

Original Artikel

Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends Berhubungan dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa Sarjana Keperawatan Universitas Indonesia Maju

Herfan Yoneko Lase¹, Hari Ghanesia Istiani², Nurul Ainul Shifa³

^{1,2,3}Program Studi Sarjana Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Indonesia Maju

*Email korespondensi: harfanyoneko27@gmail.com

Editor: DK

Diterima: 21/03/2024

Direview: 16/07/2024

Publish: 30/03/2025

Hak Cipta:

©2025 Artikel ini memiliki akses terbuka dan dapat didistribusikan berdasarkan ketentuan Lisensi Atribusi Creative Commons, yang memungkinkan penggunaan, distribusi, dan reproduksi yang tidak dibatasi dalam media apa pun, asalkan nama penulis dan sumber asli disertakan. Karya ini dilisensikan di bawah Lisensi Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International.

Abstrak

Latar Belakang: Game online *Mobile Legends* telah membuat banyak perubahan pada perilaku berkomunikasi pengguna internet di dunia. Perilaku agresif didefinisikan sebagai tindakan kekerasan yang disengaja yang dilakukan oleh seseorang atau suatu entitas terhadap orang lain.

Tujuan: Penelitian ini bertujuan mengetahui hubungan intensitas bermain game online *Mobile Legends* dengan Perilaku Agresif pada mahasiswa di Universitas Indonesia Maju.

Metode: Pada penelitian ini berupa penelitian kuantitatif dengan metode Penelitian ini yang digunakan *Cross-Sectional* dan teknik sampling yang digunakan yaitu *purposive sampling* yaitu melibatkan 84 sampel mahasiswa Universitas Indonesia Maju. Uji analisis yang digunakan adalah Uji *Spearman Rank*. Instrumen yang digunakan adalah menggunakan kuesioner dalam bentuk *Google Form* tentang Intensitas Bermain Game Online *Mobile Legends* dan Perilaku Agresif *Buss-Perry Aggression Questionnaire Scale (BPAQ)*.

Hasil: Dari hasil penelitian didapatkan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online *Mobile Legends* pada mahasiswa Sarjana Keperawatan dengan nilai P-value $0,000 < 0,05$. Dari hasil penelitian didapatkan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara Perilaku Agresif dengan Intensitas Gaem Online dengan nilai P-value $0,000 < 0,05$.

Kesimpulan: Terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online *Mobile Legends* dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa Sarjana Keperawatan di Universitas Indonesia Maju.

Kata Kunci: Intensitas Bermain Game, Game Online, Mobile Legends, Perilaku Agresif.

Pendahuluan

Internet merupakan suatu organisasi yang menghubungkan satu media elektronik dengan media elektronik lainnya (Hartini et al., 2022). Salah satu penggunaan internet yang banyak digunakan saat ini yaitu Game Online, banyak digunakan karena menyediakan media online yang mendukung interaksi sosial. Menurut IWS (Internet Word Status), penggunaan internet sudah hadir dalam kehidupan masyarakat dan diakui sebagai bagian penting dari kehidupan modern saat ini, sehingga pada bulan Juni 2019, terdapat lebih dari 4,5 miliar pengguna internet di seluruh dunia, dan tingkat penetrasi internet mencapai 58,8% (Ahmad, 2019). Game online adalah salah satu teknologi internet terkini yang mendapatkan popularitas. Pelajar semakin kecanduan game online Mobile Legends, yang popularitasnya meningkat pesat (Nawawi et al., 2021). Mone et al., (2020) melaporkan 55,8% prevalensi kecanduan game online.

Pola komunikasi pengguna internet Indonesia banyak diubah dengan adanya game online ini. Game mobile legends yang berbasis web ini sudah ada sejak sekitar tahun 2016 dan baru terwujud pada tahun 2017, tepatnya pada tahun 2018 ini, mobile legends mulai menunjukkan kepopulerannya dengan jumlah download sebanyak 100 juta kali dari berbagai perangkat atau ponsel, baik yang berjalan di Android maupun IOS (iPhone Working Framework) atau PC dan Game ini dimainkan untuk hiburan oleh 7.000.000 klien yang mengunduhnya melalui Google Play Store teritorial Asia Tenggara (Aulia Tri Utami et al., 2022). Dari 82 juta masyarakat Indonesia yang menggunakan gawai, 52 jutanya bermain game internet. Indonesia menempati peringkat ketujuh belas di dunia untuk pelanggan game berbasis web, dengan sebagian besar dari mereka adalah generasi muda dan dewasa (Novrialdy, 2019). Di Indonesia, 54,1% anak usia 15-18 tahun bergantung pada game online, dengan 77,5% anak laki-laki SMA dan 22,5% anak perempuan menghabiskan 2-10 jam per hari (Matur et al., 2021). Menurut temuan Yee, antara usia 12 dan 22 tahun, 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan yang bermain game online dilaporkan mengalami kecanduan (Khasanah, 2020).

Lama penggunaan smartphone dalam penelitian (Syamsoedin et al., 2015) memenuhi kriteria sebagai berikut: a) Kurang dari satu jam: sangat singkat; b) 1-2 jam: singkat; c) 3-4 jam: sedang; d) Durasi: 5-6 jam; dan e) ≥ 7 jam: sangat lama. Berdasarkan hasil studi Nielsen bertajuk "Nielsen on Device Meter" yang dilakukan pada akhir tahun 2013, rata-rata masyarakat Indonesia menggunakan ponsel cerdasnya selama 189 menit (setara dengan 3 jam 15 menit) setiap harinya. Orang tua harus memantau waktu penggunaan ponsel remajanya. Waktu yang disarankan untuk anak usia 3 hingga 5 tahun adalah satu jam setiap hari. Sedangkan usia 6-18 tahun, dua jam sehari merupakan periode terbaik untuk menggunakan smartphone (Rahayu & Mulyadi, 2021), Sedangkan menurut American Academy of Pediatrics (2016), lama penggunaan smartphone bagi remaja maksimal adalah dua jam per hari.

Intensitas game online mempunyai dampak negatif dan destruktif terhadap generasi muda. Dampak tersebut mencakup dimensi psikologis, sosial, intelektual, kesehatan, dan ekonomi (Novrialdy, 2019). Perilaku agresif didefinisikan sebagai tindakan kekerasan yang disengaja yang dilakukan oleh seseorang atau suatu entitas terhadap orang lain. Perilaku agresif diklasifikasikan menjadi tiga jenis: langsung atau tidak langsung, aktif atau pasif, dan vokal atau non-verbal (Imtiyaz, 2020). Agresif langsung diartikan sebagai suatu tindakan yang dilakukan oleh individu atau kelompok untuk berhubungan langsung dengan individu atau kelompok lain, seperti menggunakan kata-kata kasar untuk menghina seseorang (Karyanti, 2018).

Menurut Hulukati dan Djibran (2018), mahasiswa berada pada masa transisi sebelum memasuki masa dewasa, dengan rata-rata usia 18-25 tahun. Selama ini berkembang perilaku agresif yang didorong oleh emosi (respon), sehingga menimbulkan drama (menghasilkan konflik) yang bersumber dari

internet, khususnya game online. Hubungan antara intensitas bermain game online dengan perilaku agresif menimbulkan permasalahan pada respon siswa terhadap bermain game online, sehingga dapat mengakibatkan perubahan pada perilaku agresifnya. Bermain game online merupakan salah satu cara escape bagi anak yang bosan dengan terlalu banyaknya aktivitas remaja seperti tugas sekolah menurut (Sari & Hasanah, 2020). Perilaku kekerasan remaja mempunyai dampak yang besar, terutama bagi pelaku dan korbannya. Pelaku kekerasan dijaui dan dicaci-maki oleh orang lain, sedangkan korban mengalami tekanan dan kerugian secara fisik dan psikis akibat perilaku kekerasan yang dilakukan pelaku menurut (Arifin, 2020).

Penelitian Herlen mengungkapkan bahwa intensitas bermain game online mempunyai hubungan positif dengan agresivitas, karena apa yang mereka lihat dan lakukan dalam game dapat menyebabkan perilaku mereka menjadi kekerasan dan agresif. Selain itu, ketegangan saat bermain game online dapat menyebabkan perilaku agresif dan bermusuhan. Frustrasi sendiri akan menjadi penghalang dalam mencapai suatu tujuan. Hal ini menyebabkan kemarahan dan agresi, yang dapat meningkat menjadi tindakan agresif. Misalnya, siswa yang bermain game online sering kali merasa marah ketika kalah dan menghadapi hambatan dalam mencapai tujuannya, yaitu menang dalam game online. Perilaku kekerasan siswa muncul dari ketidakpuasan mereka terhadap ketaatan (Nirwanda & Ediaty, 2021).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada Rabu tanggal 26 Juli 2023 di Fakultas Ilmu Kesehatan Program Studi Sarjana Keperawatan Universitas Indonesia Maju pada mahasiswa semester 1, 3, 5, dan dari sebanyak 10 responden yang dipilih secara acak, peneliti mendapatkan seluruh responden memiliki aplikasi *game online Mobile Legends*, 6 responden mengatakan sangat sering bermain *game online mobile legends*. Fungsi *game online* bagi seluruh responden adalah untuk mencari teman se-frekuensi, informasi tentang mendapatkan item pada game online tersebut, dan sumber hiburan ketika bosan seperti bermain *game online mobile legends*. Intensitas bermain game online *mobile legends* lebih dari 3 jam perhari dan 6 responden mengatakan hampir setiap saat bahkan sebelum tidur. Selain itu, pada studi pendahuluan didapatkan bahwa 6 dari 10 responden mengatakan ketika sulit tidur hal yang dilakukan ialah bermain *game online*, 4 responden mengatakan bermain *game online mobile legends* ketika pada saat jika ada waktu luang atau disaat ketika ada mood (suasana hati). Ketika ditanya berapa lama waktu pada saat bermain *game online mobile legends* 6 responden menjawab 3 jam, 2 responden menjawab 1 jam dan 2 responden lainnya menjawab setengah jam. Ketika ditanya apakah mereka merasa pernah melakukan perilaku agresif maka didapatkan 7 responden mengatakan pernah melakukan perilaku agresif secara fisik maupun verbal, seperti “menonjok kasur, membanting smartphone kebawah lantai, terkadang menendang suatu barang yang mudah untuk diluapkan pada saat emosional. Selanjutnya 3 responden mengatakan kurang puas dan merasa kesal merasakan kekalahan ataupun disaat teman main di dalam *game online mobile legends* tersebut tidak sesuai dengan yang dia mau, akan tetapi mereka tidak berperilaku agresif baik secara fisik maupun verbal. Dampaknya mereka mengatakan sering merasakan *mood* (suasana hati) menjadi hancur dan ketidakstabilan dalam berperilaku baik. Berdasarkan uraian permasalahan dan berbagai peneliti terdahulu yang telah dipaparkan di atas, peneliti melakukan studi dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legends* dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa Sarjana Keperawatan Universitas Indonesia Maju.

Metode

Desain penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian deskriptif *korelasional* dan pendekatan *cross sectional*. Pemilihan desain tersebut dikarenakan tidak adanya perlakuan pada sampel dalam meneliti hubungan dari 2 variabel yang sejajar. Populasi adalah

keseluruhan dari objek penelitian. Objek penelitian ini adalah Mahasiswa yang bermain *game online Mobile Legends* dengan perilaku agresif dapat dihitung keseluruhan elemen populasi dalam penelitian ini berjumlah 330 mahasiswa. Teknik yang digunakan dalam menentukan sampel ini secara akurat menggunakan *non-probabilitas* dengan menggunakan sampel *purposive sampling* atau teknik pengambilan sampel dengan metode tertentu. Karakteristik sampel (kriteria inklusi) dalam penelitian ini adalah: 1) Bermain *game online Mobile Legends* lebih dari 3 bulan; 2) Durasi bermain *game online* lebih dari >2 jam dalam sehari; 3) Bersedia menjadi responden; 4) Berusia 18-24 tahun. Sampel berjumlah 84 responden dan instrumen penelitian dalam penelitian ini menggunakan kuesioner yang sudah diuji validitas dan reabilitas. Peneliti mengajukan uji etik penelitian kepada komisi etik penelitian Fakultas Ilmu Kesehatan UIMA Jakarta. Surat etik terbit dengan No.7744/Sket/Ka-Dept/RE/UIMA/XII/2023. Pada tahap uji analisis, penulis/ peneliti menggunakan aplikasi SPSS 22 untuk melakukan analisis data dengan menggunakan uji statistic uji korelasi rank spearman.

Hasil

Analisa Univariat

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain Game Online *Mobile Legends*

Intensitas Bermain Game Online MobileLegends	Jumlah	Persentase
Rendah	23	27,4
Sedang	47	56,0
Tinggi	14	16,7
Total	84	100,0
Perilaku Agresif		
Rendah	11	13,1
Sedang	37	44,0
Tinggi	24	26,6
Sangat Tinggi	12	14,3
Total	84	100,0

Tabel 1 di atas mendeskripsikan tentang intensitas bermain Game Online *Mobile Legends* pada Mahasiswa di Universitas Indonesia Maju Jakarta, dengan hasil terbanyak yaitu pada level sedang sebanyak 47 Mahasiswa, dengan presentase 56,0%. Hasil terbanyak untuk variabel perilaku agresif yaitu pada level sedang sebanyak 37 Mahasiswa, dengan presentase 44,0%.

Analisa Bivariat

Tabel 2. Hubungan Intensitas Bermain Game Online *Mobile Legends* dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa Sarjana Keperawatan di Universitas Indonesia Maju Jakarta

Intensitas bermain game online mobile legends	Perilaku Agresif								Total	P- Value
	Rendah	%	Sedang	%	Tinggi	%	Sangat Tinggi	%	Jumlah	%
<i>Rendah</i>	9	39%	14	61%	0	0%	0	0	23	100
<i>Sedang</i>	2	4%	20	43%	20	43%	5	11	47	100
<i>Tinggi</i>	0	0%	3	21%	4	29%	7	50%	14	100

*P-value < 0,05 = terdapat signifikan

Berdasarkan tabel 2 di atas menunjukkan adanya hubungan antara intensitas bermain game online *mobile legends* dengan *P-value* 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05.

Pembahasan

Analisa Univariat

Gambaran Intensitas Bermain Game Online *Mobile Legends* Pada Mahasiswa Sarjana Keperawatan di Universitas Indonesia Maju

Berdasarkan hasil data Intensitas Bermain Game Online *Mobile Legends* Pada Mahasiswa Sarjana Keperawatan di Universitas Indonesia Maju pada tabel 1 menunjukkan dari 84 mahasiswa di Universitas Indonesia Maju Jakarta didapatkan Intensitas Bermain Game Online *Mobile Legends* pada kategori tinggi sebanyak 14 mahasiswa (16,7%), sedang 47 mahasiswa (56,0%) dan rendah 23 mahasiswa (27,4%). Hal tersebut menunjukkan bahwa mayoritas yang mengalami Intensitas Bermain Game Online *Mobile Legends* Pada Mahasiswa S1- Keperawatan Di Universitas Indonesia Maju Jakarta dalam kategori Sedang yaitu sejumlah 47 mahasiswa (56,0%). Peneliti berpendapat bahwa sebagian besar responden lebih mengutamakan Bermain Game Online *Mobile Legends* sehingga dapat mengganggu kegiatan sehari-hari seperti kesulitan berkonsentrasi di kelas.

Sejalan dengan penelitian (Istiqomah Isnaini et al., 2021) dengan judul Hubungan Intensitas Game Online Dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja. Perbandingan dengan penelitian ini terletak pada analisa bivariat dimana penelitian ini menggunakan metode *chi – square* dan total sampel sebanyak 48 remaja komunitas game online *Mobile Legends* Pekanbaru dengan distribusi frekuensi tingkat Intensitas bermain game online *mobile legends* dengan kategori tinggi sebanyak 31 remaja dan kategori rendah sebanyak 17 remaja. perbedaan dengan peneliti terletak pada karakteristik usia, jumlah sampel, dan lokasi penelitian.

Menurut Chaplin (Chaplin, 2011) *play* (permainan) adalah aktivitas bermain yang dilakukan oleh individu atau kelompok demi kesenangan. Menurut Feishben & Ajzen (1975) dalam Erika, Martunis, dan Abu Bakar (2019). Intensitas adalah kesediaan seseorang untuk melakukan suatu tindakan tertentu. Apabila suatu tingkah laku dikendalikan oleh kemauan, maka usaha yang dilakukan seseorang akan diwujudkan sebagai suatu tindakan.

Peneliti berasumsi bahwa Intensitas Bermain Game Online *Mobile Legends* pada mahasiswa dikarenakan masih kurangnya kemampuan mahasiswa dalam menahan dorongan diri untuk tidak bermain game online *mobile legends* akibat banyak waktu luang yang belum terpakai. Dikarenakan saat ini banyak permainan dan game online dimainkan yang digemari oleh mahasiswa. Mahasiswa sering kali juga bermain game online yang mengandung muatan- muatan negatif yang seharusnya mahasiswa memainkan game online tersebut untuk dimainkan.

Selain dari faktor pribadi mahasiswa, ada pula faktor luar yang dapat mempengaruhi perilaku agresif pada mahasiswa. Perilaku agresif yang ditunjukkan mahasiswa sering kali berasal dari lingkungan keluarga dan lingkungan kuliah itu sendiri. Orangtua berperan untuk menjaga anak dari paparan tindakan kekerasan bentuk apapun dan memberikan contoh perilaku baik pada anak khususnya bagi mahasiswa/mahasiswi. Mahasiswa yang pada masa dewasa awalnya berada pada tahap meniru, besar kemungkinan akan meniru tindak kekerasan tersebut.

Gambaran Perilaku Agresif pada Mahasiswa Sarjana Keperawatan di Universitas Indonesia Maju

Berdasarkan data perilaku agresif pada tabel 2 diketahui bahwa dari 84 mahasiswa di Universitas Indonesia Maju Jakarta didapatkan berperilaku agresif pada kategori sangat tinggi, 12 mahasiswa

(14,3%) pada kategori tinggi 24 mahasiswa (26,6%), pada kategori sedang 37 mahasiswa (44,0%), dan pada kategori rendah 11 mahasiswa (13,1%) Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar yang mengalami perilaku agresif pada mahasiswa S1- Keperawatan di universitas indonesia maju dalam kategori sedang yaitu sejumlah 37 mahasiswa (44,0%).

Sejalan dengan penelitian Rahmat Muhazir et al., (2023) dengan judul Hubungan Kecanduan Game Online pada identitas diri, interaksi sosial Dengan Perilaku Agresif Remaja. Perbandingan dengan penelitian ini terletak pada analisa bivariat dimana penelitian ini menggunakan metode *chi – square* dan total sampel sebanyak 373 SMP dalam wilayah Kota Lhokseumawe dengan distribusi frekuensi tingkat perilaku agresif dengan kategoritinggi sebanyak 271 remaja dan kategori rendah sebanyak 102remaja. perbedaan dengan peneliti terletak pada karakteristik usia, jumlah sampel, dan lokasi penelitian.

Menurut Rondo et al., (2019) kecanduan video game kekerasan seperti Free Fire, PUBG, dan Mobile Legends dapat menyebabkan perilaku agresif di kalangan siswa. Perilaku agresif yang ditunjukkan dalam bentuk kekerasan fisik antara lain memukul teman secara berulang-ulang saat marah, berkelahi, dan tidak mampu mengendalikan keinginan untuk menyerang. Selain agresi fisik, anak menunjukkan agresi verbal dengan menggunakan kata-kata kotor, kalimat kasar, dan makian dalam bahasa daerah.

Peneliti berasumsi bahwa terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game online Mobile Legends dapat menyebabkan pelajar, khususnya mahasiswa S1 keperawatan, melakukan perilaku kekerasan. Intensitas ekstrim dalam bermain game online Mobile Legends di kalangan mahasiswa S1 Keperawatan menyebabkan peningkatan agresi dan kesulitan dalam memahami emosi mereka. Perilaku yang baik menjadi kunci dalam meminimalisir intensitas bermain game online Mobile Legends di kalangan pelajar, mencegah perilaku bermusuhan.

Analisa Bivariat

Hubungan Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa Sarjana Keperawatan di Universitas Indonesia Maju

Berdasarkan hasil penelitian pada sub bab sebelumnya, menunjukkan bahwa hasil uji statistik spearman rank mendapatkan nilai korelasi di antara kedua variabel tersebut ditunjukkan oleh angka 0,000, dimana nilai *P-Value* tersebut menunjukkan lebihkecil dari 0,05, yang berarti semakin tinggi Intensitas Bermain Game Online Mobile Legends Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa S1-Keperawatan Di Universitas Indonesia Maju Tahun maka semakin rendah nilai perilaku agresif. Sedangkan pada *P- value* menunjukkan 0,634 yaitu lebih kecil dari 0,05 maka artinya ada hubungan Intensitas Bermain Game Online Mobile LegedsPada Mahasiswa S1- Keperawatan Di Universitas Indonesia Maju.

Sejalan dengan penelitian Istiqomah Isnaini et al., (2021) dengan judul Hubungan Intensitas Game Online Dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja. Perbandingan dengan penelitian ini terletak pada analisa bivariat dimana penelitian ini menggunakan metode *chi – square* dan total sampel sebanyak 48 remaja komunitas game online *Mobile Legends* Pekanbaru dengan distribusi frekuensi tingkat Intensitas bermain game online *mobile legends* dengan kategori tinggi sebanyak 31 remaja dan kategori rendah sebanyak 17 remaja. perbedaan dengan peneliti terletak pada karakteristik usia, jumlah sampel, dan lokasi penelitian.

Sejalan dengan penelitian Rahmat Muhazir et al., (2023) dengan judul Hubungan Kecanduan Game Online pada identitas diri, interaksi sosial dengan Perilaku Agresif Remaja. Perbandingan dengan penelitian ini terletak pada analisa bivariat dimana penelitian ini menggunakan metode *chi-square* dan

total sampel sebanyak 373 SMP dalam wilayah Kota Lhokseumawe dengan distribusi frekuensi tingkat perilaku agresif dengan kategoritinggi sebanyak 271 remaja dan kategori rendah sebanyak 102remaja. perbedaan dengan peneliti terletak pada karakteristik usia, jumlah sampel, dan lokasi penelitian.

Menurut Feishben & Ajzen (1975) dalam Erika, Martunis, dan Abu Bakar (2019). Intensitas adalah kesediaan seseorang untuk melakukan suatu tindakan tertentu. Jika suatu perilaku dikendalikan oleh kemauan, maka usaha yang dilakukan seseorang akan menghasilkan suatu tindakan. Menurut (Rondo et al., 2019). Kecanduan video game kekerasan seperti Free Fire, PUBG, dan Mobile Legends dapat menyebabkan perilaku agresif di kalangan siswa. Perilaku agresif yang ditunjukkan dalam bentuk kekerasan fisik antara lain memukul teman secara berulang-ulang saat marah, berkelahi, dan tidak mampu mengendalikan keinginan untuk menyerang. Selain agresi fisik, anak menunjukkan agresi verbal dengan menggunakan kata-kata kotor, kalimat kasar, dan makian dalam bahasa daerah.

Berdasarkan asumsi peneliti, intensitas seseorang dalam memainkan game online Mobile Legends dapat berdampak pada perilaku kekerasan. Hal ini karena bermain game online Mobile Legends secara rutin dapat mengubah kemampuan seseorang dalam mengenali emosinya sendiri dan juga sentimen orang lain. Mengenali emosi adalah salah satu aspek perilaku agresif. Memainkan game online Mobile Legends dalam jangka waktu lama dan rutin dapat berdampak pada agresi siswa; Oleh karena itu, disarankan agar siswa terus membagi waktu antara bermain game mobile. Siswa dianjurkan untuk bermain Mobile Legends online tidak lebih dari 1 hingga 25 menit setiap hari. Mahasiswa yang terbiasa bermain game online *mobile legends* juga akan memiliki tingkat sensitifitas pada lingkungan yang cenderung rendah, sulit berkonsentrasi dan mulai meniru dalam berperilaku agresif.

Kesimpulan

Mengacu pada hasil Analisa data dan pembahasan mengenai Hubungan Intensitas Bermain Game Online *Mobile Legends* dengan Perilaku Agresif pada Mahasiswa Sarjana Keperawatan di Universitas Indonesia Maju, maka dapat disimpulkan bahwa Intensitas Bermain Game Online *Mobile Legends* Pada Mahasiswa Universitas Indonesia Maju Tahun 2023 Mayoritas Intensitas Bermain Game Online *Mobile Legends* Sedang. Perilaku Agresif pada mahasiswa S1- Keperawatan Universitas Indonesia Maju Tahun 2023 Mayoritas Perilaku Agresif Sedang. Adanya Hubungan Intensitas Bermain Game Online *Mobile Legends* Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa S1- Keperawatan Di Universitas Indonesia Maju Tahun 2023 yang signifikan antara Intensitas Bermain Game Online *Mobile Legends* dengan nilai *P-value* $0,000 < 0,05$.

Konflik Kepentingan

Peneliti menyatakan bahwa penelitian ini independen dari konflik kepentingan individu dan organisasi.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada semuanya atas bantuannya dalam menyelesaikan penelitian ini.

Pendanaan

Sumber keuangan dalam penelitian ini dari peneliti.

Daftar Pustaka

- Ahmad, A. (2019). Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi: Akar Revolusi Dan Berbagai Standarnya. *Jurnal Dakwah Tabligh*, 13(1).
- Arifin, F. T. (2020). Studi Kasus Perilaku Agresif Siswa Smta Se – Kecamatan Badegan Kabupaten Ponorogo. 06.
- Aulia Tri Utami, Bandarsyah, D., & Sulaeman, S. (2022). Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(3), 899–907. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V8i3.2710>
- Dungga, E. F., & Dulanimo, A. (2021). Hubungan Intensitas Penggunaan Smartphone Dengan Kualitas Dan Kuantitas Tidur Pada Remaja. *Jambura Nursing Journal*, 3(2), 78–88. <https://doi.org/10.37311/Jnj.V3i2.11912>.
- Engkus, E. (2019). Pengaruh Kualitas Pelayanan terhadap Kepuasan Pasien di Puskesmas Cibatung Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Governansi*, 5(2), 99–109. <https://doi.org/10.30997/Jgs.V5i2.1956>
- Habibi, N. M. (2022). Dampak Negatif Online Game terhadap Remaja. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan dan Konseling: Teori Dan Praktik)*, 6(1), 30–35. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.V6n1.P30-35>
- Hartini, H., Eka Apriyanti, & Hasria Alang. (2022). Pelatihan Microsoft Office kepada Remaja di Desa Kindang. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 57–62. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.815>
- Hulukati, W., & Djibrin, Moh. R. (2018). ANALISIS TUGASPERKEMBANGAN MAHASISWA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO.
- Imtiyaz, N. (2020). The Study Descriptive of Aggressive Behavior to the Students Who Are Addicted on Mobile Legends Online Game At SMP Negeri 28 Banjarmasin.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), Hal.148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>.
- Rahayu, N. S., & Mulyadi, S. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI.
- Sari, G. A. P., & Hasanah, U. (2020). Hubungan antara Loneliness dan KecanduanGame Online pada Mahasiswa IAIT Kediri. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 3(1), 1–15. <https://doi.org/10.33367/ijies.v3i1.1107>.
- Hidayat, R., & Hayati, H. (2019). Pengaruh Pelaksanaan SOP Perawat Pelaksana terhadap Tingkat Kecemasan Pasien di Rawat Inap RSUD Bangkinang.
- Heryana, A. (2020). Hipotesis Penelitian.
- Indriani, D., & Rahayuningsih, S. I. (2021). Durasi dan Aktivitas Penggunaan Smartphone Berkelanjutan pada Remaja.
- Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., & Herniyanti, R. (2021). Intensitas Bermain Game Online Berhubungan dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja. 9(1).
- Khasanah Nur Nopi (2020). Game Online Berhubungan dengan Perilaku Agresivitas pada Remaja: Sebuah Studi di Game Center Semarang. *Ilmu Kesehatan*. 14 (1). 1-6.
- Marcella, D., & Sazali, H. (2023). Fenomena Trash-Talking Antar Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang (Studi Kasus Mahasiswa Ilmu Komunikasi Uin Sumatera Utara). *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 4(3), 1138–1145. <https://doi.org/10.35870/Jimik.V4i3.335>
- Matur, Y. P., Simon, M. G., & Ndorang, T. A. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kualitas Tidur Pada Remaja SMA Negeri Di Kota Ruteng.
- Muhazir, R., Tahlil, T., & Syarif, H. (2023). Kecanduan Game Online dan Identitas Diri, Interaksi Sosial serta Perilaku Agresif Remaja. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 6(2), 1621–1629. <https://doi.org/10.31539/Jks.V6i2.4982>.
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/I Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *Al Ma'arief: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(1), 46–54. <https://doi.org/10.35905/Almaarief.V3i1.2039>.
- Nisrina, S., Lestari, D. R., & Rachmawati, K. (2023). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Remaja di SMP Negeri “X” Banjarbaru. 11(2).
- Nirwanda, C. S., & Ediati, A. (2021). Adiksi Game Online dan Ketrampilan Penyesuaian Sosial pada Remaja. *Jurnal Empati*, 5(1), 19–23. <https://doi.org/10.14710/Empati.2016.14940>.
- Noviadi, R., Budiningsih, T. E., & Martiarini, N. (2019). Agresivitas Remaja di Sekolah Menengah Atas Swasta Kabupaten. 12.
- Raharjo, D. B., Saragih, S., & Haque, S. A. U. (2022). Agresivitas Verbal pada Pemain Mobile Legend: Bagaimana Peran Intensitas Bermain? 3(4).
- Rahmawati, A. (2019). Fenomena Perilaku Agresif pada Remaja dan Penanganan secara Psikologis.

- Rohman, K. (2019). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 2(1), 155–172. <https://doi.org/10.21274/Martabat.2018.2.1.155-172>.
- Salsabila, B. P., & Haryati, O. (2023). Adiksi Game Online Meningkatkan Resiko Perilaku Kekerasan pada Remaja. 3.
- Saputra, W., Khumas, A., & Ridfah, A. (2022). Efektivitas Anger Management Training untuk Menurunkan Perilaku Agresi Verbal pada Remaja Pengguna Game Online Mobile Legends di Kota Makassar.
- Saputri, O. K., Widiastuti, R., & Pratama, M. J. (2018). Analisis Bentuk-Bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna Game Online Analysis Of The Aggressive Behavior Forms Of Online Games User Students.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sukoco, B., & Nabil, N. (2022). Perlindungan Hukum dan Hak Asasi Manusia terhadap Korban Tindak Pidana Pemerkosaan. *E-Jurnal Spirit Pro Patria*, 8(1), 46–57. <https://doi.org/10.29138/Spirit.V8i1.2019>.
- Wibisono, A., Naryoso, A., & Soedarto, J. H. (2020). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend dan Pengawasan Orang Tua dengan Perilaku Agresif Verbal pada Anak Remaja.