

# **PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME PUBG DAN PENGAWASAN ORANG TUA TERHADAP PERILAKU AGRESIF VERBAL REMAJA**

**Atasa Yudha Ergana, Agus Naryoso, Primada Qurrota Ayun**

**[Atasayudha86@gmail.com](mailto:Atasayudha86@gmail.com)**

**Program Studi S1 Ilmu Komunikasi**

**Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro**

**Jl. Prof. Soedarto, SH Tembalang Semarang, Kotak Pos 1269, Telepon : (024) 7465407**

**Faximile : (024) 7465405, Laman : <http://www.fisip.undip.ac.id> , Email :**

**[fisip@undip.ac.id](mailto:fisip@undip.ac.id)**

## **ABSTRACT**

Verbal aggressive behavior is violence with communication aimed at people, carried out intentionally with the intention of hurting, intimidating, and harming others indirectly or directly (Nindya and Margaretha, 2012: 2). There are several factors that make a person perform verbal aggressive behavior, especially in adolescents, namely the intensity of playing PUBG games and parental supervision. The intensity of playing the PUBG game can be concluded, namely the depth of an activity carried out with pleasure over the media that has a benchmark for how often a person plays the game within a certain period of time. Parental supervision is an effort that has a coercive nature on the emotional and psychological development of adolescents such as self-disclosure, thinking, emotions that are expressed into adolescent expressions and the closeness of parents. The theory used in this research is social learning theory and parental mediation. This study aims to determine the effect of the intensity of playing PUBG games and parental supervision on adolescent verbal aggressive behavior.

The research population used is people aged 16-24 years, domiciled in the city of Semarang, and an unknown number of people play PUBG games. The sample is 60 respondents using non-probability sampling technique and purposive sampling method. This type of research uses explanatory. Data analysis using multiple linear regression analysis where there is a significant t test, f test, and coefficient of determination with SPSS 25 for Windows application. Using quantitative methods with a positivistic paradigm. The results of the t-test showed that the intensity of playing the PUBG game had an effect on the verbal aggressive behavior of adolescents with a sig value of  $0.000 < 0.050$ . The variable of parental supervision has no effect on adolescent verbal aggressive behavior with a sig value of  $0.811 > 0.050$ . The results of the research on the f test showed that the intensity of playing the PUBG game and parental supervision has an effect on adolescent verbal aggressive behavior with a sig value of  $0.00 > 0.050$ . The results on the coefficient of determination, the influence of the intensity of playing PUBG games and parental supervision on adolescent verbal aggressive behavior have an R Square value of 0.289 with the meaning that the influence value is 28.9%.

**Keywords: Intensity of Playing PUBG, Parental Supervision, Teenage Verbal Aggressive Behavior**

### **ABSTRAK**

Perilaku agresif verbal adalah kekerasan dengan komunikasi ditujukan pada orang, dilakukan secara sengaja dengan bermaksud menyakiti, mengintimidasi, dan mencelakakan orang lain secara tidak langsung maupun langsung (Nindya dan Margaretha, 2012: 2). Terdapat beberapa faktor yang membuat seseorang melakukan perilaku agresif verbal khususnya pada remaja yaitu intensitas bermain game PUBG dan pengawasan orang tua. Intensitas bermain game PUBG bisa disimpulkan yaitu sebuah kedalaman suatu kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang atas media yang memiliki tolok ukur seberapa seringnya seseorang dalam bermain game dalam jangka waktu tertentu. Pengawasan orang tua merupakan upaya yang memiliki sifat memaksa pada perkembangan emosi serta psikologis remaja seperti pengungkapan diri, berfikir, emosi yang diluapkan menjadi ekspresi anak remaja serta kedekatan orang tua. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah social learning theory dan parental mediation. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game PUBG dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif verbal remaja.

Populasi penelitian yang digunakan adalah masyarakat dengan umur 16-24 tahun, berdomisili di Kota Semarang, dan bermain game PUBG dengan jumlah yang tidak diketahui. Sampel berjumlah 60 responden menggunakan teknik non probability sampling dan metode purposive sampling. Tipe penelitian menggunakan explanatory. Analisis data menggunakan analisis regresi linier berganda dimana terdapat uji signifikan t, uji f, dan koefisien determinasi dengan aplikasi SPSS 25 for Windows. Menggunakan metode kuantitatif dengan paradigma positivistik. Hasil penelitian secara uji t menunjukkan bahwa intensitas bermain game PUBG berpengaruh terhadap perilaku agresif verbal remaja dengan nilai sig  $0,000 < 0,050$ . Variabel pengawasan orang tua tidak berpengaruh terhadap perilaku agresif verbal remaja dengan nilai sig  $0,811 > 0,050$ . Hasil penelitian pada uji f menunjukkan bahwa intensitas bermain game PUBG dan pengawasan orang tua berpengaruh terhadap perilaku agresif verbal remaja dengan nilai sig  $0,00 > 0,050$ . Hasil pada koefisien determinasi, pengaruh intensitas bermain game PUBG dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif verbal remaja memiliki nilai R Square sebesar 0,289 dengan arti bahwa nilai pengaruhnya sebesar 28,9%.

**Kata kunci: Intensitas Bermain Game PUBG, Pengawasan Orang Tua, Perilaku Agresif Verbal Remaja.**

## PENDAHULUAN

Masyarakat Indonesia adalah salah satu pasar industri video game terbesar di dunia. Berdasarkan laporan dari *we are social*, Negara Indonesia menduduki pada peringkat ketiga dengan jumlah pemain video game terbesar di dunia. Sebesar 94,5% berusia 16-64 tahun menggunakan internet untuk bermain video game di Indonesia per Januari 2022. Pada tahun 2021, terdapat 44,2 Juta pemain game E-Sport di Indonesia bersumber dari Teknologi. Usia rata-rata pemain game E-Sports di Indonesia 13-24 Tahun.

Internet juga bisa digunakan untuk hiburan, bermain game online adalah salah satunya. Game online membutuhkan internet agar bisa dimainkan. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bersumber dari *inews.id* mengatakan bahwa bentuk hiburan yang diminati masyarakat pada saat pandemi Covid-19 adalah dengan bermain game online dengan persentase 16,5 persen. Data yang diberikan oleh Newzoo Global Games Market Report 2020, pendapatan dari game mobile secara global pada tahun 2020 bertambah 13 persen dan diperkirakan hingga 2023 pemain game online bertambah melebihi 3 miliar pemain.

Aplikasi game online terpopuler di Indonesia berdasarkan pengguna aktif bulanan bersumber dari *We are Social &*

*Hootsuite* (Januari 2021) yaitu Mobile Legends bang bang di peringkat satu, Worm zone io di peringkat dua, dan di peringkat tiga yaitu PUBG Mobile. Ketiga game dengan jumlah pengguna tertinggi di Indonesia memiliki karakteristik yang berbeda satu sama lain. Salah satunya game PUBG dengan konsep battle royal yang bisa dimainkan secara *multiplayer*.

PUBG Mobile merupakan game dengan konsep *battle royal multiplayer online* yang didalamnya terdapat pemain aktif dalam arena pertempuran. Setiap satu kali permainan terdapat 100 player yang saling menyerang satu sama lain. Sampai pada akhirnya hanya terdapat satu pemain atau kelompok yang dapat bertahan dan menang dalam permainan tersebut yang dinamakan “*Winner Winner Chicken Dinner*”.

Bersumber dari halopacitan, pada tahun 2021 negara Indonesia menduduki pada peringkat pertama jumlah pemain aktif PUBG Mobile terbanyak di dunia. Jumlah pemain game PUBG Mobile di Indonesia menyentuh lebih dari 100 juta pemain di Indonesia. Pada Indonesia Gaming Awards (IGA) 2020, game PUBG Mobile ini menjadi *The most favorite gaming media of the year dan The most favorite non-publisher Esports tournament* dalam Esports Awards 2020.

Klimt dkk (2008) (dalam Eskasasnanda, 2017 : 294) mengatakan bahwa permainan kekerasan seperti PUBG yang bergenre perang menggunakan senjata dianggap menyenangkan terutama bagi laki-laki karena budaya hipermaskulin yang secara umum dianggap ideal bagi laki-laki. Para remaja bermain game online untuk menghilangkan kebosanan dan kejenuhan dari kegiatan sekolah dan pekerjaan rumah. Hal tersebut dianggap dapat melepaskan amarah serta agresi pada game karena tidak merugikan dalam dunia nyata secara langsung. Hal negatif yang bisa terjadi ketika pemain mengaplikasikan kekerasan yang ada di game tersebut ke dunia nyata.

Herbs (2008) (dalam Eskasasnanda, 2017 : 294) berbicara bahwa manusia dibentuk oleh pengalaman yang didapatkan. Dengan didapatkan pengalaman melalui game PUBG, orang akan cenderung meniru lawan bicaranya. Dalam hal ini seperti perkataan yang tidak Orang tua memiliki peran untuk mengasuh anak remaja dan memberikan sosialisasi utama kepada remaja. Hal ini membuat orang tua memiliki kewajiban untuk mengawasi seluruh kegiatan yang dilakukan oleh remaja, termasuk aktivitas anak remaja yang berhubungan dengan media digital, agar remaja tidak mendapat pengaruh buruk dari teknologi menurut Ho dan Zaccheus 2012 (dalam James dan Kur 2020 : 301). Pengawasan orang tua sangat

berpengaruh bagi tumbuh kembang anak remaja. Orang tua harus bisa mendidik serta mengawasi kegiatan remaja khususnya dalam akses terhadap smartphone serta internet baik dan tidak senonoh. Banyak player PUBG mengatakan perkataan tidak baik dikarenakan permainannya yang buruk maupun menjatuhkan lawan satu sama lain. Prediksi dari General Aggression Model (GAM) Anderson & Bushman, 2001, 2002 (dalam Chory & Cicchirillo 2007 : 117), penelitian yang dilakukan mengungkapkan bahwa semakin sering dalam bermain video game, maka semakin tinggi tingkat kekerasan verbal (verbal abuse). Hal ini juga didukung oleh perkataan dari Shao & Wang (2019) (dalam Safitri & Fikrie 2022 : 28) mengemukakan bahwa game yang berjenis agresif berhubungan positif terhadap peningkatan perilaku agresif remaja, salah satunya adalah agresi verbal remaja

Dalam diri manusia terdapat enam macam emosi menurut Feldmen (1985 : 114), yaitu benci, marah, takut, terkejut, sedih, dan gembira. Adanya perkembangan zaman, kata umpatan tidak hanya digunakan untuk kemarahan melainkan bisa digunakan seperti terkejut dan takjub pada suatu hal. Dilain sisi, hal tersebut bisa berpengaruh pada kebiasaan yang tidak baik menggunakan umpatan dalam kehidupan bermasyarakat. Bentuk-bentuk umpatan yang digunakan antara lain seperti

binatang, kebodohan, pornoaksi dll menurut Putra (2013 : 94).

Livingston, Mascheroni, dan Stakdrud (2017) (dalam James dan Kur 2020 : 299) mengatakan bahwa komunikasi, konten, dan perilaku di kehidupan digital anak remaja memiliki resiko dengan skala yang tinggi. Komunikasi yang dilakukan oleh orang yang berusia jauh dari remaja beresiko untuk mempengaruhi dalam hal perkataan buruk, sikap, sifat, dll. Aktivitas yang baru dialami oleh remaja tersebut merupakan pengalaman baru. Hal tersebut dapat dilakukan untuk menentang orang tua secara kasar yang tidak senonoh dan tidak seharusnya.

Menurut Buss dan Perry (1992) (dalam Eliani, Yuniardi, dan Masturah (2018) Agresi verbal merupakan sebuah komponen untuk menyakiti serta melukai orang lain melalui perkataan (verbal). Dapat di katakan bahwa agresi verbal merupakan hal yang dapat menyakiti orang lain dari perkataan yang dapat berdampak kepada orang lain yang bersifat negatif. Salah satu hal yang dapat dikatakan agresi verbal adalah mengejek, merendahkan, sarkas, dll.

Studi longitudinal melihat bahwa terjadi penurunan perilaku agresif pada masa remaja. Namun, pada masa remaja adalah momen terjadinya Tindakan kekerasan yang lebih serius. Remaja

cenderung mengikuti dengan kelompok yang diikutinya Loerber et al., (1998). Pada masa remaja dimana terdapat berbagai kelompok yang dapat mempengaruhi sikap dan sifat untuk melakukan agresi khususnya agresi verbal.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan tipe penelitian explanatory yang memiliki arti bahwa suatu penelitian menjelaskan mengenai hubungan kausal antar variable melalui uji hipotesis yang digunakan adalah metode korelasi. Penelitian ini menjelaskan hubungan antar variable yaitu intensitas bermain game PUBG (X1) serta pengawasan orang tua (X2) yang merupakan variabel bebas terhadap variabel terikat adalah perilaku agresif verbal remaja (Y).

## HASIL

**Tabel 1**

**Uji T Pengaruh Intensitas Bermain Game PUBG dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Verbal Remaja**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
1 (Constant)	2.594	1.162			2.232	.030
Intensitas Bermain Game	.267	.058	.547		4.589	.000
Pengawasan Orang Tua	.011	.045	.029		.240	.811

a. Dependent Variable: Agresi Verbal

Hasil analisis yang didapatkan menggunakan teknik analisis regresi linier berganda uji T yaitu nilai Sig. dari pengaruh intensitas bermain game PUBG (X1) terhadap perilaku agresif verbal remaja (Y) memiliki nilai sebesar  $0,000 < 0,05$  dapat disimpulkan bahwa H1 diterima yang artinya terdapat pengaruh X1 terhadap Y. Maka, dapat dikatakan bahwa intensitas bermain game PUBG terhadap perilaku agresif verbal remaja memiliki pengaruh. Dengan kata lain, intensitas bermain game PUBG berpengaruh terhadap perilaku agresif verbal remaja.

Diketahui nilai Sig. dari pengaruh pengawasan orang tua (X2) terhadap perilaku agresif verbal remaja (Y) memiliki

nilai sebesar  $0,811 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa H2 ditolak yang artinya tidak terdapat pengaruh X2 terhadap Y. Maka, dapat dikatakan bahwa pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif verbal remaja tidak memiliki pengaruh. Dengan kata lain, pengawasan orang tua tidak berpengaruh terhadap perilaku agresif verbal remaja.

**Tabel 2**

**Uji F Pengaruh Intensitas Bermain Game PUBG dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Verbal Remaja**

Model	Sum of Squares		Mean Square	F	Sig.
	s	df			
1 Regression	74.701	2	37.351	11.569	.000 <sup>b</sup>
Residual	184.032	57	3.229		
Total	258.733	59			

a. Dependent Variable: Agresi Verbal

b. Predictors: (Constant), Pengawasan Orang Tua, Intensitas Bermain Game

Berdasarkan hasil uji F di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pengaruh dari intensitas bermain game PUBG (X1) dan pengawasan orang tua (X2) secara simultan terhadap perilaku agresif verbal remaja (Y) memiliki nilai sebesar  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa H<sub>a</sub> diterima yang berarti bahwa terdapat

adanya pengaruh X1 dan X2 secara simultan terhadap Y. Maka, dapat dikatakan bahwa intensitas bermain game PUBG dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif verbal remaja memiliki pengaruh secara simultan. Dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain game PUBG dan pengawasan orang tua secara simultan berpengaruh terhadap perilaku agresif verbal remaja.

**Tabel 3**

**Koefisien determinasi intensitas bermain game PUBG dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif verbal remaja**

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.537 <sup>a</sup>	.289	.264	1.79684

a. Predictors: (Constant), Pengawasan Orang Tua, Intensitas Bermain Game

Berdasarkan dari hasil koefisien determinasi di atas dapat diketahui bahwa nilai R Square sebesar 0,289 dimana hal ini memiliki arti dimana pengaruh dari variabel intensitas bermain game PUBG (X1) dan pengawasan orang tua (X2) secara simultan terhadap variabel perilaku agresif verbal remaja (Y) yaitu sebesar 28,9%.

**PEMBAHASAN** Berdasarkan hasil analisis penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif verbal remaja. Hal

**tersebut bisa dikatakan terdapat faktor lain selain pada pengawasan orang tua. Walaupun orang tua menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi karakter anak remaja dalam lingkup keluarga, tetapi terdapat faktor eksternal yang dapat membuat anak remaja bisa terpengaruh dengan adanya hal negatif dari lingkungan diluar keluarga**

*Intensitas Bermain Game PUBG dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Verbal Remaja*

Berdasarkan temuan penelitian yang sudah dilakukan, dapat diketahui bahwa intensitas bermain game PUBG dan Pengawasan Orang Tua secara simultan memiliki pengaruh terhadap perilaku agresif verbal remaja. Dalam hal ini, pengaruh yang paling signifikan adalah intensitas bermain game PUBG. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan pernyataan dari Anderson & Bushman, 2001, 2002 (dalam Chory & Cicchirillo 2007: 117) yaitu prediksi dari General Aggression Model (GAM) mengungkapkan bahwa semakin sering seseorang bermain game, maka akan semakin tinggi tingkat kekerasan verbal.

Perilaku agresif verbal sendiri merupakan tindakan kekerasan dalam bentuk verbal atau perkataan yang ditujukan kepada orang, dilakukan secara sengaja dengan bermaksud menyakiti, mengintimidasi, dan mencelakakan orang

lain secara tidak langsung (Nindya dan Margaretha, 2012: 2). Dalam bermain game PUBG sendiri banyak sekali komunikasi yang terjadi ketika bermain game. Dalam game PUBG, seseorang dapat bertemu banyak orang dengan sikap dan sifat yang berbeda-beda.

#### *Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Verbal Remaja*

Berdasarkan hasil analisis penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif verbal remaja. Hal tersebut bisa dikatakan terdapat faktor lain selain pada pengawasan orang tua. Walaupun orang tua menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi karakter anak remaja dalam lingkup keluarga, tetapi terdapat faktor eksternal yang dapat membuat anak remaja bisa terpengaruh dengan adanya hal negatif dari lingkungan diluar keluarga.

Setiap orang tua memiliki mediasi yang berbeda-beda dalam memberikan pengawasan pada anak remaja. Didalam kuesioner yang telah didapatkan, model mediasi antara orang tua kepada anak remaja yang paling menonjol adalah mediasi aktif (pendampingan). Dimana dalam parental mediation pola asuh yang sering digunakan orang tua adalah memberikan mediasi evaluatif dan restriktif.

## **KESIMPULAN**

Hasil analisis yang telah dilakukan, variabel yang memiliki pengaruh adalah variabel intensitas bermain game PUBG terhadap perilaku agresif verbal remaja. Variabel yang kedua yaitu intensitas bermain game PUBG dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif verbal remaja.

## **SARAN**

Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa pengawasan orang tua tidak berpengaruh pada perilaku agresif verbal pada remaja. Maka dari itu, walaupun tidak terdapat pengaruh pengawasan orang tua yang membuat perilaku agresif verbal pada remaja, maka dari itu sebagai orang tua dapat menerapkan pembentukan karakter bagi anak remaja yang sesuai dengan sikap dan sifat. Hal tersebut bertujuan agar anak remaja dapat memahami dan meresapi pemahaman baik dan benar sesuai norma yang diberikan oleh orang tua sebagai pendidikan dalam keluarga.

Penelitian ini bisa memberikan kontribusi bagi berkembangnya penelitian dalam bidang ilmu komunikasi, selain itu dapat memberikan referensi bagi penelitian sejenis yang berfokus pada pengaruh intensitas bermain game dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif verbal remaja dengan menggunakan teori *social learning* dan *parental mediation*.

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap untuk penelitian selanjutnya dapat lebih fokus lagi di topik yang sama, tetapi dengan perbedaan dari populasi seperti perilaku agresif berdasarkan jenis kelamin perempuan., umur yang berbeda, dan lebih fokus pada target yang ingin di sasar seperti skala umur yang lebih kecil. Untuk mengetahui lebih jelas dari perbedaan jenis laki-laki dan perempuan mengenai perilaku agresif verbal. Dengan adanya penelitian tersebut, dapat menghasilkan penelitian yang lebih baru dan segar. Selain itu tidak hanya di kasus game PUBG sendiri, melainkan ke game populer lainnya dan permasalahan sosial yang baru dan berkembang.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Chaplin, J.P. 2011. *Kamus Lengkap Psikologi* (terjemahan Kartono, K). Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Chory, R. M., & Cicchirillo, V. (2007). The Relationship between Video Game Play and Trait Verbal Aggressiveness: An Application of the General Aggression Model. *Communication Research Reports*, 24(2), 113-119.
- Damon, W., & Lerner, R. M. (Eds.). (2008). *Child and adolescent development: An advanced course*. John Wiley & Sons.
- Depdikbud, K. B. B. I. (2002). Jakarta: Balai Pustaka, 1993. Departemen Agama RI., *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Bandung: Darus Sunnah.
- Juliandi, A., & Manurung, S. (2014). *Metodologi Penelitian Bisnis, Konsep dan Aplikasi: Sukses Menulis Skripsi & Tesis Mandiri*. Umsu Press.
- Kementrian Kesehatan. *Situasi Kesehatan Reproduksi Remaja*. Jakarta Selatan: Kementrian Kesehatan RI, Pusat Data dan Informasi
- Lestari, S. (2016). *Psikologi Keluarga: Penanaman Nilai dan Penanaman Konflik dalam Keluarga*. Prenada Media.
- Muri, Yusuf. 2017. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Nikken, P., & Jansz, J. (2006). *Parental mediation of children's videogame playing: A comparison of the reports by parents and children. Learning, media and technology*, 31(2), 181-202.

Neuman, W. (2014). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches Seventh Edition*. Assex: Pearson Education Limited.

Rakhmat, Jalaluddin. 2009. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Sarwono, Jonathan. 2013. *Model-Model Linier dan Non-Linier dalam IBM spss 21*. Jakarta: Media Elex Komputindo.

Sarwono, Jonathan. 2015. *Rumus – Rumus Populer dalam SPSS 22 untuk Riset Skripsi*. Yogyakarta: Andi Offset.

Singh, Kultar. *Quantitative social research method*, New Delhi: Sage Publications India Pvt Ltd, 2007.

Dr, Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung. Penerbit: CV Alfa Beta.

### **Jurnal**

Eliani, J., Yuniardi, M. S., & Masturah, A. N. (2018). Fanatisme dan perilaku agresif verbal di media sosial pada penggemar idola K-Pop. *Psikohumaniora: Jurnal penelitian psikologi*, 3(1), 59-72.

Eskasasnanda, I. D. P. (2017). Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High

School Students in Malang East Java. *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 9(2), 191-202.

James, P. A., & Kur, J. T. (2020). Parental Mediation of Childrens Risky Experiences with Digital Media. *The Journal of Society and Media*, 4(2), 298-318.

Lestari, M. A. (2018). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja (Studi SMP Sawunggaling Jombang Kelas 2)* (Doctoral dissertation, STIKes Insan Cendekia Medika Jombang).

Ruli, E. (2020). Tugas dan peran orang tua dalam mendidik anak. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 143-146.

Wibowo, F., & Parancika, R. (2018). Kekerasan Verbal (Verbal Abuse) di Era Digital Sebagai Faktor Penghambat Pembentukan Karakter. *Seminar Nasional Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya (SEMNAS KBSP) V 2018*.

### **Website**

Databoks. (2021). Pengguna Internet Indonesia Peringkat Ke-3 Terbanyak di Asia. <https://databoks.katadata.co.id/data>

[publish/2021/10/14/pengguna-internet-indonesia-peringkat-ke-3-terbanyak-di-asia](https://www.katadata.co.id/data/publish/2021/10/14/pengguna-internet-indonesia-peringkat-ke-3-terbanyak-di-asia)

Databoks. (2021). Penggunaan Internet di Kalangan Siswa Sekolah Semakin Meningkat

<https://databoks.katadata.co.id/data/publish/2021/05/03/tren-siswa-sekolah-menggunakan-internet-semakin-meningkat>

Inews. (2020). Survei: 16,5 Persen Masyarakat Habiskan Waktu Main Game Online selama Pandemi Covid-19.

<https://www.inews.id/techno/internet/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-main-game-online-selama-pandemi-covid-19>

Katadata. (2021). Masa Depan Cerah Gim Online di Indonesia.

<https://katadata.co.id/ariayudhistira/analisisdata/60bd726285611/masa-depan-cerah-gim-online-di-indonesia>

YouTube. Channel YouTube BANG ALEX.

<https://www.youtube.com/c/BANGALEX/videos>

YouTube. (2021). AWALNYA DIHINA PAS DIPAMERIN MCLAREN LANGSUNG TAKUT - PUBG MOBILE.

<https://www.youtube.com/watch?v=OWSV088oMuU&t=661s>

Zurich. (2020). 5 Dampak Negatif HP Bagi Anak Usia Dini dan Perkembangannya.

<https://www.zurich.co.id/id-id/blog/articles/2020/12/5-dampak-negatif-hp-bagi-anak-usia-dini-dan-perkembangannya>