

## HUBUNGAN ANTARA *BIG FIVE PERSONALITY* DENGAN AGRESIVITAS PADA REMAJA AKHIR PENGGUNA *GAME ONLINE MOBILE LEGEND BANG BANG*

Siti Khafizah<sup>1</sup>, Andi Tenri Faradiba<sup>2</sup>, M. Ramadhana Reksoprodjo<sup>3</sup>

Psikologi, Universitas Pancasila

Sitikhafizah26@gmail.com, atenri.frd@gmail.com, rama.reksoprodjo@univpencasila.ac.id

### ABSTRACT

*This study aims to examine the relationship between Big Five Personality and Aggressiveness in late adolescents who use the online mobile game legend bang bang. This study used a quantitative method with respondents of as many as 186 teenagers using the online mobile game legend bang bang in Jakarta who were selected through purposive sampling. The measurement instrument uses the short of big five inventory-2 (BFI-2-S) to measure the big five personality variables and the aggression questionnaire (AQ) to measure aggressive behavior variables. The analysis technique of this research is Pearson Product Moment Correlation. The results of the analysis of the conscientiousness variable with aggressiveness showed a negative direction obtained from  $r -0.045$   $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ), then the agreeableness variable with aggressiveness showed a negative direction obtained from  $r -0.261$   $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ). Furthermore, the negative emotion variable with aggressiveness shows a positive direction obtained from  $r 0.442$   $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ), which means that the personality type of caution, aggression, and negative emotions is significantly related to adolescent aggressiveness when playing the online mobile legend bang game bang. Meanwhile, there is no significant relationship between extraversion and open-mindedness personality types with aggressive behavior*

**Keywords:** *Big Five Personality, Aggressiveness, Late Adolescence*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji hubungan antara *Big Five Personality* dengan agresivitas pada remaja akhir pengguna *game online mobile legend bang bang*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan responden sebanyak 186 remaja pengguna *game online mobile legend bang bang* di Jakarta yang dipilih melalui *purposive sampling*. Instrumen pengukuran menggunakan alat ukur *short of big five inventory-2* (BFI-2-S) untuk mengukur variabel *big five personality* dan alat ukur *agresivitas the aggression questionnaire* (AQ) untuk mengukur variabel perilaku agresivitas. Teknik analisis penelitian ini adalah *Pearson Product Moment Correlation*. Hasil analisis variabel *conscientiousness* dengan agresivitas menunjukkan arah negatif yang diperoleh dari  $r -0.045$   $p = 0.000$  ( $p < 0,05$ ), kemudian variabel *agreeableness* dengan agresivitas menunjukkan arah yang negatif yang diperoleh dari  $r -0.261$   $p = 0.000$  ( $p < 0,05$ ). Selanjutnya variabel *negative emotionality* dengan agresivitas menunjukkan arah positif yang diperoleh dari  $r 0.442$   $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ), yang berarti tipe kepribadian *conscientiousness*, *agreeableness* dan *negative emotionality* secara signifikan berhubungan kepada agresivitas remaja saat bermain *game online mobile legend bang bang*. Sedangkan antara tipe kepribadian *extraversion* dan *open-mindedness* tidak memiliki hubungan secara signifikan dengan perilaku agresivitas.

**Kata Kunci:** *Big Five Personality, Agresivitas, Remaja Akhir*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dapat dirasakan baik secara langsung maupun tidak langsung yang diketahui adanya penyebarluasan jaringan internet yang hampir mencakup seluruh kepulauan Indonesia. Perkembangan teknologi meliputi banyak aspek termasuk salah satunya yaitu permainan elektronik atau yang sering disebut dengan *game online* yang telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Awalnya *game online* muncul kebanyakan yaitu *game* simulasi perang, kemudian *game-game* yang lain terinspirasi dari *game* sebelumnya sehingga banyak *game* muncul dan berkembang (Ulfa, 2017). Aplikasi *game* yang sering digunakan di Indonesia berdasarkan hasil survei *We are Social* pada tahun 2022 yaitu *mobile legend bang bang* dengan menduduki tingkat pertama (*We are social*, 2022).

Pada tahun 2021 pengguna *game mobile legend bang bang* di Indonesia menyumbang sekitar 34 juta dari 90 juta pemain *mobile legend bang bang*, artinya sepertiga pemain *mobile legend bang bang* di seluruh dunia berasal dari Indonesia (Kompasiana, 2022). Berdasarkan data survei yang dilakukan oleh Moonton, pemain aktif *game online mobile legend bang bang* berasal dari pulau Jawa sebanyak 52% termasuk salah satunya

adalah provinsi DKI Jakarta (Rachmanta, 2021). Kemudian pemain aktif *game online mobile legend bang bang* didominasi oleh remaja akhir yang berusia 18 – 22 tahun sebanyak 41% (Rachmanta, 2021).

Alasan remaja yang bermain *game online mobile legend bang bang* yaitu untuk meluangkan waktu luang dan menghilangkan kebosanan. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Sofia dan Prianto (2015) bahwa alasan remaja bermain *game online* memberikan kesenangan dan tantangan setelah beraktivitas yang melelahkan. Alasan tersebut menjadikan remaja memainkan *game online* pada *smartphonenya* cenderung memiliki jangka waktu yang cukup lama yaitu rata-rata dengan durasi waktu bermain 3-5 jam perhari (Putra dkk., 2021). Hal ini dapat disimpulkan bahwa remaja sering bermain *game online* dengan durasi tidak normal atau berlebihan, penggunaan yang berlebihan dapat ditandai dengan adanya perilaku agresivitas (Kim dkk, 2008). *Mobile legend bang bang* juga sebuah permainan yang didalamnya banyak membunuh lawannya dengan menggunakan senjata hero yang digunakan agar dapat menang, kemudian memungkinkan juga pemainnya berinteraksi dengan pemain lainnya dengan melakukan komunikasi di dalam *game*, tidak sedikit

ketika mereka kalah mereka akan melontarkan kata kasar pada chat tersebut (Wibisono dan Naryoso, 2019). Hal ini didukung oleh Anderson dan Dill (2000) yang berpendapat bahwa orang-orang yang memainkan video game dengan unsur kekerasan mereka melatih agresif, yang mengajarkan dan memperkuat kewaspadaan terhadap musuh (yaitu, prasangka persepsi bermusuhan), tindakan agresif terhadap orang lain, harapan bahwa orang lain akan berperilaku agresif, sikap positif terhadap penggunaan kekerasan, dan keyakinan bahwa solusi kekerasan efektif dan tepat.

Perilaku agresivitas yang dilakukan oleh remaja pengguna *game online* adalah bentuk respon kekalahannya, pemain akan melampiaskan kekecewaannya seperti membanting *handpone*, saling mengejek, mengeluarkan kata kasar, hingga memukul temannya (Setiawati & Gunado, 2019). Penelitian dari Zimmerman dan Iwanski (2014) yang menyatakan bahwa pada masa remaja stabilitas emosional memiliki tingkat yang rendah dan masih belum stabil sampai masa *emerging adulthood*. Agresivitas pada remaja terdapat beberapa pemicu termasuk bermain *game online* (Permatasari dkk., 2017). Namun, tidak hanya *game* terdapat juga faktor kepribadian hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Xie dkk.,

(2016) bahwa terdapat hubungan yang menunjukkan bahwa ciri-ciri kepribadian tertentu dapat dikaitkan dengan perilaku agresivitas.

Faktor kepribadian dapat memprediksi agresif agar dapat dilakukan penyembuhan dan sebagai langkah relevan untuk mencegah perilaku agresivitas tersebut (Antoñanzas, 2021). menurut Allport (dalam Feist, Feist & Robert, 2017) kepribadian merupakan sebuah organisasi dinamik pada individu atas sistem psikofisis yang dapat menentukan suatu perbedaan individu dengan yang lain dalam upaya penyesuaian diri terhadap lingkungannya. Menurut Norman (1963) menyimpulkan bahwa terdapat lima faktor yang dapat digunakan untuk merangkum keseluruhan sifat kepribadian yaitu *five factor model* (dalam King, 2017). Kelima dimensi itu adalah *Conscientiousness*, *Extraversion*, *Agreeableness*, *Negative Emotionality* dan *Open Mindedness* (Soto & John, 2017b).

*Extraversion* memiliki karakteristik mudah bersosialisasi. Tipe kedua *Agreeableness* ditandai dengan ciri yang sebagai individu yang baik hati, bisa bekerja sama dan bisa percaya (Goldberg, dalam Ramadhani, 2012). Selanjutnya yakni *conscientiousness* menurut McCrae dan Costa (dalam Feist & Feist, 2010) individu dengan karakteristik yang suka

bekerja keras dan bertanggung jawab. *negative emotionality* memiliki karakteristik afek negatif seperti ketakutan, kecemasan, kesedihan dan cenderung menuju arah depresi, terakhir tipe kepribadian terakhir yaitu *open-mindedness* individu yang memiliki karakteristik ini minat untuk mencari hal baru, kesenangan berpikir, lebih suka berimajinasi dan kreatif (Soto & John, 2017).

Adanya inkonsistensi dari hasil-hasil penelitian sebelumnya, belum menunjukkan bagaimana hubungan kepribadian dengan agresivitas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk melihat konsistensi hubungan kepribadian dengan agresivitas dalam konteks pemain *game online*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Partisipan pada penelitian ini 186 remaja, 98 laki-laki dan 88 perempuan aktif bermain *game mobile legend bang bang*, dengan rentang usia 18 – 22 tahun. Berikut adalah gambaran usia partisipan.

**Tabel 1**  
*Hasil Uji beda agresivitas dengan usia pengguna game online mobile legend bang*

| Jenis Kelamin | N   | Mean   | SD     | Sig   |
|---------------|-----|--------|--------|-------|
| 18 tahun      | 26  | 69,42% | 20.445 | 0,000 |
| 19 tahun      | 23  | 76,87% | 18,859 |       |
| 20 tahun      | 17  | 78,05% | 15,077 |       |
| 21 tahun      | 45  | 60,31% | 16,065 |       |
| 22 tahun      | 75  | 60,23% | 16,918 |       |
| Total         | 186 |        |        |       |

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat usia pengguna *game online mobile legend bang bang* dengan agresivitas yang diperoleh dari  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ). Jumlah partisipan terbanyak yaitu pada usia 22 tahun sejumlah 75 orang yang memiliki nilai standar deviasi (SD) sebesar 16,918.

**Tabel 2**  
*Hasil uji beda agresivitas dengan durasi bermain game online mobile legend bang*

| Durasi  | N   | Mean   | SD     | Sig   |
|---------|-----|--------|--------|-------|
| 2-5 jam | 152 | 63,05% | 17.384 | 0,003 |
| 6,7 jam | 27  | 74,85% | 21.485 |       |
| >7 jam  | 7   | 75,14% | 19,326 |       |

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan agresivitas yang signifikan berdasarkan tingkat durasi pengguna *game online mobile legend bang bang* yang diperoleh dari  $p = 0.003$  ( $p < 0.05$ ). Jumlah partisipan terbanyak yaitu pada durasi 2 – 5 jam sejumlah 152 orang yang memiliki nilai standar deviasi (SD) sebesar 17.384.

Selanjutnya melakukan pengujian hipotesis untuk mencari hubungan antara tipe kepribadian *big five personality* dengan agresivitas, pengujian menggunakan korelasi *pearson product moment*. Cara perhitungannya yaitu dengan menghitung masing-masing skor total tipe kepribadian dan agresivitas.

**Tabel 3**

Hasil uji korelasi variabel antara big five personality dengan agresivitas

| Tipe kepribadian             | Agresivitas         |       |     |       |       |
|------------------------------|---------------------|-------|-----|-------|-------|
|                              | Pearson Correlation | Sig   | N   | M     | SD    |
| <i>Extraversion</i>          | -0,045              | 0,542 | 186 | 16,51 | 2,808 |
| <i>Agreeableness</i>         | -0,470*             | 0,000 | 186 | 21,23 | 3,626 |
| <i>Conscientiousness</i>     | -0,261*             | 0,000 | 186 | 21,21 | 3,548 |
| <i>Negative Emotionality</i> | 0,442*              | 0,000 | 186 | 14,94 | 3,310 |
| <i>Open Mindedness</i>       | 0,510               | 0,492 | 186 | 12,62 | 1,981 |

\*P < .05

Berdasarkan tabel 3 diatas, hasil uji hipotesis hubungan antara tipe kepribadian *extraversion* dengan perilaku agresivitas pada remaja akhir pengguna *game online mobile legend bang bang* memperoleh nilai korelasi sebesar  $r=-0,045$  dengan nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,542 ( $p>0,05$ ) sehingga H1 ditolak. Hasil uji hipotesis hubungan antara tipe kepribadian *agreeableness* dengan perilaku agresivitas memperoleh nilai korelasi  $r=-0,470$  dengan arah negatif serta mendapatkan nilai signifikansi 0,000 ( $p<0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa H2 diterima yang menyatakan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara tipe kepribadian *agreeableness* dengan agresivitas pada remaja pengguna *game online mobile legend bang bang*.

Selanjutnya hasil uji hipotesis hubungan antara tipe kepribadian *conscientiousness* dengan perilaku agresivitas pada remaja akhir pengguna *game online mobile legend bang bang* memperoleh nilai korelasi sebesar  $r=-0,261$  dengan arah negatif serta nilai signifikan yang diperoleh sebesar 0,000

( $p<0,05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa H3 diterima. Kemudian hasil uji hipotesis hubungan antara tipe kepribadian *negative emotionality* dengan agresivitas pada remaja akhir pengguna *game online mobile legend bang bang* memperoleh nilai korelasi sebesar  $r= 0,442$  dengan arah positif serta nilai signifikan yang diperoleh sebesar 0,000 ( $p<0,05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa H4 diterima. Terakhir yaitu tipe kepribadian *open mindedness* dengan agresivitas pada remaja akhir pengguna *game online mobile legend bang bang* memperoleh nilai korelasi sebesar  $r=0,510$  dengan nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,492 ( $p>0,05$ ) dapat disimpulkan bahwa H5 ditolak.

## PENUTUP

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara tipe kepribadian (*big five personality*) dengan agresivitas pada remaja akhir pengguna *game online mobile legend bang bang*. Berdasarkan hasil analisis pada lima dimensi *big five personality* dengan perilaku agresivitas ditemukan terdapat

hubungan yang signifikan dari tiga dimensi *big five personality* yaitu *Agreeableness*, *conscientiousness* dan *negative emotionality*. Namun tidak terdapat hubungan yang signifikan pada tipe kepribadian *extraversion* dan *openness mindedness* terhadap perilaku agresivitas. Hal ini mungkin disebabkan karena adanya faktor lain yang turut berpengaruh terhadap perilaku agresivitas seseorang seperti adanya faktor sosial dan budaya, perilaku agresif secara konsisten muncul karena kurangnya kemampuan dalam menjalin hubungan secara interpersonal dan rendahnya kematangan emosi. Individu yang memiliki kematangan emosi yang tinggi akan mampu mengendalikan diri dari perilaku agresif (Guswan & Kawuryan dalam Afiah, 2015).

Faktor Sosial ikut serta juga dalam mempengaruhi kepribadian yang dijelaskan bahwa individu belajar tentang bahasa, sistem kepercayaan serta aturan-aturan dalam lingkungan sosial dan perilaku yang sesuai dengan norma dalam suatu wilayah. Terdapat dua kategori kepribadian dalam budaya yaitu sosiosentrisme dan egosentrisme, sosiosentrisme sebuah struktur kepribadian adalah bagian dari pusat identitas berada pada kelompok atau masyarakat, Sedangkan egosentrisme merupakan

identitas kepribadian yang berpusat pada diri individu sendiri (Afiah, 2015). Namun tidak hanya itu menurut, Jang dkk (2006) berpendapat bahwa tipe kepribadian alpha yaitu *extraversion* dan *openness* dapat dipengaruhi oleh faktor genetik. Bahwa genetik, baik yang berasal dari keturunan maupun yang merupakan pembawaan yang dibawa sejak lahir hal itu memainkan peranan penting pada kepribadian seseorang.

Pada tipe kepribadian *Negative Emotionality* menunjukkan terdapat hubungan positif signifikansi dengan agresivitas. Hasil penelitian ini didukung dengan hasil penelitian Pratiwi & Ary (2018) dan Xie dkk., (2016) bahwa neurotik berhubungan dengan agresivitas. seseorang yang memiliki tipe kepribadian Neurotik akan mengalami emosional yang tidak stabil dan mudah frustrasi (Jensen-Campbell dkk., 2007). Kemudian mereka juga memiliki kecenderungan untuk menjadi sangat sensitif terhadap peristiwa negatif, yang dapat menyebabkan dampak negatif yang lebih besar ketika dihadapkan dengan umpan balik negatif dari orang lain (Suls, Martin & David, 1998). Hal tersebut berkaitan dengan kondisi agresivitas yang merupakan suatu perilaku adanya perasaan marah yang dilepaskan dengan melukai orang lain berupa fisik atau psikologis secara sengaja untuk mencapai tujuan

yang diinginkan (Buss & Perry, 1992). Hal lain yang mendukung bahwa individu dengan N yang tinggi cenderung mengalami Agresivitas disebutkan dalam penelitian Chandranita dkk., (2019) bahwa individu yang mengalami emosi negatif saat bermain game perasaan tidak menyenangkan dan dapat mengakibatkan perasaan negatif pada orang yang disekitarnya. Perasaan negatif pada remaja pengguna game online akan muncul dalam bentuk perilaku agresivitas seperti, membanting *handphone*, saling mengejek, mengeluarkan kata kasar, hingga memukul temannya sebagai respon kekalahan dan kekecewaan dalam bermain game (Setiawati & Gunado, 2019). Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan semakin tinggi emosi negatif yang dimiliki remaja pengguna *game online mobile legend bang bang* maka semakin tinggi pula remaja melakukan tindakan agresi. Sebaliknya, semakin rendah kecenderungan remaja mengalami dan berperilaku berdasarkan emosi-emosi negatif maka semakin rendah tindakan agresi.

Selanjutnya pada tipe kepribadian *Conscientiousness* pada penelitian ini ditemukan terdapat hubungan negatif signifikan terhadap agresivitas yang artinya semakin rendah skor *Conscientiousness* maka semakin tinggi

agresivitas yang dimiliki pada remaja pengguna game online. Hal ini tidak sejalan dengan penelitian penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa tidak ada korelasi antara *Conscientiousness* dengan agresivitas. Tetapi hubungan negatif dapat disimpulkan bahwa seseorang memiliki skor yang tinggi pada tipe kepribadian ini dengan karakteristik yaitu bertanggung jawab, menyukai kedisiplinan, dapat diandalkan dan mampu menyelesaikan tugas dengan selesai. Maka dari itu yang menyebabkan rendahnya agresi. Hal tersebut dikarenakan berkaitan dengan remaja pengguna *game online mobile legend bang bang* yang sebagian besar mereka menghabiskan waktu bermain game pada smartponenya sehingga membutuhkan ambisi yang besar, bertanggung jawab dan dapat diandalkan dalam sebuah tim *game*, hal ini sejalan dengan pendapat Cervone Pervin, dan John (2010) yang menjelaskan bahwa individu *conscientiousness* yang tinggi memiliki kecenderungan untuk berpikir sebelum bertindak, dan memprioritaskan tugas. Namun sebaliknya jika remaja pengguna *game online mobile legend bang bang* memiliki skor yang rendah akan mengalami sebaliknya seperti mudah menyerah, tidak dapat diandalkan, malas, sembrono dan tanpa tujuan. Maka dapat disimpulkan bahwa *conscientiousness*

yang memiliki skor rendah dapat lebih bermasalah dalam bersosialisasi baik itu pertemanan atau tim *game online* karena kurangnya kualitas sosialisasi yang buruk. Karena apabila mereka bermain game maka akan selalu kalah, dan jika sudah kalah mereka akan memunculkan perilaku agresi.

Selanjutnya tipe kepribadian *Agreeableness* memiliki hubungan yang negatif signifikan terhadap agresivitas pada remaja pengguna *game online mobile legend*. Maka dapat diartikan semakin tinggi skor tipe kepribadian *agreeableness* maka semakin rendah skor agresivitas dan sebaliknya. Hal ini didukung oleh pendapat dari Feist, Feist & Robert (2017) bahwa individu dengan skor tinggi akan memiliki karakteristik pemaaf, lembut hati, dapat dipercaya dan suka menolong. Hal ini tentunya sangat baik apabila pada seorang gamers *mobile legend* karena dalam game tersebut perlu adanya kerjasama dalam tim yaitu dalam mengatur strategi, apabila dalam salah satu tim tersebut berbuat salah maka individu yang memiliki skor tinggi pada *agreeableness* akan mudah memaafkan sehingga tidak adanya perilaku agresi yang muncul. Sebaliknya apabila individu dengan skor rendah pada tipe kepribadian *agreeableness* akan memiliki karakteristik kasar, *manipulative*, curiga, tidak

kooperatif, pendendam dan kejam (Feist, Feist & Robert, (2017). Hal ini sejalan dengan temuan hasil penelitian yang dilakukan oleh Bartlett & Anderson (2012) bahwa tipe kepribadian *agreeableness* secara tidak langsung berhubungan dengan perilaku kekerasan melalui agresi fisik. Apabila para remaja yang memiliki tipe kepribadian *agreeableness* yang rendah dalam bermain *game online mobile legend bang bang* maka memiliki kualitas pertemanan atau tim yang buruk, karena akan mudah curiga, kasar dan curang kepada orang lain.

Variabel lain yang tidak berhubungan agresivitas pada remaja pengguna *game online mobile legend* yaitu *Extraversion*. Hasil tersebut tidak sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Matur (2012) Pada petarung persean yang menunjukkan adanya kecenderungan tipe kepribadian yang dimiliki oleh petarung persean adalah tipe kepribadian *extraversion* dengan tingkat agresivitas sedang. Hal tersebut dapat terjadi karena para remaja pengguna *mobile legend bang bang* hanya lebih fokus kepada smartphone sehingga mereka jarang berinteraksi langsung dengan orang lain secara langsung. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak semua dari partisipan menunjukkan kemarahan secara terbuka.



Untuk dimensi *open mindedness* juga demikian, tipe kepribadian ini tidak memberikan hubungan terhadap perilaku agresivitas remaja pengguna *game online mobile legend bang bang*. Hal ini dikarenakan adanya bahwa individu dengan tingkat *open* yang tinggi akan lebih pasif dalam sebuah kegiatan tidak aktif dan agresif saat menghadapi masalah. Adanya karakteristik keterbukaan akan wawasan baru, keingintahuan yang tinggi, tentunya tidak akan menyebabkan suatu permasalahan ketika menjalin suatu hubungan baik secara langsung maupun melalui *game online*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afiah, N. (2015). Kepribadian dan Agresivitas dalam berbagai Budaya. *Buletin Psikologi*, 23 (1) : 13 - 21 DOI: 10.22146/bpsi.10573.
- APJII. (2020). Survei Pengguna Internet APJII 2019-Q2 2020: Ada Kenaikan 25,5 Juta Pengguna Internet Baru di RI. <https://apjii.or.id/content/read/104/503/BULETIN-APJII-EDISI-74---November-2020>
- Aldinger, M., Stopsack, M., Ulrich, I., Appel, K., Reinelt, E., Wolff, S., Grabe, H. J., Lang, S., & Barnow, S. (2014). Neuroticism developmental courses-implications for depression, anxiety and everyday emotional experience; a prospective study from adolescence to young adulthood. *BMC Psychiatry*, 14(1), 1–13. <https://doi.org/10.1186/s12888-014-0210-2>.
- Antoñanzas, J. L. (2021). The Relationship of Personality , Emotional Intelligence and Aggressiveness in Students: A Study Using the Big Five Personality Questionnaire for Children and Adults ( BFQ-NA ). 1–11.
- Anastasi, A., & Urbina, S. (2016). Tes Psikologi, Edisi ketujuh (terjemahan). Jakarta: PT Indeks.
- Anderson, C. A., & Huesmann, R. L. (2003). Human aggression: A social-cognitive view. In M. A. Hogg & J. Cooper (Eds.), *The sage handbook of social psychology* (pp. 259–287). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Barlett, C. P., & Anderson, C. A. (2012). *Direct and indirect relations between the Big 5 personality traits and aggressive and violent behavior. Personality and Individual Differences*, 52(8), 870–875. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2012.01.029>.
- Baron, R.A. dan Byrne, D. (2005). Psikologi sosial. Edisi kesepuluh: jilid 2. Jakarta: Erlangga.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 452–459. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452>.
- Björkqvist, K. (2018). *Gender differences in aggression. Current Opinion in Psychology*, 19, 39–42. doi:10.1016/j.copsyc.2017.03.030.
- Cervone, D., Pervin, L.A., & John, O.P. (2012). Psikologi Kepribadian Teori dan Penelitian Ed.9.
- Candranita, F. D., Sasmiyanto, & Komarudin, (2019). Hubungan Aktivitas Penggunaan Game Online Dengan Emosional Pengguna Pada Siswa- Siswi Kelas Xi Sma Negeri 3 Bondowoso.
- Chan, A. S., Fachrizal, F., & Lubis, A. R. (2020). Outcome Prediction Using Naïve Bayes Algorithm in the Selection of Role Hero Mobile

- Legend. *Journal of Physics: Conference Series*, 1566(1).  
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1566/1/012041>.
- Chandra, Adi . Aniroh, Umi. dan Apriyanto, R. (2019). *Hubungan Antara Frekuensi dan Lama Waktu Bermain game Online dengan Tajam Penglihatan pada Anak Sekolah Dasar : Tinjauan dari beberapa Artikel*. 1–11.
- Chen, Z., Nguyen, T.-H. D., Xu, Y., Amato, C., Cooper, S., Sun, Y., & El-Nasr, M. S. (2018). *The Art of Drafting: A Team-Oriented Hero Recommendation System for Multiplayer Online Battle Arena Games*. 200–208.  
<http://arxiv.org/abs/1806.10130>.
- Diamond, P. M., & Magaletta, P. R. (2006). The Short-Form Buss-Perry Aggression Questionnaire (BPAQ-SF): A validation study with federal offenders. *Assessment*, 13(3), 227–240.  
<https://doi.org/10.1177/1073191106287666>
- Fauzan, L. A., Chairil, A. M., Wibowo, A. A., Komunikasi, I., Veteran, U., & Timur, J. (2021). Toxic Behavior Sebagai Komunikasi Virtual Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 32–47.  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tencent.ig>
- Feist, J. & Gregory J. Feist. (2008). *Theories of Personality* (Edisi Keenam). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Feist, J. & Gregory J. Feist. (2010). *Teori Kepribadian* (Edisi ketujuh). Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Feist, J., & Feist, G. J. (2017). *Teori kepribadian Buku 1 & 2 Theories of Personality*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Geroda, G., B. & Hadi, R. (2021). *ABSTRAK Tujuan dari pengabdian masyarakat tentang Penyuluhan tentang peningkatan*. 1(2), 142–146.
- Gravetter, F. J., & Forzano L.B. (2016). *Research Methods for the Behavioral Sciences* (5<sup>th</sup> edition). Canada Cengage Learning
- Hartik, A., (2020). Dihina karena kalah main game online, remaja ini bunuh rekan kerjanya  
<https://regional.kompas.com/read/2020/09/09/20065321/dihina-karena-kalah-main-game-online-remaja-ini-bunuh-rekan-kerjanya>
- Haqiqi, A. N., & Muhith, A. (2020). Efek Negatif Bermain Game Online “ Free Fire Battlegrounds ” Terhadap Akhlak Remaja. *SOLIDARITY: Journal Of Social Studies*, 1(1).
- Hardoni, Y. ., Neherta, M. ., & Sarfika, R. (2019). Karakteristik Perilaku Agresif Remaja pada Sekolah Menengah Kejuruan rika sarfika Related papers. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 7(3), 257–266.
- Heale, R., & Twycross, A., (2015). *Validity and Reliability in Quantitative Research*. DOI: 10.1136/eb-2015-102129.
- Hurlock E., B. (2000). Psikologi perkembangan; suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan. terjemahan. (edisi kelima). Jakarta Erlangga.
- Hurlock, E., B. (1992). Psikologi Perkembangan: suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan (terjemahan: Istiwidayanti dan Soedarjo). Jakarta: Erlangga.
- Hussain, Z., Griffiths, M. D., & Baguley, T. (2012). Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors. *Addiction Research and Theory*, 20(5), 359–371.  
<https://doi.org/10.3109/16066359.2011.640442>.
- Jang, K. L., Livesley, W. J., Ando, J., Yamagata, S., Suzuki, A.,

- Angleitner, & Spinath, F. (2006). Behavioral genetics of the higher-order factors of the Big Five. *Personality and Individual Differences*, 41(2), 261-272.
- Jensen-Campbell, L. A., Knack, J. M., Waldrip, A. M., & Campbell, S. D. (2007). Do Big Five personality traits associated with self-control influence the regulation of anger and aggression? *Journal of Research in Personality*, 41(2), 403-424. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2006.05.001>.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). *The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. European Psychiatry*, 23(3), 212-218. doi:10.1016/j.eurpsy.2007.10.010.
- King, L. A. (2017). *Buku Psikologi Umum, Edisi 3 buku 2 : penerbitan Jakarta ; Salemba Humanika, ISBN, 9786021232316.*
- Kurniawan, D. E., (2017) Pengaruh Intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas PGRI Yogyakarta.
- Kumar, R. (2011). *Research methodology: A step-by-step guide for beginners* (2nd ed). SAGE publications.
- Krahe, B. (2005). *Perilaku Agresif. Buku Panduan Psikologi Sosial*; Yogyakarta.
- Maheswara, C., (2021) Daftar game nomor 1 di indonesia di tahun 2021 dan 2022, wajib tahu! <https://retizen.republika.co.id/posts/16817/daftar-game-nomor-1-di-indonesia-di-tahun-2021-dan-2022-wajib-tahu>.
- Nurhayati, H. (2021). *Frequency of playing online games Indonesia 2020 by age group.* <https://www.statista.com/statistics/119149/indonesia-frequency-of-playing-online-games-by-age-group/>
- Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). High School Students Understanding of the Risks of Online Game Addiction. *Journal of Educational and Learning Studies*, 2(2), 113. <https://doi.org/10.32698/0772>.
- Österman K, Björkqvist K, Lagerspetz KMJ, Kaukiainen A, Landau SF, Fraczek A, Caprara G-V: Cross-cultural evidence of female indirect aggression. *Aggr Behav* 1998, 24:1-8 [http://dx.doi.org/10.1002/\(SICI\)1098-2337\(1998\)24:13.0.CO;2-R](http://dx.doi.org/10.1002/(SICI)1098-2337(1998)24:13.0.CO;2-R)
- Paraskeva, F., Mysirlaki, S., & Papagianni, A. (2010). Multiplayer online games as educational tools: Facing new challenges in learning. *Computers and Education*, 54(2), 498-505. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.09.001>
- Permatasari, D. A., Sugito, S., & F, A. S. (2017). Dinamika Perilaku Agresif Anak Yang Bermain Game Pada Anak Kelompok B4 Di Tk Aba Wonocatur Banguntapan Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 149-160. <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i2.17702>
- Pratiwi, P. T., & Ary, L. K. P. (2018). Perbedaan Tingkat Agresivitas Petugas Satuan Polisi Pamong Praja di Bali ditinjau dari Dimensi Kepribadian Big Five dan Kecerdasan Emosional. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(2), 472. <https://doi.org/10.24843/jpu.2018.v05.i02.p17>
- Pratiwi, R. R., Yakub, E., & Umari, T. (2018). Siswa yang Kecanduan Game Online dan Perilaku Agresif di SMP Negeri 14 Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa FKIP*, 5(1), 1-14.
- Pranita, E. (2021). *Remaja di Jakarta Paling Candu Internet Se-Asia.*

- [https://sains.kompas.com/read/2019/11/20/120300123/remaja-di-jakarta-paling-candu-internet-se-asia?page=all&fbclid=IwAR2wAOyQRKi--3NE2WbMk9uFiUg8Lwq\\_UHm6By2N4A02uhTWgsEGOy72K98](https://sains.kompas.com/read/2019/11/20/120300123/remaja-di-jakarta-paling-candu-internet-se-asia?page=all&fbclid=IwAR2wAOyQRKi--3NE2WbMk9uFiUg8Lwq_UHm6By2N4A02uhTWgsEGOy72K98)
- Putra, A. R., Rusli, D., & Padang, U. N. (2021). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Remaja. *Jurnal Psikologi*. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/psi/article/view/11663/4703>
- Rahmawati. D., (2020). Hubungan antara kepribadian Neurotik dan Kontrol diri dengan kecanduan game online mobile legend pada gamers di Pekanbaru
- Rachmanta, R.,D. (2021). Sebaran Pemain Mobile Legend Indonesia. Terbanyak di Pulau Ini <https://www.suara.com/teknologi/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini>.
- Ranakusuma, O. I. (2015). Perbedaan Kualitas Hidup , Kecemasan, dan Faktor-Faktor Kepribadian Antara Kelompok Sosial Ekonomi Rendah dan Menengah-Atas di DKI Jakarta. *Jurnal Psikogenesis*, 3(2), 164–176.
- Rohman, K. (2019). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2(1). <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.155-172>
- 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>
- Rykiel, G., & Azeharie, S. (2021). Gaya Hidup Remaja Jakarta dalam Youtube (Studi Semiotika Konten Youtube Jakarta Uncensored). *Koneksi*, 5(2), 237. <https://doi.org/10.24912/kn.v5i2.10265>
- Santrock, J. W. (2007). Remaja, Edisi Kesebalas Jilid 1 (tejemahaan). Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Setiawati, O. R., & Gunado, A. (2019). Perilaku Agresif Pada Siswa Smp Yang Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 1(1), 30–34. <https://doi.org/10.33024/jpm.v1i1.1413>
- Sarwono, S.,W., (2009). Psikologi Sosial. Jakarta: Salemba Humanika
- Soto, C. J., & John, O. P. (2017a). Short and extra-short forms of the Big Five Inventory–2: The BFI-2-S and BFI-2-XS. *Journal of Research in Personality*, 68, 69–81. <https://doi.org/10.1016/j.jrp.2017.02.004>
- Soto, C. J., & John, O. P. (2017b). The next Big Five Inventory (BFI-2): Developing and assessing a hierarchical model with 15 facets to enhance bandwidth, fidelity, and predictive power. *Journal of Personality and Social Psychology*, 113(1), 117–143. <https://doi.org/10.1037/pspp0000096>
- Sofia, H., & Prianto. B. (2015). Panduan mahir akses internet, Jakarta: Kriya Pustaka Puspa Swara
- Suls, J., Martin, R., & David, J. P. (1998). *Person-Environment Fit and its Limits: Agreeableness, Neuroticism, and Emotional Reactivity to Interpersonal Conflict*. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 24(1), 88–98. doi:10.1177/0146167298241007
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38.
- Sumintono, B., & Widhiarso, W., (2014). Aplikasi model rasch untuk penelitian ilmu - ilmu sosial.
- Sudijono, A., (2006). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada

- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabas Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jom. Fisip*, 4(1), 1–13. <https://www.neliti.com/publications/119938/pengaruh-kecanduan-game-online-terhadap-perilaku-remaja-di-mabas-game-center-jal>
- Waldi, A., & Irwan, I. (2018). Students' Character Training through Game Online Extracurricular E-Sports in SMA 1 PSKD High School Jakarta. *Journal of Moral and Civic Education*, 2(2), 92–101. <https://doi.org/10.24036/8851412222018119>
- We are social, (2022). Digital 2022: Another Year Of Bumper Growth. <https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/>
- Widhiarso, W., (2010) Pengategorian Data dengan Menggunakan Stastik Hipotetik dan Statistik Empirik.
- Yolanda, F. (2020). Big Five Personality dengan Agresivitas pada Remaja. *Psyche 165 Journal*, 13(1), 18–22. <https://doi.org/10.35134/jpsy165.v13i1.13>
- Yudhistir, A., W. (2020). *Masa Depan Cerah Gim Online di Indonesia* Artikel ini telah tayang di [Katadata.co.id](https://katadata.co.id) dengan judul "Masa Depan Cerah Gim Online di Indonesia - Analisis Data Katadata"
- <https://katadata.co.id/ariayudhistira/analisisdata/60bd726285611/masa-depan-cerah-gim-on>.  
Katadata.Co.Id. Aria W. Yudhistir
- Xie, X., Chen, W., Lei, L., Xing, C., & Zhang, Y. (2016). The relationship between personality types and prosocial behavior and aggression in Chinese adolescents. *Personality and Individual Differences*, 95, 56–61. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2016.02.002>
- Zimmermann, P., & Iwanski, A. (2014). *Emotion regulation from early adolescence to emerging adulthood and middle adulthood*. *International Journal of Behavioral Development*, 38(2), 182–194. doi:10.1177/0165025413515405