usia yang berada dalam masa peralihan menuju kedewasaan awal dan memiliki tantangan psikososial yang berbeda.

Studi oleh Teng et al. (2024) memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa kecanduan bermain Game meningkatkan agresivitas verbal melalui perubahan cara pengambilan keputusan yang bias risiko, terutama pada mahasiswa. Hal ini berarti bahwa efek adiksi Game bukan hanya emosional, tetapi juga kognitif. Kendati berbagai penelitian telah dilakukan untuk memahami hubungan antara Game dan agresivitas, masih terdapat kesenjangan dalam penelitian yang secara khusus meneliti hubungan antara adiksi terhadap Mobile Legends dan perilaku agresi verbal pada remaja akhir. Sebagian besar studi masih bersifat umum atau fokus pada kelompok usia tertentu seperti anak-anak atau mahasiswa secara luas tanpa mengisolasi kelompok usia remaja akhir.

Maka dari itu, penelitian ini memiliki posisi yang penting dalam melengkapi kekosongan literatur ilmiah dan memberikan pemahaman lebih mendalam mengenai hubungan antara adiksi terhadap Mobile Legends dan kecenderungan perilaku agresi verbal pada remaja akhir. Dengan pendekatan kuantitatif, penelitian ini akan menghasilkan data empiris yang dapat diandalkan dan dijadikan dasar dalam perumusan intervensi yang tepat sasaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional. Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana terdapat hubungan antara dua variabel, yaitu tingkat adiksi Game Mobile Legends (variabel bebas) dan perilaku agresi verbal (variabel terikat) pada remaja akhir. Desain ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin menguji hubungan antarvariabel, sebagaimana digunakan oleh Safitri & Fikrie (2022) dalam studi sebelumnya.

HASIL PENELITIAN

Hasil Statistik Deskriptif

Bagian ini berisi uraian hasil pengujian statistik deskriptif dan kategorisasi skor setiap variabel. Peneliti dapat menampilkan tabel kategorisasi data yang telah diolah. Tabel disusun sesuai dengan aturan APA. Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk mengetahui

gambaran umum data penelitian pada variabel adiksi *Game Mobile Legends* dan agresi verbal. Analisis dilakukan terhadap 140 responden menggunakan program IBM SPSS Statistics.

Tabel 1 Hasil Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Adiksi <i>Game</i>	140	39.00	116.00	77.5571	18.34375
Agresi Verbal	140	16.00	60.00	36.6786	8.60840

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, variabel adiksi *Game* memperoleh nilai minimum sebesar 39 dan nilai maksimum sebesar 116. Nilai rata-rata (*mean*) variabel adiksi *Game* sebesar 77,56 dengan standar deviasi sebesar 18,34. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat adiksi *Game* pada responden berada pada kategori sedang karena sebagian besar skor responden berada di sekitar nilai rata-rata penelitian.

Selanjutnya, variabel agresi verbal memperoleh nilai minimum sebesar 16 dan nilai maksimum sebesar 60. Nilai rata-rata (*mean*) variabel agresi verbal sebesar 36,68 dengan standar deviasi sebesar 8,61. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat agresi verbal responden juga cenderung berada pada kategori sedang.

Kategorisasi data dilakukan menggunakan rumus kategorisasi berdasarkan mean dan standar deviasi, yaitu kategori rendah apabila skor berada di bawah nilai mean dikurangi satu standar deviasi, kategori sedang apabila skor berada di antara mean dikurangi satu standar deviasi hingga *mean* ditambah satu standar deviasi, dan kategori tinggi apabila skor berada di atas *mean* ditambah satu standar deviasi.

Tabel 2 Kategorisasi Variable Adiksi Game Mobile Legends

	Rentan g Skor	Frekuensi	Persentase	Valid Percent	Cumulative Percent
Rendah	$\leq 59,21$	29	20.7	20.7	20.7
Sedang	$59,22 - 95,90$	92	65.7	65.7	65.7
Tinggi	$\geq 95,91$	19	13.6	13.6	100
Total		140	100	100	

Berdasarkan hasil kategorisasi variabel adiksi *Game*, diperoleh kategori rendah pada skor kurang dari 59,21, kategori sedang pada skor 59,21 sampai 95,90, dan kategori tinggi pada skor lebih dari atau sama dengan 95,91.

Tabel 3 Kategorisasi Variable Perilaku Agresi Verbal

	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase	Valid Percent	Cumulative Percent
Rendah	$\leq 28,07$	23	16.4	16.4	16.4
Sedang	$28,08 - 45,28$	111	79.3	79.3	95.7
Tinggi	$\geq 45,29$	6	4.3	4.3	100
Total		140	100	100	

Sementara itu, pada variabel agresi verbal diperoleh kategori rendah pada skor kurang dari 28,07, kategori sedang pada skor 28,07 sampai 45,28, dan kategori tinggi pada skor lebih dari atau sama dengan 45,29.

Secara keseluruhan, hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa sebagian besar responden dalam penelitian memiliki tingkat adiksi *Game Mobile Legends* dan agresi verbal pada kategori sedang.

Hasil Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan program IBM SPSS Statistics.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kolmogorov-Smirnov Sig.	Keterangan
Adiksi <i>Game Mobile Legends</i>	0,000	Tidak Normal
Perilaku Agresi Verbal	0,000	Tidak Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas, diketahui bahwa variabel adiksi *Game Mobile Legends* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000. Sementara itu, variabel perilaku agresi verbal juga memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000.

Nilai signifikansi kedua variabel tersebut lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian tidak berdistribusi normal.

Karena data penelitian tidak memenuhi asumsi normalitas, maka analisis korelasi *Pearson Product Moment* tidak dapat digunakan. Oleh karena itu, uji hipotesis selanjutnya seharusnya menggunakan teknik korelasi nonparametrik yaitu *Spearman Rank Correlation*.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel adiksi *Game Mobile Legends* dan perilaku agresi verbal bersifat linear atau tidak.

Tabel 5 Hasil Uji Linearitas

Variabel	Sig. Deviation from Linearity	Keterangan
Adiksi <i>Game Mobile Legends</i> dan Perilaku Agresi Verbal	0,008	Tidak Linear

Berdasarkan hasil uji linearitas diperoleh nilai signifikansi *deviation from linearity* sebesar 0,008. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel adiksi *Game Mobile Legends* dan perilaku agresi verbal tidak bersifat linear.

Hal tersebut menunjukkan bahwa hubungan kedua variabel tidak memenuhi syarat untuk menggunakan analisis *Pearson Product Moment*.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik *Spearman Rank Correlation*. Penggunaan teknik Spearman Rank dilakukan karena hasil uji asumsi menunjukkan bahwa data penelitian tidak berdistribusi normal dan hubungan antar variabel tidak linear. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui hubungan antara adiksi *Game Mobile Legends* dan perilaku agresi verbal pada remaja akhir.

Tabel 6 Hasil Uji Korelasi Spearman Rank

Variabel	Koefisien Korelasi	Sig. (1-tailed)	Keterangan
Adiksi <i>Game Mobile Legends</i> dan Perilaku Agresi Verbal	0,659	0,000	Positif

Berdasarkan hasil uji Spearman Rank diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,659 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Hasil analisis korelasi Spearman Rank menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara adiksi *Game Mobile Legends* dan perilaku agresi verbal pada remaja akhir dengan nilai koefisien korelasi sebesar $r = 0,659$ dan nilai signifikansi sebesar $p < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat adiksi *Game Mobile Legends*, maka semakin tinggi pula perilaku agresi verbal pada

partisipan penelitian.

Nilai korelasi positif menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat adiksi *Game Mobile Legends*, maka semakin tinggi pula perilaku agresi verbal yang dimiliki partisipan. Sebaliknya, semakin rendah tingkat adiksi *Game Mobile Legends*, maka semakin rendah pula perilaku agresi verbal.

Berdasarkan pedoman interpretasi koefisien korelasi, nilai 0,659 termasuk dalam kategori hubungan kuat. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Sumbangan efektif digunakan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi variabel adiksi game *Mobile Legends* terhadap perilaku agresi verbal pada remaja akhir. Perhitungan sumbangan efektif dilakukan menggunakan koefisien determinasi dengan rumus:

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Berdasarkan hasil uji korelasi Spearman Rank diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,659. Maka perhitungan koefisien determinasi adalah sebagai berikut:

$$KD = (0,659)^2 \times 100\% = 43,4\%$$

Hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel adiksi game *Mobile Legends* memberikan sumbangan efektif sebesar 43,4% terhadap perilaku agresi verbal pada remaja akhir. Sedangkan sisanya sebesar 56,6% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan teknik *Spearman Rank Correlation* diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,659 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara adiksi *Game Mobile Legends* dan perilaku agresi verbal pada remaja akhir. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat adiksi seseorang terhadap *Game Mobile Legends*, maka semakin tinggi pula kecenderungan perilaku agresi verbal yang dimiliki. Sebaliknya, semakin rendah tingkat adiksi *Game*, maka semakin rendah pula perilaku agresi verbal pada individu tersebut. Hubungan yang diperoleh berada pada kategori kuat, sehingga dapat dikatakan bahwa adiksi *Game* memiliki keterkaitan yang cukup besar terhadap munculnya perilaku agresi verbal pada remaja akhir.

Secara teoritis, hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Kuss dan Griffiths (2015) yang menyatakan bahwa adiksi *Game Online* dapat menyebabkan gangguan pada aspek emosional, sosial, dan perilaku individu. Remaja yang mengalami adiksi *Game* cenderung sulit mengontrol emosi, lebih mudah frustrasi, dan memiliki kecenderungan untuk meluapkan emosi negatif secara verbal. Dalam konteks permainan *Mobile Legends*, kondisi kompetitif yang tinggi sering memicu kemarahan ketika pemain mengalami kekalahan, kesalahan strategi, atau konflik dengan rekan satu tim. Situasi tersebut kemudian memunculkan perilaku seperti berkata kasar, menghina, membentak, maupun menyindir pemain lain.

Hasil penelitian ini juga mendukung teori belajar sosial yang dikemukakan oleh Bandura dalam Amalia dan Syam (2017), yang menjelaskan bahwa individu dapat mempelajari perilaku agresif melalui proses observasi dan peniruan. Dalam *Game Online*, pemain sering terpapar komunikasi yang kasar baik melalui voice chat, live streaming, maupun interaksi antar pemain. Paparan tersebut secara tidak langsung membuat perilaku agresi verbal menjadi sesuatu yang dianggap biasa dan akhirnya ditiru oleh pemain lain.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Safitri dan Fikrie (2022) yang menemukan adanya hubungan positif antara kecanduan *Game Online* dan perilaku agresif verbal. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa pemain yang memiliki intensitas bermain tinggi lebih mudah mengalami emosi negatif dan melampiaskannya dalam bentuk kata-kata kasar.

Penelitian Martani et al. (2022) juga menemukan bahwa kecanduan *Game* MOBA berkaitan dengan meningkatnya perilaku verbal abuse pada remaja. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa *Game Mobile Legends* yang bersifat kompetitif memiliki potensi meningkatkan agresi verbal pada pemainnya.

Selain itu, penelitian Teng et al. (2024) juga mendukung hasil penelitian ini. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa kecanduan *Game* dapat meningkatkan agresivitas verbal melalui perubahan proses pengambilan keputusan dan kontrol emosi. Individu yang terlalu sering bermain *Game* cenderung mengalami penurunan kemampuan mengendalikan impuls dan lebih mudah bereaksi secara emosional ketika menghadapi tekanan. Kondisi tersebut terlihat pada pemain *Mobile Legends* yang sering meluapkan rasa frustrasi melalui ucapan kasar ketika permainan tidak berjalan sesuai harapan.

Berdasarkan hasil statistik deskriptif, mayoritas responden dalam penelitian ini berada pada kategori sedang baik pada variabel adiksi *Game* maupun agresi verbal. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar remaja akhir dalam penelitian belum berada pada tingkat kecanduan yang sangat tinggi, namun sudah menunjukkan kecenderungan perilaku bermain yang cukup intens. Kondisi tersebut dapat dipengaruhi oleh tingginya popularitas *Mobile Legends* di kalangan remaja serta mudahnya akses permainan melalui smartphone. Selain itu, durasi bermain yang cukup lama, yaitu rata-rata 2–4 jam per hari bahkan lebih, juga dapat meningkatkan keterlibatan emosional pemain terhadap permainan.

Dalam konteks perkembangan psikologis, remaja akhir merupakan fase pencarian identitas diri dan penguatan hubungan sosial. Menurut Prawitasari (2018), remaja akhir cenderung lebih sensitif terhadap penerimaan sosial dan lebih mudah mengalami konflik emosional. Ketika kebutuhan pengakuan sosial diperoleh melalui *Game Online*, individu menjadi lebih terikat secara emosional terhadap permainan tersebut. Akibatnya, ketika mengalami kekalahan atau kritik dari pemain lain, remaja lebih mudah menunjukkan reaksi agresif secara verbal sebagai bentuk pelampiasan emosi.

Lingkungan digital juga menjadi faktor yang memperkuat munculnya perilaku agresi verbal. Dalam permainan *Mobile Legends*, komunikasi antar pemain berlangsung secara cepat dan spontan, baik melalui chat maupun voice chat. Situasi permainan yang kompetitif membuat pemain sering bereaksi tanpa mempertimbangkan dampak dari perkataannya. Hal ini menyebabkan penggunaan kata-kata kasar menjadi lebih mudah muncul dan perlahan dianggap sebagai bagian normal dari permainan.

Selain itu, budaya toxic dalam *Game Online* juga dapat mempengaruhi perilaku pemain. Penggunaan kata-kata kasar, hinaan, dan ejekan yang terus-menerus ditemui dalam permainan membuat perilaku tersebut dianggap normal oleh sebagian pemain. Akibatnya, agresi verbal menjadi lebih mudah muncul dalam interaksi sehari-hari saat bermain *Game Online*.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, pengumpulan data dilakukan secara daring menggunakan Google Forms sehingga peneliti tidak dapat mengawasi secara langsung kondisi responden saat mengisi kuesioner. Hal tersebut memungkinkan adanya jawaban yang kurang serius atau tidak sesuai dengan kondisi sebenarnya.

Kedua, penelitian ini hanya menggunakan metode kuantitatif sehingga belum dapat menggali pengalaman subjektif responden secara lebih mendalam terkait alasan munculnya perilaku agresi verbal saat bermain *Game*. Ketiga, penelitian ini hanya berfokus pada *Game Mobile Legends* sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan pada jenis *Game Online* lainnya.

Selain itu, terdapat faktor-faktor lain yang kemungkinan turut mempengaruhi perilaku agresi verbal namun belum diteliti dalam penelitian ini, seperti kontrol emosi, pola asuh

keluarga, stres akademik, lingkungan pertemanan, serta intensitas penggunaan media sosial. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan variabel penelitian yang lebih luas agar diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi agresi verbal pada remaja akhir.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adiksi *Game Mobile Legends* memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku agresi verbal pada remaja akhir. Temuan ini memberikan gambaran bahwa penggunaan *Game Online* secara berlebihan tidak hanya berdampak pada aspek akademik dan sosial, tetapi juga pada pengendalian emosi dan perilaku komunikasi individu dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hubungan adiksi *Game Mobile Legends* dan perilaku agresi verbal pada remaja akhir, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara kedua variabel tersebut. Hasil uji korelasi Spearman Rank menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,659 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Hal ini berarti bahwa semakin tinggi tingkat adiksi *Game Mobile Legends* pada remaja akhir, maka semakin tinggi pula kecenderungan perilaku agresi verbal yang dimiliki. Sebaliknya, semakin rendah tingkat adiksi *Game*, maka semakin rendah pula perilaku agresi verbal.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori sedang baik pada tingkat adiksi *Game* maupun perilaku agresi verbal. Kondisi tersebut menggambarkan bahwa penggunaan *Game Mobile Legends* yang cukup intens dapat mempengaruhi kondisi emosional remaja, terutama dalam situasi permainan yang kompetitif dan penuh tekanan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Remaja Akhir

Remaja diharapkan dapat lebih bijak dalam mengatur waktu bermain *Game Online*, khususnya s, agar tidak menimbulkan ketergantungan yang berlebihan. Selain itu, remaja juga perlu meningkatkan kemampuan mengelola emosi dan menjaga komunikasi yang baik saat bermain *Game* agar tidak mudah melakukan agresi verbal kepada pemain lain.

2. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat memberikan pengawasan serta pendampingan terhadap aktivitas bermain *Game* pada anak. Orang tua juga perlu memberikan edukasi mengenai pentingnya pengendalian emosi, etika berkomunikasi, serta membangun pola interaksi yang sehat dalam lingkungan keluarga agar perilaku agresif dapat diminimalkan.

3. Bagi Sekolah dan Lembaga Pendidikan

Sekolah maupun lembaga pendidikan diharapkan dapat memberikan edukasi mengenai penggunaan media digital secara sehat dan dampak negatif dari kecanduan *Game Online*. Selain itu, sekolah dapat menyelenggarakan program konseling atau pelatihan pengelolaan emosi untuk membantu remaja mengurangi perilaku agresif verbal.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat meneliti faktor-faktor lain yang mempengaruhi perilaku agresi verbal, seperti kontrol diri, kecerdasan emosi, pola asuh, lingkungan sosial, maupun stres akademik. Peneliti selanjutnya juga disarankan menggunakan metode penelitian campuran (*mixed methods*) agar memperoleh data yang lebih mendalam mengenai pengalaman individu saat bermain *Game Online*. Selain itu, penelitian dapat diperluas pada jenis *Game Online* lainnya maupun kelompok usia yang berbeda sehingga hasil penelitian menjadi lebih luas dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, C. A. (2017). Aggression. *In hoodoo, voodoo, and conjure: A handbook*.
- Anderson, C. A. (2017). Definitions and classifications. *Hoodoo, voodoo, and conjure: A handbook*, 29-56.
- Dubihlela, J. O. B., & Chinomona, R. (2014). The prevalence of athlete hostility, anger, verbal and physical aggression within South African sport. *African Journal for Physical, Health Education, Recreation & Dance*, 20(1).
- Hidayat, S. N (2024) Hubungan kecanduan game online mobile legends: Bang bang dengan motivasi belajar siswa laki-laki SMA negeri 1 Balongpanggang Gresik
- Hidayat, Z., Permatasari, C. B., & Mani, L. A. (2022). Cyber violence and bullying in online game addiction: A phenomenological study. *Journal of theoretical and applied information technology*, 100(5), 1428–1440.
- Idris, S. R. A., Ruhaena, L., Mukharomah, N. I., & Nurrochmah, I. H. (2024). Pelatihan manajemen diri untuk mengurangi perilaku agresivitas verbal pada siswa SMP X di Surakarta. *Abdi Psikonomi*, 164-176.
- Infante, D. A., & Wigley, C. J. (1986). Verbal aggressiveness: An interpersonal model and measure. *Communication monographs*, 53(1), 61–69.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International journal of mental health and addiction*, 10(2), 278–296.
- 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.
- Martani, R. W., Gustryanti, K., & Kholik, A. (2022). Hubungan antara MOBA game addiction dengan perilaku verbal abuse pada remaja di SMK PGRI 2 Taman Kabupaten Pemalang. *Jurnal kesehatan kartika*.
- Nazir, R. (2021). Negative effects of PUBG playing on verbal aggression of youth amid COVID-19. *Pakistan journal of social research*, 3 (4), 689–697.
- Pontes, H. M., Király, O., Demetrovics, Z., & Griffiths, M. D. (2014). The conceptualisation and measurement of DSM-5 internet gaming disorder: The development of the IGD-20 test. *PLOS ONE*, 9(10), e110137. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0110137>
- Pratiwi. A. (2018). Studi kasus masalah perilaku agresif pada anak kelompok A di TK PGRI I Mumbulsari tahun pelajaran 2017/2018 (Skripsi).
- Prawitasari, G. (2018). Profil status identitas religius pada remaja akhir. *PSIKOPEDAGOGIA: Jurnal bimbingan dan konseling*, 6(2), 104.
- Rahayu, S. (2015). Analisis pengaruh brand awareness, brand image dan consumer trust in a brand terhadap purchase decisions notebook acer di kota Baturaja. *Jurnal manajemen*, (1), 1-13.
- Rianto, D. S. (2024). *Hubungan antara intensitas bermain game online dengan perilaku agresi verbal pada mahasiswa* (Doctoral dissertation, Universitas islam sultan agung Semarang).
- Rifauddin, M. (2016). Fenomena cyberbullying pada remaja. *Jurnal ilmu perpustakaan, informasi, dan kearsipan khizanah al-hikmah*, 4(1), 35–44.
- Riswanto, D., & Marsinun, R. (2020). Perilaku cyberbullying remaja di media sosial. *Analitika: Jurnal magister psikologi UMA*, 12(2): 98-111.
- Safitri, S., & Fikrie, F. (2022). Hubungan antara kecanduan game dengan perilaku agresif verbal pada user game online. *Jurnal bimbingan dan konseling pandohop*, 2(1), 28–30.
- Saputra, W. N. E., Hanifah, N., & Widagdo, D. N. (2017). Perbedaan tingkat perilaku agresi berdasarkan jenis kelamin pada siswa sekolah menengah kejuruan kota Yogyakarta. *Jurnal kajian bimbingan dan konseling*, 2(4), 142-147.
- Sari, N. I. K., Nurdin, M. N. H., & Sulastri, T. (2023). The relationship between game online addiction and the tendency for verbal aggressiveness in multiplayer online battle arena. *ARRUS journal of social sciences and humanities*, 3(5), 685-694.
- Sayeed, M. A., Rasel, M. S. R., & Habibullah, A. A. (2021). Prevalence and underlying factors of mobile game addiction among university students in Bangladesh. *Global mental health*, 8, e35.
- Setiawati, E., & Wahyuni, I. (2021). Hubungan antara agresivitas dengan perilaku bullying pada remaja. *Jurnal ilmiah psikologi terapan*, 9(2), 123–133.

- Shahid, M. S., Bashir, S., & Shoaib, S. (2024). Online ludo game addiction, and aggression in students: Negative emotions as a mediator. *Journal of research in psychology (JRP)*, 2(2), 74-89.
- Teng, H., Zhu, L., Zhang, X., & Qiu, B. (2024). When games influence words: gaming addiction among college students increases verbal aggression through risk-biased drifting in decision-making. *Behavioral sciences*, 14(8), 699.
- Tola, Y. P. (2018). Perilaku agresif anak usia dini dilihat dari pola asuh orang tua. *Jurnal buah hati*, 5(1), 1-13.
- We Are Social. (2023). *Digital report 2023: Indonesia*. Retrieved from <https://datareportal.com>
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction – a comparison between game users and non-game users. *The american journal of drug and alcohol abuse*, 36(5), 268-276.
- Weinstein, A., & Lejoyeux, M. (2020). Neurobiological mechanisms underlying internet gaming disorder. *Dialogues in clinical neuroscience*, 22(2), 113-126.
- 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.
- Yusoff, S., Zakaria, N. S., Aqilah, N. N., Izwan, K., Yusoff, M. S., Ismail, A., & Mahmud, F. (2023). Relationship between emotional intelligence and aggressive behaviours: Implications on counselling help-seeking among late adolescents. *Sciences*, 13(10), 53-66.
- Yusuf, A., Krisnana, I., & Ibrahim, A. (2019). Relationship online game addiction with interpersonal communication and social interaction in adolescents. *Psychiatry*, 1(2), 71–77.