

PENGARUH FREKUENSI BERMAIN MOBILE LEGENDS TERHADAP GAYA KOMUNIKASI PEMAIN GAME DI KOTA MAKASSAR

Luthfi Nurrahmah¹, Anindah Shafira², Azarya Pampang³, Hijrah Nurcahya⁴, Inansia Weni Again⁵, Riza Octaviana⁶, Rahmita Saleh⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Fajar

email: fifii.nr16@gmail.com

email: indahsafirah78@gmail.com

email: azaryapampang@gmail.com

email: hijrahnurcahya16@gmail.com

email: inansia.agian@gmail.com

email: rizaoctaviana@gmail.com

email: rahmitasaleh@unifa.ac.id

Abstrak

Memainkan game online dengan frekuensi berlebihan membawa dampak bagi para pemain. Salah satunya adalah game online Mobile Legends: Bang-Bang dimana banyak pemain yang mendapatkan pengaruh negatif dalam interaksi sosialnya khususnya pada gaya berkomunikasi. Gaya komunikasi pemain game sering melibatkan penggunaan kalimat/bahasa kasar, hinaan, bahasa vulgar atau bahkan membuat seseorang menjadi agresif hingga dapat memukul seseorang di dekatnya. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh frekuensi bermain game Mobile Legend terhadap gaya komunikasi pemain game di Kota Makassar. Metode penelitian yang digunakan adalah survei dengan menekankan pada analisis data kuantitatif yang dikumpulkan melalui prosedur pengukuran dan analisis menggunakan analisis regresi, Uji T dan Uji F. Penelitian ini menunjukkan hasil yang tidak signifikan atau tidak ada pengaruh frekuensi bermain terhadap gaya komunikasi dengan nilai sig 0.403.

Kata Kunci: *frekuensi bermain, gaya komunikasi, game online, Mobile Legends Bang-Bang*

PENDAHULUAN

Gaya komunikasi adalah sebuah karakteristik dari kepribadian, karena gaya berkomunikasi melekat pada seseorang dan cenderung bersifat permanen, sehingga sulit untuk diubah. Beberapa gaya komunikasi yang umum meliputi komunikasi asertif, pasif, dan agresif. Gaya komunikasi para pemain game online tersebut yang dilakukan secara emosional dan digunakan hanya untuk mendapatkan kesenangan tanpa memikirkan kata-kata yang dilontarkan dapat membekas di hati dan membuat ketidaknyamanan terhadap lawan main.

Perilaku agresif adalah perilaku fisik maupun perilaku verbal yang dilakukan untuk melukai objek yang menjadi sasaran agresi (Syukmawati, 2014). Agresif adalah kemarahan yang meluap-luap dan orang melakukan serangan secara kasar dengan jalan yang tidak wajar. Perilaku agresif didefinisikan sebagai perilaku negatif yang dilakukan oleh seseorang dengan tujuan untuk menyakiti, merusak, atau melukai orang lain atau hal-hal di sekitarnya. Perilaku agresif tersebut dipicu oleh keadaan dan rangsangan dari luar.

Orang yang cenderung agresif ingin menang dengan menekan, mengontrol, atau mengintimidasi orang lain yang dimana interaksi ini dapat merujuk pada setiap bentuk hubungan atau komunikasi yang terjadi antara individu, kelompok, atau peristiwa yang mengakibatkan kekerasan verbal. Kekerasan verbal ini dapat dikaitkan dengan gaya komunikasi yang agresif. Kekerasan verbal terjadi ketika seseorang memakai kata-kata yang merendahkan, mengancam, atau melukai orang lain. Fenomena ini bisa muncul dalam banyak situasi, seperti dalam interaksi personal, di tempat kerja, atau dalam lingkup sosial.

Menurut Myers dalam Adelina (2017: 3) salah satu faktor penyebab perilaku agresif adalah frustrasi, yang dimana ini merupakan gangguan atau kegagalan dalam mencapai tujuan. Perilaku ini memberikan dampak secara langsung terhadap psikologis dan fisik kepada pengguna game selaku korban maupun pelaku yang memiliki kecenderungan melakukan tindakan kekerasan dalam penyelesaian masalah dan sulit mengontrol emosi. Di era modern ini, tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi semakin pesat. Salah satu produk teknologi yang sangat nyata saat ini adalah internet. Dengan menggunakan internet tentunya segala suatu hal informasi dari seluruh belahan dunia ini dapat diakses dengan mudah. Masyarakat memanfaatkan kemajuan dari teknologi dalam berbagai aspek kehidupan mereka apakah dimanfaatkan sebagai media untuk berbisnis, media untuk pendidikan ataupun sebagai media hiburan, misalnya untuk bermain, salah satunya pemanfaatan teknologi sebagai media hiburan yakni, game, apakah itu game online, ataupun game offline.

Saat ini bermain game online tidak hanya di warnet saja melainkan di rumah juga sudah bisa bermain terutama jika mempunyai komputer dan internet yang mendukung user untuk bermain game online. Game online sangat berkembang pesat dan semakin lama, permainannya semakin menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya. Tak kalah juga variasinya tipe permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan game online jenis lainnya yang membuat menariknya permainan.

Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan game online tersebut. Seperti game online Mobile Legends Bang - Bang ini sendiri dirilis pada tanggal 14 Juli 2016 oleh perusahaan Shanghai Moonton Co., Ltd. Dengan jumlah pemain bulannya mencapai 80 juta di seluruh dunia, sedangkan di Indonesia pengguna aktif bulanan mobile legend sebanyak 34 juta didominasi pemain dari Jawa dan Sumatra.

Game online Mobile Legends Bang - Bang merupakan game yang sangat banyak diminati baik kalangan anak - anak, kalangan muda, kalangan dewasa, bahkan lanjut usia. Game online ini memungkinkan untuk bermain secara bersama atau sekelompok orang, baik dari lokasi yang sama maupun dengan lokasi yang berbeda bahkan dapat dilakukan tidak hanya antar daerah tetapi dapat dilakukan antar negara. Dengan didukung oleh banyaknya aplikasi game online yang dapat diakses setiap saat dan dari berbagai kalangan baik anak - anak, remaja, maupun orang dewasa.

Memainkan game online dengan frekuensi berlebihan akan membawa dampak bagi para pemain tersebut antara lain: para pemain game online menjadi kecanduan pada permainan tersebut yang mengakibatkan lupa pada waktu, lupa pada tata krama berkomunikasi, bahkan lupa pada jati diri para pemain game online tersebut. Banyak waktu yang seharusnya dapat dipergunakan untuk saling bersosialisasi, bermain, belajar, namun hanya dipergunakan untuk bermain permainan game online dengan waktu yang sangat panjang.

Kecanduan game internet adalah perilaku ketergantungan secara fisik pada sebuah game online yang sebenarnya ketergantungan tersebut seperti halnya obat bius yang memiliki efek samping pada ketergantungan fisik maupun ketergantungan psikologis dan adanya perubahan sikap layaknya pengasingan diri dari keluarga maupun masyarakat (Mangara, 2023). Perilaku manusia dibentuk oleh lingkungan sosialnya yang dilakukan sehari - hari.

Banyak yang beranggapan game online Mobile Legends: Bang-Bang memiliki pengaruh negatif bagi interaksi sosial, tapi banyak pula yang memberikan tanggapan bahwa game online Mobile Legends: Bang-Bang memiliki nilai-nilai positif didalamnya. Kurniawan 2023, melalui penelitiannya menyatakan bahwa Interaksi sosial dengan game online memiliki keterkaitan yang negatif. Dimana kecanduan game online sangat berpengaruh buruk pada interaksi sosial, karena ketika seseorang memiliki interaksi sosial yang rendah maka frekuensi bermain game online akan semakin tinggi, sebaliknya jika frekuensi bermain game online sangat rendah maka interaksi sosialnya akan semakin tinggi.

Sehingga sering ditemukan seseorang yang memainkan game online dengan tingkat frekuensi tertentu di kala keadaan mereka kalah, mereka dengan mudahnya mengeluarkan gaya komunikasi

dengan kalimat/bahasa kasar dan kotor berupa hinaan menggunakan nama binatang atau bahasa vulgar seperti jenis kelamin pada pengguna lainnya yang paling parah adalah meningkatnya emosi yang dapat membuat seseorang menjadi agresif hingga dapat memukul seseorang di dekatnya. Berdasarkan uraian tersebut maka penelitian ini ditujukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh frekuensi bermain game online Mobile Legend terhadap gaya komunikasi pemain game di Kota Makassar

TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengaruh frekuensi bermain

Intensitas terbentuk dari empat elemen yaitu frekuensi, batas waktu, fokus perhatian dan keterlibatan emosi Satira (2020). Pengaruh bermain game online yang dialami oleh pemainnya terdapat 2 aspek (Lestari 2023):

a. Frekuensi Bermain

Dengan menunjukkan seberapa sering seseorang memainkan game online. Daya yang muncul dari suatu hal (orang atau benda) yang dapat mempengaruhi sifat, keyakinan, atau tindakan seseorang dikenal sebagai pengaruh yang dapat menimbulkan frekuensi dengan seberapa sering seseorang melakukan suatu kegiatan tertentu dengan cara yang sama, sekali, dua kali, atau bahkan berulang kali dalam jangka waktu tertentu, bermain melakukan aktivitas tertentu untuk menikmati diri sendiri atau dengan orang lain.

b. Lamanya (Durasi) Bermain

Yaitu dengan berapa lama seseorang mengakses game online dalam sekali waktu dan membutuhkan beberapa jam untuk sekali bermain, dengan aspek ini waktu bermain game online mobile legend hingga larut malam, namun sebagian besar menyempatkan diri untuk bermain game sepulang sekolah sebelum mereka melakukan kegiatan lain. Pemain game online belum mampu menahan hasrat yang timbul untuk bermain game online mobile legend saat smartphone berada di genggaman mereka. Bermain game adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk bersenang-senang. Dengan menggunakan game online mobile legends dalam durasi lebih dari 3 jam perhari, penggunaan waktu yang berlebihan saat bermain game online akan mempengaruhi produktivitas sehari-hari.

2. Gaya Komunikasi

Setiap orang memiliki gaya komunikasi yang berbeda, yang membantu menjelaskan dan menyampaikan informasi dengan tepat. Seseorang mungkin menggunakan gaya komunikasi formal, kasual, atau santai. Fenomena ini dapat terjadi di banyak situasi, seperti saat berinteraksi secara pribadi, di tempat kerja, atau di lingkungan sosial. Ekspresi emosional yang digunakan para pemain game online untuk bersenang-senang tanpa mempertimbangkan kata-kata dapat membekas di hati dan membuat lawan main tidak nyaman. Gaya komunikasi manusia sehari-hari dapat diklasifikasikan ke dalam tiga gaya yakni gaya pasif, agresif, asertif (Nugroho, 2017):

a. Gaya pasif (*passive style*) adalah gaya seseorang yang cenderung menilai orang lain selalu benar dan lebih penting daripada dirinya. Gaya komunikasi pasif adalah ketika seseorang enggan atau enggan untuk menyatakan perasaan, ide, dan harapannya secara langsung. Dalam gaya ini, komunikator sering menunjukkan banyak senyuman. Mereka lebih suka menyampaikan kebutuhan mereka kepada orang lain daripada mendengarkan. Komunikator dengan gaya pasif sering menggunakan suara yang lemah dan lembut, bahkan sering berhenti berbicara di tengah pembicaraan. Selain itu, mereka cenderung menghindari kontak mata dengan lawan bicara.

b. Gaya tegas (*assertive style*) adalah gaya seseorang yang berkomunikasi secara tegas mempertahankan dan membela hak-haknya sendiri dan hak-hak orang lain. Gaya komunikasi asertif adalah ketika seseorang berkomunikasi dengan mengungkapkan pikiran, perasaan, ide, dan harapannya secara seimbang. Dalam gaya ini, komunikator juga memiliki kemampuan mendengarkan dengan baik, sehingga orang lain merasa didengar dengan baik. Gaya

komunikasi ini melibatkan sikap terbuka dalam melakukan negosiasi dan kompromi, serta dapat menerima dan menyampaikan keluhan dengan tulus. Pemberi pesan dalam gaya ini juga dapat memberikan instruksi dengan jelas dan tegas, serta secara langsung menyampaikan penolakan jika diperlukan.

- c. Gaya agresif (*aggressive style*) yaitu seseorang yang selalu membela hak-haknya sendiri, merasa superior, dan suka melanggar hak orang lain, serta selalu mengabaikan perasaan orang lain. Gaya komunikasi agresif adalah ketika seseorang menyampaikan perasaannya dengan tulus dan tanpa rasa takut dalam mengungkapkan apa yang diinginkan dan pikirannya. Namun, dalam gaya komunikasi ini, sering kali komunikator tidak memperhatikan perasaan dan hak-hak lawan bicaranya, sehingga terkadang mereka dianggap acuh tak acuh. Selain itu, penggunaan kalimat sarkastik atau candaan yang berlebihan oleh komunikator bisa menyakiti perasaan orang lain.

Myers & Briggs telah menyusun indikator ketiga gaya tersebut, meskipun pada kenyataannya menunjukkan bahwa sangat sedikit orang berkomunikasi dengan gaya yang ekstrim pada salah satu gaya komunikasi, namun setiap orang memiliki karakteristik yang kuat pada satu gaya komunikasi. Penggunaan gaya komunikasi individu pada situasi tertentu kadang mengalami perubahan karena dipengaruhi konteks.

METODE PENELITIAN

1. Rancangan Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif menekankan pada analisis data kuantitatif yang dikumpulkan melalui prosedur pengukuran dan diolah melalui metode analisis statistik. Dalam metode penelitian ini, seluruh variabel yang terlibat menggunakan teknik analisis regresi untuk mengetahui pengaruh antara frekuensi bermain mobile legend terhadap gaya komunikasi pemain game di kota Makassar.

2. Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan di Kota Makassar, yang diperkirakan selama kurang lebih 1 bulan, mulai dari pertengahan bulan Juni sampai selesai.

3. Jenis dan Sumber Data

a. Data Primer

Data primer diperoleh dari objek penelitian. Pada penelitian ini data primer diperoleh melalui kuesioner Google Form. Kuesioner atau yang biasa disebut angket merupakan serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang harus diisi dan dijawab oleh responden.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder dari data yang dibutuhkan. Data sekunder ini di dapatkan dari dokumen-dokumen yang mendukung untuk penelitian ini seperti bahan-bahan bacaan atau literatur laporan serta tulisan-tulisan yang ada kaitannya dan data dari situs internet yang memiliki sumber yang dapat dipercaya.

4. Sampel

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah purposive sampling. Teknik ini digunakan pada subjek penelitian yang memiliki kriteria tertentu, dimana dalam penelitian ini yaitu pemain game online Mobile Legends di Kota Makassar sebanyak 32 orang.

5. Teknik Pengumpulan Data

Sugiono (2013) Pengumpulan data merupakan salah satu langkah dalam penelitian untuk memperoleh data bagi peneliti. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan kuesioner dengan cara menyebarkan instrumen penelitian untuk mengetahui apakah karakteristik sampel yang telah diidentifikasi peneliti sudah sesuai.

6. Definisi Operasional

Definisi Operasional digunakan agar tidak menimbulkan penafsiran ganda yaitu dengan memberikan batasan terhadap variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian yaitu :

- a. Frekuensi Bermain
Frekuensi bermain adalah seberapa lama waktu dan durasi yang dipakai oleh pemain game Mobile Legends di Kota Makassar untuk bermain dalam jangka waktu tertentu
- b. Gaya komunikasi
Gaya komunikasi adalah sebuah karakteristik dari kepribadian atau gaya berkomunikasi yang cenderung melekat pada seseorang sehingga sulit untuk diubah yang dimana beberapa gaya komunikasi pemain game online, utamanya game Mobile Legends yang umum meliputi komunikasi asertive, pasif, dan agresif. Gaya komunikasi para pemain game online tersebut yang dilakukan secara emosional dan digunakan hanya untuk mendapatkan kesenangan tanpa memikirkan kata-kata yang dilontarkan dapat membekas di hati dan membuat ketidaknyamanan terhadap lawan main.

7. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian dalam bentuk kuesioner dengan menggunakan Skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat seseorang terhadap suatu gejala atau kejadian sosial. Dalam penelitian telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Dengan menggunakan Skala Likert, maka variabel-variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi sub variabel, kemudian sub variabel dijabarkan menjadi indikator yang dapat diukur.

Dalam kuesioner ini digunakan Skala Likert yang terdiri dari sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Skala Likert adalah skala yang dirancang untuk memungkinkan responden menjawab berbagai tingkatan pada setiap objek yang akan diukur. Jawaban dari kuesioner tersebut diberi bobot skor sebagai berikut:

- SS = Sangat Setuju = 5
- S = Setuju = 4
- KS = Netral = 3
- TS = Tidak Setuju = 2
- STS = Sangat Tidak Setuju = 1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data hasil penelitian dari masing-masing variabel dianalisis menggunakan program IBM SPSS versi 26. Analisis pengaruh frekuensi bermain terhadap gaya komunikasi pemain game online Mobile Legend, sebagai berikut:

1. Analisis Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	28.142	4.831		5.825	.000
	TOTAL X	-.160	.188	-.168	-.851	.403

a. Dependent Variable: TOTAL Y

Konstanta menunjukkan nilai variabel terikat (gaya komunikasi) sebesar 28.142. Hasil konstanta yang negatif menunjukkan bahwa frekuensi bermain (X) semakin meningkat dan gaya komunikasi (Y) menurun secara konstanta.

Nilai koefisien Total x untuk variabel X sebesar -0,160. Hal ini mengandung arti bahwa setiap kenaikan Total X satu satuan maka variabel Beta (Y) akan naik sebesar -0,160 dengan asumsi bahwa variabel bebas yang lain dari model bernilai konstan.

Dari hasil output perhitungan analisis regresi linier sederhana dapat dibentuk model regresi dan signifikansi, sebagai berikut: $Y = 28,142 + -0,160$. Coefficient regresi linier sederhana (X) terhadap (Y) menunjukkan tidak signifikan karena nilai probabilitas hitung lebih rendah daripada taraf uji penelitian ($Sig\ t < \alpha$ atau $0.00 < 0,05$) dan nilai t_{hitung} sebesar 5.825 sedangkan statistik tabel $t (t_{tabel})$ sebesar 1.693) maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yaitu tidak ada pengaruh frekuensi bermain terhadap gaya komunikasi pemain game mobile legends di Kota Makassar.

2. Uji T

Signifikansi parsial bermaksud mengetahui variabel (X), secara parsial tidak berpengaruh terhadap gaya komunikasi (Y). Derajat signifikansi yang digunakan adalah 0,05.

Berdasarkan menurut hasil sig output SPSS

- a. Nilai sig < 0,05 jadi variabel X berpengaruh terhadap nilai Y.
- b. Nilai sig > 0,05 jadi variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	28.142	4.831		5.825	.000
	TOTAL X	-.160	.188	-.168	-.851	.403

a. Dependent Variable: TOTAL Y

Terlihat pada kolom Coefficients (X) terdapat nilai sig 0,403. Nilai sig lebih besar dari nilai probabilitas 0,05, atau nilai $0,403 > 0,05$, maka H_1 ditolak dan H_0 diterima. Variabel X mempunyai t hitung yakni -0,851 dapat disimpulkan bahwa variabel X tidak memiliki kontribusi terhadap Y. Jadi dapat disimpulkan X dalam uji T bahwa hipotesis ditolak dengan kata lain X secara simultan tidak berpengaruh terhadap gaya komunikasi (Y).

3. Uji F

Uji F untuk analisis regresi linear sederhana bertujuan untuk mengetahui variabel X secara parsial berpengaruh terhadap gaya komunikasi (Y). Dasar pengambilan keputusan untuk uji F dalam analisis regresi:

Berdasarkan nilai sig. (signifikansi) dari output ANOVA

- a. Jika nilai signifikan < 0,05, maka variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat
- b. Jika nilai signifikan > 0,05 maka variabel bebas dan tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	25.413	1	25.413	.724	.403 ^b
	Residual	877.995	25	35.120		
	Total	903.407	26			

a. Dependent Variable: TOTAL Y

b. Predictors: (Constant), TOTAL X

Berdasarkan hasil SPSS tabel diatas, diketahui nilai sig 0.403, karena nilai sig. $0,403 > 0,05$. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji F dapat disimpulkan bahwa hipotesis ditolak atau dengan kata lain frekuensi bermain (X) secara simultan tidak berpengaruh terhadap gaya komunikasi (Y).

KESIMPULAN

Setelah menganalisa dan mendapatkan temuan dari hasil penelitian mengenai pengaruh frekuensi bermain (X) terhadap gaya komunikasi pemain mobile legends (Y) maka dapat dikatakan bahwa frekuensi bermain (X) secara simultan tidak berpengaruh terhadap gaya komunikasi (Y). Gaya komunikasi adalah sebuah karakteristik dari kepribadian, karena gaya berkomunikasi melekat pada seseorang dan cenderung bersifat permanen, sehingga sulit untuk diubah. Beberapa gaya komunikasi yang umum meliputi komunikasi *assertive, pasif, dan agresif*.

Seperti yang dikatakan Myers & Briggs yang telah menyusun indikator ketiga gaya tersebut, meskipun pada kenyataannya menunjukkan bahwa sangat sedikit orang berkomunikasi dengan gaya yang ekstrim pada salah satu gaya komunikasi, namun setiap orang memiliki karakteristik yang kuat pada satu gaya komunikasi. Penggunaan gaya komunikasi individu pada situasi tertentu kadang mengalami perubahan karena dipengaruhi konteks.

Dalam kata lain, metode ini membahas gaya komunikasi yang timbul ketika pemain game mobile legends di Kota Makassar memiliki frekuensi dan durasi tertentu dalam bermain tidak selalu agresif, sehingga penelitian ini menunjukkan hasil yang tidak signifikan atau tidak ada pengaruh frekuensi bermain terhadap gaya komunikasi.

REFERENSI

- Adelina, Asyanti. 2017. *Fenomena Perilaku Agresif Pada Remaja Dan Penanganan Secara Psikologis*. Prosiding SEMNAS Penguatan Individu di Era Revolusi Informasi. ISBN: 978-602-361-068-6: 1-10.
- Kurniawan, Ahmad Aldhi. Kuryanto, M. Syaffruddin dan Ermawati, Diana. 2023. *Hubungan Frekuensi Bermain Game Mobile Legend terhadap Tingkat Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*. JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan) Volume 6, Nomor 5 (3624-3632).
- Lestari, Rahajeng Widji. Meiyuntariningsih, Tatik dan Ramadhani, Hetti Sari. 2023. *Kualitas tidur pada anggota komunitas olahraga elektronik: Bagaimana peran intensitas penggunaan game online?*. INNER: Journal of Psychological Research Volume 2, Nomor 4 (916-924).
- Mangara, James Nathan (2023) *Gaya Komunikasi Komunitas Gamers Mobile Legends pada Aksi Kekerasan Verbal SQUADS PROJECT TRV di kota Batam*. Skripsi, Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Putra Batam.
- Nugroho, Fajar. *Studi Deskriptif Gaya Komunikasi Orangtua Mengatasi Kenakalan Remaja Kelas XI SMK Widya Kusuma*. E-Journal Bimbingan dan Konseling Edisi 3 259-272.
- Satira Diana. 2020. *Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial Whatsapp Terhadap Komunikasi Antarpribadi dalam Keluarga di Kampung Waru Desa Wargasetra Kecamatan Tegalwaru Kabupaten Karawang*. Skripsi Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Syukmawati, Yunia. 2014. *Pengaruh Big Five Personality dan Attachment Style Terhadap Agresivitas (Studi pada Pelajar di SMAN 6 Jakarta)*. Skripsi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.