



HUBUNGAN PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA PENGGUNA GAME ONLINE

Miswari Nila Mutiarani*, Budi Anna Keliat, Herni Susanti

Magister Ilmu Keperawatan Jiwa, Fakultas Ilmu Keperawatan, Universitas Indonesia, Kampus FIK UI, Jl. Prof.
Dr. Bahder Djohan, Depok, Jawa Barat-16424, Indonesia

*miswari.nila@ui.ac.id

ABSTRAK

Permainan *game online* memberikan dampak pada psikologis remaja yang bermain *game online* dapat menimbulkan masalah seperti munculnya perilaku agresif pada pengguna *game online*. Remaja merupakan kelompok usia yang paling banyak dalam menggunakan internet sebagai sarana bermain *game online* untuk mendeskripsikan hubungan antara penggunaan *game online* dengan perilaku agresif remaja pengguna *game online*. Penelitian ini menggunakan *systematic review* dari *online database: Ebsco, Science Direct, Pubmed, dan Wiley (2012-2022)* dengan menggunakan kata kunci *adolescents, online games, aggressiveness*. Hasil penelitian ini terdapat 6 jurnal yang telah memenuhi kriteria dan ditelaah lebih dalam dan menunjukkan *game online* merupakan stressor terjadinya perilaku yang agresif pada remaja. Ada hubungan antara *game online* dengan perilaku agresif pada remaja pengguna *game online*.

Kata kunci: *game online; perilaku agresif; remaja*

THE RELATIONSHIP BETWEEN USING ONLINE GAMES AND AGGRESSIVE BEHAVIOR OF ADOLESCENTS USING ONLINE GAMES

ABSTRACT

Online game play has an impact on the psychology of adolescents who play online games and can cause problems such as the emergence of aggressive behavior in online game users. Adolescents are the age group that uses the internet the most as a means of playing online games. Purpose: To describe the relationship between online game use and the aggressive behavior of adolescent online game users. This study used a systematic review of online databases: Ebsco, Science Direct, Pubmed, and Wiley (2012–2022), using the keywords adolescents, online games, and aggressiveness. The results of this study contained six journals that met the criteria, were examined more deeply, and showed that online games were a stressor for aggressive behavior in adolescents. There is a relationship between online games and aggressive behavior in adolescents who use online games.

Keywords: *aggressive behavior; adolescents; online games*

PENDAHULUAN

Game online adalah permainan online yang pada proses permainannya harus terhubung dengan jaringan internet bisa dimainkan melalui computer atau handphone atau perangkat *game* lainnya serta bersifat *multiplayer* atau bisa dimainkan oleh banyak orang (Surbakti, 2017). Sebesar 73,7% dari total populasi di Indonesia menggunakan internet, 42,1 % digunakan untuk penggunaan *game online* dan sebagian besar pengguna (41,2%) berusia 16-64 tahun. Pengguna *game online* di Indonesia sebanyak 94,5%. Pengguna *game online* terbanyak di dunia adalah Filipina sebanyak 96,4% dan Thailand sebanyak 94,7% (Kemp, 2022). Pengguna *game online* di Indonesia masuk dalam urutan ketiga jumlah pengguna terbanyak di dunia.

Dampak psikologis dapat terjadi pada remaja akibat permainan *game online* yang berlebihan (Habibi et al., 2022). Permainan *game online* dengan tema kekerasan dapat meningkatkan

agresi dibandingkan dengan bermain *game* netral (Hollingdale & Greitemeyer, 2014). Penggunaan *game online* dapat menimbulkan masalah seperti munculnya perilaku agresif pada pengguna *game online* (Sunil et al., 2021). Penelitian Groves et al., (2019) mengungkapkan individu yang terlibat dalam permainan bertema kekerasan dalam *game online* cenderung berperilaku lebih agresif setelah bermain *game online*. Penelitian Zhang et al., (2021) menjelaskan bahwa seseorang yang bermain *game online* dengan tema kekerasan lebih berpeluang untuk berperilaku agresif dibandingkan dengan individu yang hanya menonton permainan *game online* bertema kekerasan. Berdasarkan hal tersebut, disimpulkan bahwa dampak psikologis pada remaja akibat penggunaan *game online* adalah timbulnya perilaku agresif.

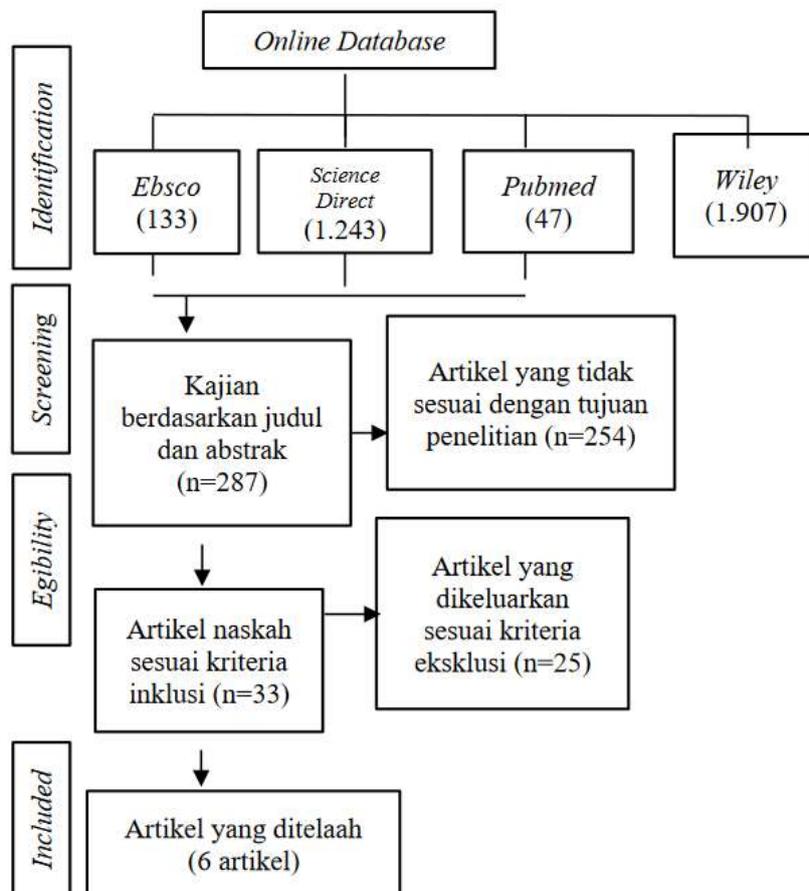
Perilaku agresif dapat digambarkan sebagai perilaku bermusuhan, merugikan, atau perilaku yang destruktif yang digunakan untuk mendominasi suatu situasi, serta dapat mengakibatkan kerugian fisik atau psikologis bagi orang lain (Salakhova et al., 2019). Perilaku agresif dapat disebabkan oleh kejahatan, kekerasan, dan berbagai bentuk kekerasan yang disaksikan secara langsung serta ditampilkan melalui media sehingga dapat meningkatkan perilaku agresif dan mudah mempengaruhi penonton sebagai bentuk konsekuensi kekerasan yang akan dilakukan. Kemiskinan, ketidakmampuan memenuhi kebutuhan, ketidakharmonisan dalam keluarga, tidak memiliki pekerjaan, hubungan interpersonal yang kurang baik, juga merupakan penyebab timbulnya perilaku agresif (Stuart et al., 2016). Perilaku agresif dapat menyebabkan kerugian bagi orang lain dan disebabkan oleh kejahatan, kekerasan, dan pengaruh media yang bertema kekerasan serta keadaan sosial pada individu.

Remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan dalam penggunaan teknologi seperti penggunaan *game online* (Strittmatter et al., 2015). Hal ini disebabkan karena remaja yang berada pada periode mencari jati diri dan lebih cenderung mencoba hal-hal yang menyimpang dan berisiko menjadi masalah dalam kehidupannya (Novrialdy, 2019). Masa remaja merupakan masa transisi, banyak perubahan yang terjadi salah satunya adalah interaksi social dengan individu lain, perubahan emosi, perubahan peran dan kepribadiannya dalam kehidupan sosial salah satunya mulai melawan orangtuanya, serangan agresif terhadap teman sebaya, perkembangan sikap asertif, serta sikap remaja dalam merefleksikan peran sosialnya di masyarakat (Fitri et al., 2018). Remaja perlu memiliki pemahaman mengenai dampak negatif penggunaan *game online* dan kemampuan dalam pengambilan keputusan ketika bermain *game online* sebagai langkah awal pencegahan adiksi *game online* (Novrialdy, 2019). Berdasarkan hal tersebut, kelompok usia remaja berisiko mengalami masalah pada penggunaan *game online* akibat berbagai perubahan yang dialami pada masa remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hubungan antara penggunaan *game online* dengan perilaku agresif remaja pengguna *game online*.

METODE

Penelitian ini merupakan *ten Systematic review* dengan pendekatan *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyzes* (PRISMA). Penulis melakukan pencarian jurnal yang relevan dengan menelusuri *database* dari *Ebsco*, *Science Direct*, *Pubmed*, dan *Wiley*. *Systematic review* ini menggunakan kata kunci *adolescents*, *online games*, *aggressiveness*, *aggressive behavior*. Penelitian ini ingin menggambarkan hubungan antara *game online* dengan perilaku agresif pada remaja. Pemilihan sumber literature ini ditentukan berdasarkan kriteria inklusi yaitu artikel yang diterbitkan antara tahun 2012-2022 pada area jurnal keperawatan dan psikologi remaja dan *full text article* menggunakan bahasa Inggris. Setelah jumlah artikel diperoleh, peneliti kemudian memilihnya kembali sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi yang ditentukan. Artikel yang dipilih berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, dan artikel

dianalisi dan dibuatkan pembahasan berdasarkan poin masalah yang ditemukan. Proses pemilihan referensi dapat dilihat dalam *Prisma Flow Diagram* dibawah ini:



Gambar 1. Diagram *Prisma Flow* dan pemilihan artikel

HASIL

Hasil pencarian literatur awal didapatkan 3429 artikel (133 dari *Ebsco*, 1.243 *Science Direct*, 146 dari *Pubmed*, dan 1.907 dari *Wiley*). Setelah melakukan kajian berdasarkan judul dan abstrak, kemudian melakukan pencocokan dengan kriteria inklusi didapatkan 6 artikel yang dipilih untuk di tinjau lebih dalam serta paparkan secara lengkap. Berikut pemaparan hasil dari 6 artikel tersebut.

Tabel 1.
Hubungan antara penggunaan *game online* terhadap perilaku agresif remaja

Judul	Metode	Hasil
<i>Effects Of Violent Video Games On Players And Observers Aggressive Cognitions And Aggressive Behavior</i> (Zhang et al., 2021)	Quasy experiment Terdiri dari 192 remaja berusia di atas 12 tahun (China)	Bermain <i>game online</i> dengan tema kekerasan lebih berpeluang untuk berperilaku agresif dibandingkan dengan individu yang hanya menonton permainan <i>game online</i> bertema kekerasan
<i>The Interaction Of Contextual Realism And Fantasy Tendency On Aggressive Behavior Following Violent Video Game Play : An Indirect Test Of Violent Content Effects</i> (C. Groves et al., 2019)	Quasy Experiment Penelitian ini dilakukan untuk menguji pengaruh game online bertema kekerasan terhadap perilaku agresif 146 orang responden (USA)	Individu yang terlibat dalam permainan bertema kekerasan dalam <i>game online</i> cenderung berperilaku lebih agresif setelah bermain <i>game online</i>

Judul	Metode	Hasil
<i>Paths To Bullying In Online Gaming : The Effects Of Gender, Preference for Playing Violent Games, Hostility and Aggressive Behavior on Bullying</i> (Yang, 2012)	Penelitian ini menggunakan desain penelitian crosssectional Responden sejumlah 1.264 orang direkrut dari 16 Sekolah Dasar (26,22% responden), Sekolah Menengah Pertama (26,95%), Sekolah Menengah Atas (25,57%), dan (21,26%) siswa Sekolah Menengah Kejuruan di tiga kota di selatan Taiwan. Responden berjenis kelamin laki-laki sejumlah 52,17% dan perempuan adalah 47,83%. Responden adalah pengguna internet dengan pengalaman sedang. (Taiwan)	Jenis kelamin, pemilihan jenis game online, permusuhan, perilaku agresif, dan cyberbullying memiliki efek langsung yang signifikan
<i>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.</i> (Lee et al., 2021)	Penelitian ini menggunakan desain <i>Crosssectional</i> untuk mengetahui bagaimana pengaruh perilaku curang pemain game online terhadap tiga jenis faktor psikologis yaitu motivasi kompetitif, harga diri dan agresi. Sampel pada penelitian ini berjumlah 329 pemain dengan jumlah responden laki-laki sebanyak 283 (86,0%) dan 46 orang responden perempuan (14,0%). Rata-rata waktu bermain game harian adalah 2,30 jam (SD = 82 menit) (Korea Selatan)	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gamer dengan tingkat motivasi kompetitif yang tinggi lebih cenderung melakukan kecurangan dalam permainan. Agresi meningkatkan kecurangandan memiliki hubungan yang signifikan dengan motivasi bersaing.
<i>“Who Are the Cyka Blyat?” How Empathy, Impulsivity, and Motivations to Play Predict Aggressive Behaviors in Multiplayer Online Games</i> (Dugarin et al., 2021)	Desain crosssectional digunakan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk mengeksplorasi apakah empati, impulsif, reaktivitas emosi dan motivasi untuk bermain dapat mempengaruhi komunikasi antisosial untuk memprediksi perilaku agresif pada game online multipemain Responden dalam penelitian ini berjumlah 816 pemain <i>game online</i> dengan jumlah responden laki-laki sebanyak 707 dan responden perempuan berjumlah 109. Pengumpulan data menggunakan survei secara online. Tautan survei dipasang di berbagai forum online, situs <i>game online</i> populer, dan beberapa group media sosial yang didedikasikan untuk <i>video game</i> . (Paris, Prancis)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa usia yang lebih muda, berjenis kelamin laki-laki menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain game akan berpeluang lebih banyak untuk mengalami perubahan perilaku. Reaktivitas emosional yang tinggi dalam dua dimensi impulsif (urgensi negative dan pencarian sensasi) meningkatkan kemungkinan berperilaku agresif

Judul	Metode	Hasil
<i>Aggression expression among League of Legends and Fornite players – a brief report</i> (Bálint et al., 2021)	Desain penelitian ini menggunakan desain crosssectional Responden berjumlah 450 orang yang terdiri dari 338 laki-laki dan 112 perempuan. Sample selanjutnya dibagi menjadi empat kelompok yaitu <i>non gamer, gamer League of Legends, game Fornite, dan gamer Laegue of Legends</i> dan <i>Fornite</i> . Alat ukur menggunakan <i>Anger Expression Scale</i> . Kriteria kemarahan dikategorikan menjadi menekan kemarahan dan mengekspresikan kemarahan. (Hongaria)	Pemain game online Fornite memiliki strategi kemarahan yang lebih pasif (menekan kemarahan) dibandingkan dengan pemain <i>League of Legends</i> . Sedangkan pemain <i>game online League of Legends</i> dan <i>Fornite</i> memiliki strategi kemarahan yang lebih pasif (menekan kemarahan) dibandingkan dengan nongamer

PEMBAHASAN

Hasil penelusuran literature dari 287 artikel jurnal didapatkan 6 artikel yang berisi informasi kuantitatif terkait *game online* dan perilaku agresif pengguna *game online*. Artikel yang digunakan dalam *review* ini sangat sedikit yang membahas secara spesifik dan khusus dalam mengeksplorasi terkait *game online* sebagai salah satu stressor terjadinya perilaku agresif pada remaja pengguna *game online*. Beberapa penelitian hanya sedikit saja membahas mengenai dampak penggunaan *game online* pada remaja. Penelitian ini sejalan dengan Noviana (2020) menyatakan tidak ada hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif, dikarenakan sebagian responden tidak mengalami kecanduan game online tetapi mengalami tingkat agresif sedang, hal ini dikarenakan tingkat pengetahuan remaja tentang bahaya negative *game online* dan menyatakan bahwa tingginya frekuensi bermain *game online* belum tentu dapat mempengaruhi perilaku agresif remaja. Intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan berhubungan positif dan signifikan terhadap perilaku agresif. Maka pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* berunsur kekerasan maka perilaku agresif juga meningkat pada anak di banda Aceh (Amalia & Syam, 2017).

Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sun & Sun, 2021) bahwa perilaku agresif pada remaja pengguna *game online* merupakan perilaku yang ditunjukkan oleh remaja yang bermain *game online* dengan maksud menyakiti orang lain sebagai akibat dari penggunaan permainan dengan konten kekerasan secara berlebihan. Perilaku agresif yang paling sering ditunjukkan oleh remaja pengguna *game online* adalah perilaku agresif verbal seperti berkata kasar, mengancam, dan memaki terutama ketika pemain mengalami kekalahan dalam permainan (Lestari et al., 2019), berkata kotor dan memaki dalam bahasa daerah, serta perilaku agresif yang berupa kekerasan fisik seperti memukul teman bermainnya jika merasa kesal, berkelahi, serta tidak dapat menahan hasrat untuk memukul (Rondo et al., 2019). Hal tersebut menunjukkan bahwa perilaku agresif pada remaja pengguna *game online* adalah perilaku yang berupa kekerasan verbal dan nonverbal yang ditujukan kepada teman atau lawan dalam permainan *game online*.

Penggunaan *game online* yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai dampak negatif. Dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan *game online* yang tidak terkontrol adalah pada perilaku agresif remaja Studi longitudinal yang dilakukan di China menunjukkan bahwa

penggunaan *game online* bertema kekerasan sangat berpengaruh pada perilaku agresif yang ditunjukkan oleh remaja. Efek *game online* bertema kekerasan lebih kuat pada kelompok usia remaja awal (12-15 tahun) dibandingkan pada kelompok usia remaja akhir (15-18 tahun) (Teng et al., 2018). Menurut Theresia et al., (2020) Semakin tinggi lama bermain game online maka semakin tinggi pula perilaku agresif remaja, sebaliknya semakin rendah lama bermain game online maka semakin rendah pula perilaku agresif. Semakin tinggi tingkat keterikatannya maka semakin tinggi pula perilaku agresif remaja, sebaliknya semakin rendah tingkat keterikatannya maka semakin rendah pula perilaku agresif remaja. Perilaku agresif yang ditimbulkan pada penggunaan *game online* bertema kekerasan dapat mempengaruhi interaksi sosial remaja (Greitemeyer, 2019). Hal tersebut menunjukkan bahwa dampak penggunaan *game online* yang tidak terkontrol pada remaja yang memainkan *game online* bertema kekerasan adalah perilaku agresif. Pada sebuah studi yang dilakukan di Cina menunjukkan bahwa perilaku agresif remaja pengguna *game online* sangat dipengaruhi oleh pengaruh agresi teman sebaya. Perilaku agresif yang ditunjukkan oleh remaja berbanding lurus dengan perilaku agresif yang diterima remaja dari teman sebayanya (Sun & Sun, 2021).

Beberapa penelitian memberikan alasan teoritis mengapa permainan *game online* dapat berhubungan dengan perilaku agresif seperti Teori Pembelajaran Sosial. Teori Pembelajaran Sosial menjelaskan bahwa perilaku agresif dipelajari secara internal dan eksternal. Pembelajaran internal terjadi melalui penguatan seseorang saat berperilaku agresif, misalnya saat seorang anak mengamuk dan menangis agar orang tuanya memenuhi keinginannya. Jika orang tua memenuhi keinginan anak tersebut, maka anak akan belajar bahwa ledakan agresif akan dihargai dan akan terus menggunakan pendekatan agresifnya di masa yang akan datang. Belajar agresif secara eksternal terjadi melalui proses pengamatan model peran, seperti orang tua, teman sebaya, saudara, olahragawan dan tokoh hiburan. Imitasi perilaku agresif yang digambarkan melalui media secara langsung dapat memperkuat perilaku agresif yang akan dilakukan (Sun & Sun, 2021). Berdasarkan Teori Pembelajaran Sosial perilaku agresif dipelajari dari permainan agresif pada *game online*..

SIMPULAN

Game online memiliki hubungan dengan perilaku agresif pada pengguna *game online* pada remaja. Masalah perilaku agresif yang terjadi pada remaja pengguna *game online* adalah individu yang terlibat dalam permainan bertema kekerasan dalam *game online* cenderung berperilaku lebih agresif setelah bermain *game online*. Bermain *game online* dengan tema kekerasan lebih berpeluang untuk berperilaku agresif dibandingkan dengan individu yang hanya menonton permainan *game online* bertema kekerasan. Jenis kelamin, pemilihan jenis *game online*, permusuhan, perilaku agresif, dan *cyberbullying* memiliki efek langsung yang signifikan. Agresi meningkatkan kecurangandan memiliki hubungan yang signifikan dengan motivasi bersaing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa usia yang lebih muda, berjenis kelamin laki-laki menghabiskan lebih banyak waktu untuk bermain *game* akan berpeluang lebih banyak untuk mengalami perubahan perilaku seperti perilaku agresif

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, P., & Syam, H. M. (2017). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Anak Di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP (JIMFISIP) Unsyiah*, 2, 1–12.
- Bálint, B., Tényi, T., Jeges, S., Bernstein, L. R., & Békési, Á. B. (2021). Aggression expression among League of Legends and Fortnite players - a brief report. *Psychiatria Hungarica : A Magyar Pszichiatrai Tarsaság Tudományos Folyóirata*, 36(2), 180–186.

- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6(3), 211–219. <https://doi.org/10.29210/127200>
- Greitemeyer, T. (2019). The contagious impact of playing violent video games on aggression: Longitudinal evidence. *Aggressive Behavior*, 45(6), 635–642. <https://doi.org/10.1002/ab.21857>
- Groves, C. L., Plante, C., & Lishner, D. A. (2019). Computers in Human Behavior The interaction of contextual realism and fantasy tendency on aggressive behavior following violent video game play : An indirect test of violent content effects. *Computers in Human Behavior*, 98(April), 134–139. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.04.006>
- Groves, C., Plante, C., & Lishner, D. (2019). The Interaction of Contextual Realism and Fantasy Tendency on Aggressive Behavior Following Violent Video Game Play: An Indirect Test of Violent Content Effects. *Computers in Human Behavior*, 98. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.04.006>
- Habibi, N. M., Hariastuti, R. T., & Rusijono. (2022). DAMPAK NEGATIF ONLINE GAME TERHADAP REMAJA Nanang Masrur Habibi Retno Tri Hariastuti Rusijono Abstrak. *Jurnal Bikotetik*, 6, 30–35.
- Hollingdale, J., & Greitemeyer, T. (2014). *The Effect of Online Violent Video Games on Levels of Aggression*. 9(11). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0111790>
- Kemp, S. (2022). *Digital-2022-Indonesia-February-2022-v01_compressed.pdf* (pp. 24–84).
- 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>
- Lemercier-Dugarin, M., Romo, L., Tijus, C., & Zerhouni, O. (2021). “who Are the Cyka Blyat?” How Empathy, Impulsivity, and Motivations to Play Predict Aggressive Behaviors in Multiplayer Online Games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(1), 63–69. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0041>
- Lestari, M. A., Rosyidah, I., & Milia, I. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Remaja. *Journal Psikologi*, 9(1), 12–16.
- Noviana, D. (2020). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Remaja Di Smp Negeri 02 Grobogan. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ)*, 11(2), 247–260. <http://repository.unissula.ac.id/id/eprint/21891>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- 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>
- Salakhova, V. B., Sokolovskaya, I. E., Ulyanova, I. V., Karina, O. V., & Terekhova, A. I. (2019). DEVIANT BEHAVIOR FORMATION FACTORS AMONG STUDENTS: AGGRESSIVE BEHAVIOR AND INTERNET RISKS. *Práxis Educacional*, 15(34),

- 683–694. <https://doi.org/10.22481/praxisedu.v15i34.5805>
- Strittmatter, E., Kaess, M., Parzer, P., Fischer, G., Carli, V., Hoven, C. W., Wasserman, C., Sarchiapone, M., Durkee, T., Apter, A., Bobes, J., Brunner, R., Cosman, D., Sisask, M., Värnik, P., & Wasserman, D. (2015). Pathological Internet use among adolescents: Comparing gamers and non-gamers. *Psychiatry Research*, 228(1), 128–135. <https://doi.org/10.1016/J.PSYCHRES.2015.04.029>
- Stuart, G. W., Keliat, B. A., & Pasaribu, J. (2016). *prinsip dan Praktik Keperawatan Kesehatan Jiwa Stuart* (B. A. Keliat (ed.); Edisi Indo, Vol. 1). Elsevier Singapore.
- Sun, Y., & Sun, M. (2021). Children and Youth Services Review How peer influence mediates the effects of video games playing on adolescents ' aggressive behavior. *Children and Youth Services Review*, 130(December 2020), 106225. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2021.106225>
- Sunil, S., Sharma, M. K., & Anand, N. (2021). Impact of PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) on mental health. *Medico-Legal Journal*, 89(2), 99–101. <https://doi.org/10.1177/0025817220981817>
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38.
- Teng, Z., Nie, Q., Guo, C., Zhang, Q., Liu, Y., & Bushman, B. J. (2018). A Longitudinal Study of Link Between Exposure to Violent Video Games and Aggression in Chinese Adolescents: The Mediating Role of Moral Disengagement. *Developmental Psychology*. <https://doi.org/10.1037/DEV0000624>
- Theresia, S., Blestina, M., & Agusalim. (2020). Hubungan Frekuensi , Lama Dan Tingkat Keterikatan Game Online Dengan. *Jurnal Keperawatan Tropis Papua*, 03(01).
- Yang, S. C. (2012). Paths to Bullying in Online Gaming: The Effects of Gender, Preference for Playing Violent Games, Hostility, and Aggressive Behavior on Bullying. *Journal of Educational Computing Research*, 47(3), 235–249. <https://doi.org/10.2190/EC.47.3.a>
- Zhang, Q., Cao, Y., & Tian, J. (2021a). *Journal of Experimental Child Effects of violent video games on players ' and observers ' aggressive cognitions and aggressive behaviors*. 203. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2020.105005>
- Zhang, Q., Cao, Y., & Tian, J. (2021b). Effects of violent video games on players' and observers' aggressive cognitions and aggressive behaviors. *Journal of Experimental Child Psychology*, 203, 105005. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2020.105005>