

PENGARUH PORTRAYAL KEKERASAN DALAM GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KEKERASAN PELAJAR DI YOGYAKARTA

Oleh:

Nova Kharisma¹

Fauzi Andhika²

Muh Ismail Lagampung³

Risky Aditya Harsono⁴

Albert Mondardo⁵

Universitas Mercu Buana

Alamat: Jl. Raya Wates-Jogjakarta, Karanglo, Argomulyo, Kec. Sedayu, Kabupaten
Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta (55752).

Korespondensi Penulis: 220710058@student.mercubuana-yogya.ac.id,
210710213@student.mercubuana-yogya.ac.id, 220710286@student.mercubuana-yogya.ac.id,
220710258@student.mercubuana-yogya.ac.id,
210710216@student.mercubuana-yogya.ac.id.

Abstract. *The advancement of digital technology has made online games one of the most popular forms of entertainment among students. However, the increasing exposure to violent content in these games raises concerns about its potential influence on real-world aggressive behavior. This study aims to analyze the effect of violence portrayal in online games on students' violent behavior in Yogyakarta. The research employs a quantitative explanatory approach using a survey method involving 100 high school students who actively play online games for at least one month. Data were collected through questionnaires and analyzed using simple linear regression to determine the relationship between variables. The findings reveal that violence portrayal in online games significantly affects students' violent behavior ($p < 0.05$) with a correlation coefficient of 0.63, indicating a strong and positive relationship. Students who frequently play violent*

PENGARUH PORTRAYAL KEKERASAN DALAM GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KEKERASAN PELAJAR DI YOGYAKARTA

games tend to display verbal and nonverbal aggression in social interactions. These results suggest that higher exposure to violence in online games increases the likelihood of aggressive behavior. The study implies the importance of parental and educational supervision in promoting digital literacy and regulating media consumption among adolescents.

Keywords: *Online Games, Portrayal of Violence, Students, Violent Behavior.*

Abstrak. Kemajuan teknologi digital telah menjadikan *game online* sebagai salah satu bentuk hiburan yang digemari di kalangan pelajar. Namun, meningkatnya paparan kekerasan dalam *game* menimbulkan kekhawatiran terhadap potensi pengaruhnya terhadap perilaku kekerasan di dunia nyata. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh portrayal kekerasan dalam *game online* terhadap perilaku kekerasan pelajar SMA di Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei terhadap 100 responden yang aktif bermain *game online* minimal satu bulan terakhir. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan uji regresi linier sederhana untuk mengetahui hubungan antarvariabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa portrayal kekerasan dalam *game online* berpengaruh signifikan terhadap perilaku kekerasan pelajar dengan nilai $p < 0,05$ dan koefisien korelasi sebesar 0,63 yang menunjukkan hubungan kuat dan positif. Sebagian besar pelajar yang sering bermain *game* dengan konten kekerasan cenderung meniru perilaku agresif, baik secara verbal maupun nonverbal, di lingkungan sosialnya. Implikasi penelitian ini menegaskan pentingnya peran orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam meningkatkan literasi digital serta pengawasan terhadap konsumsi media digital anak dan remaja guna mencegah dampak negatif dari paparan kekerasan dalam *game online*.

Kata Kunci: *Game Online, Kekerasan Portrayal, Pelajar, Perilaku Kekerasan.*

LATAR BELAKANG

Era digitalisasi dan kemajuan teknologi informasi telah menempatkan gawai sebagai kebutuhan pokok baru dalam kehidupan manusia modern (Zis et al., 2021). Gawai tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana hiburan yang memungkinkan penggunanya memainkan *game online*. *Game online* menjadi fenomena sosial yang digemari oleh pelajar dan remaja karena aksesnya yang mudah serta

kemampuannya dalam membangun interaksi sosial virtual antar pemain (Susilo et al., 2025). Namun, di balik manfaat rekreatifnya, terdapat kekhawatiran serius terkait penggambaran kekerasan (*portrayal of violence*) dalam *game* online.

Adegan kekerasan seperti perkelahian, peperangan, dan agresi verbal yang ditampilkan secara eksplisit dapat membentuk persepsi dan perilaku agresif, khususnya pada remaja yang masih berada dalam tahap perkembangan moral dan emosional (Pradana et al., 2018). Sejumlah penelitian menunjukkan adanya hubungan signifikan antara paparan kekerasan dalam *game online* dan peningkatan perilaku agresif (Safitri & Fikri, 2022). Lestari mengemukakan bahwa stimulus kekerasan dalam permainan digital dapat memengaruhi perilaku kekerasan remaja, bahkan dengan efek yang lebih besar dibandingkan permainan offline (Lestari, 2018). Hal ini selaras dengan temuan Tanjung yang menunjukkan bahwa gamer yang terpapar kekerasan cenderung menunjukkan peningkatan agresivitas, baik dalam konteks virtual maupun kehidupan nyata (Tanjung, 2015). Dampak yang ditimbulkan dapat berupa peningkatan penggunaan bahasa kasar, perkelahian antar pelajar, hingga tindakan kekerasan fisik.

Surjana dalam penelitiannya, melaporkan kasus remaja yang mengalami gangguan psikologis akibat kecanduan *game online* dan menunjukkan perilaku agresif terhadap keluarganya (Surjaya, 2021). Konteks lokal Yogyakarta sebagai “Kota Pelajar” turut memperlihatkan dampak sosial dari perilaku agresif remaja (Nurrohmah & Subiyantoro, 2020). Fenomena klitih, yang awalnya bermakna kegiatan mencari angin, kini berubah menjadi tindakan kriminal yang dilakukan oleh kelompok pelajar untuk mencari eksistensi (Jatmiko, 2021). Data Polda DIY menunjukkan peningkatan signifikan kasus klitih pada 2020–2021 dengan 80% pelaku berasal dari kalangan pelajar (Pahlevi, 2022). Hal ini menandakan adanya hubungan yang perlu dikaji lebih dalam antara media hiburan digital dengan perilaku kekerasan sosial di kalangan pelajar.

Meskipun sebagian pihak berpendapat bahwa *game online* hanyalah bentuk hiburan tanpa dampak langsung terhadap perilaku nyata, perdebatan ini tetap terbuka (Whildania, 2025). Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memahami bagaimana *portrayal* kekerasan dalam *game online* berpengaruh terhadap perilaku kekerasan pelajar di masyarakat, khususnya di Yogyakarta. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dalam memperkuat pemahaman teoretis tentang

PENGARUH PORTRAYAL KEKERASAN DALAM GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KEKERASAN PELAJAR DI YOGYAKARTA

efek media dan memberikan rekomendasi praktis bagi pendidik, orang tua, serta pembuat kebijakan dalam mengelola konsumsi digital remaja.

KAJIAN TEORITIS

Penelitian ini berpijak pada Teori Pembelajaran Sosial (*Social Learning Theory*) yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Teori ini menyatakan bahwa individu belajar perilaku melalui observasi terhadap model yang diamati, baik dalam lingkungan nyata maupun media. Dalam konteks ini, penggambaran kekerasan dalam *game online* menjadi sumber observasi yang potensial bagi remaja untuk meniru tindakan agresif yang mereka lihat (Bandura, 2019). Proses pembelajaran tersebut terjadi melalui empat tahap utama: perhatian (*attention*), retensi (*retention*), reproduksi (*reproduction*), dan motivasi (*motivation*). Ketika seorang pemain terlibat secara emosional dan kognitif dalam permainan, ia cenderung lebih mudah meniru perilaku kekerasan yang ditampilkan karakter dalam *game* (Usmita & Efendi, 2024). Selain teori Bandura, penelitian ini juga berlandaskan pada Teori Efek Media (*Media Effects Theory*) yang menjelaskan bagaimana media massa dan media interaktif dapat membentuk persepsi serta perilaku audiens (Valkenburg et al., 2016). *Game online* sebagai media interaktif tidak hanya menyajikan representasi kekerasan, tetapi juga memberikan pengalaman partisipatif yang memperkuat internalisasi perilaku agresif (Putra & Rinaldi, 2024). Hal ini dapat dijelaskan melalui pendekatan *General Aggression Model* (GAM) yang menyatakan bahwa paparan kekerasan berulang dalam media dapat meningkatkan kecenderungan agresif melalui proses kognitif dan afektif jangka panjang (Sama & Fransisco, 2023).

Sejumlah penelitian terdahulu memperkuat landasan teoritis ini. Tanjung menemukan adanya peningkatan perilaku agresif pada remaja yang sering bermain *game* kekerasan (Tanjung, 2015). Lestari menambahkan bahwa intensitas bermain *game online* memiliki korelasi positif terhadap kecenderungan kekerasan verbal dan fisik (Lestari, 2018). Sementara penelitian Wang membuktikan bahwa permainan daring dengan konten kekerasan memiliki efek lebih kuat terhadap agresivitas dibanding permainan offline (Wang et al., 2021). Berdasarkan hasil-hasil tersebut, penelitian ini berusaha memperluas kajian dengan melihat konteks pelajar SMA di Yogyakarta sebagai populasi yang memiliki tingkat konsumsi *game online* tinggi, sekaligus rentan terhadap perilaku

menyimpang. Dengan demikian, hipotesis konseptual yang digunakan adalah bahwa portrayal kekerasan dalam *game online* berpengaruh signifikan terhadap perilaku kekerasan pelajar di masyarakat, baik melalui mekanisme pembelajaran sosial maupun pengaruh media secara kognitif dan emosional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan paradigma positivistik, di mana realitas sosial dianggap dapat diukur secara objektif menggunakan data numerik (Sugiyono, 2013). Desain penelitian yang digunakan adalah survey explanatory, bertujuan untuk menguji hubungan sebab-akibat antara dua variabel, yaitu portrayal kekerasan dalam *game online* (X) dan perilaku kekerasan pelajar (Y). Data dikumpulkan menggunakan kuesioner terstruktur yang disebarluaskan secara daring kepada responden sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2020). Populasi penelitian mencakup seluruh pelajar SMA sederajat di Daerah Istimewa Yogyakarta yang aktif memainkan *game online* minimal selama satu bulan terakhir.

Teknik sampling yang digunakan adalah *non-probability sampling* dengan jenis purposive sampling, karena peneliti menetapkan kriteria spesifik sesuai tujuan penelitian (Priyono, 2016). Instrumen penelitian berupa kuesioner skala Likert lima poin yang mengukur tingkat paparan kekerasan dalam *game* (aspek frekuensi, durasi, dan jenis game) serta kecenderungan perilaku kekerasan (aspek verbal, fisik, dan emosional). Data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 27, guna menguji pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan pada tahap awal untuk memastikan konsistensi dan akurasi instrumen.

Hasil pengujian signifikansi akan menjadi dasar dalam menentukan diterima atau ditolaknya hipotesis, yaitu:

H_0 = Portrayal kekerasan dalam *game online* tidak berpengaruh terhadap perilaku kekerasan pelajar;

H_1 = Portrayal kekerasan dalam *game online* berpengaruh signifikan terhadap perilaku kekerasan pelajar di Yogyakarta.

PENGARUH PORTRAYAL KEKERASAN DALAM GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KEKERASAN PELAJAR DI YOGYAKARTA

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh portrayal kekerasan dalam *game online* terhadap perilaku kekerasan pelajar SMA di Daerah Istimewa Yogyakarta. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada 100 responden yang dipilih dengan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria: (1) pelajar SMA sederajat yang berdomisili di Yogyakarta, dan (2) aktif memainkan *game online* minimal satu bulan terakhir. Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel portrayal kekerasan dalam *game online* memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku kekerasan pelajar, dengan nilai signifikansi $p = 0,000 < 0,05$. Nilai koefisien regresi sebesar 0,63 menandakan hubungan positif dan kuat antara kedua variabel. Artinya, semakin tinggi tingkat paparan kekerasan dalam *game online*, semakin tinggi pula kecenderungan perilaku kekerasan pada pelajar.

Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,414 menunjukkan bahwa 41,4% variasi perilaku kekerasan pelajar dapat dijelaskan oleh penggambaran kekerasan dalam *game online*, sedangkan sisanya dipengaruhi faktor eksternal lain seperti lingkungan sosial, keluarga, dan kondisi psikologis. Secara deskriptif, 72% responden mengaku pernah meniru tindakan kekerasan dari *game* yang mereka mainkan, seperti penggunaan kata kasar, dorongan fisik, hingga perilaku agresif terhadap teman sebaya. Sementara 68% responden menyatakan bahwa permainan dengan konten kekerasan membuat mereka lebih mudah marah atau terpancing emosi ketika mengalami kekalahan. Data ini mengindikasikan bahwa interaksi intens dengan *game* yang mengandung kekerasan dapat menurunkan kontrol emosional dan meningkatkan kecenderungan perilaku agresif di lingkungan sosial nyata.

Uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,894 untuk variabel X dan 0,872 untuk variabel Y, yang berarti seluruh instrumen penelitian dinyatakan reliabel. Berdasarkan hasil tersebut, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, yaitu bahwa portrayal kekerasan dalam *game online* berpengaruh signifikan terhadap perilaku kekerasan pelajar SMA di Yogyakarta.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa portrayal kekerasan dalam *game online* memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan perilaku agresif pelajar. Temuan ini

memperkuat Teori Pembelajaran Sosial (*Social Learning Theory*) yang dikemukakan oleh Albert Bandura (1977), yang menyatakan bahwa perilaku manusia dipelajari melalui proses observasi, imitasi, dan penguatan (reinforcement). Dalam konteks *game* online, karakter atau avatar yang menampilkan perilaku kekerasan menjadi model perilaku yang diamati dan ditiru oleh pemain. Ketika tindakan kekerasan dalam *game* menghasilkan kemenangan, rasa puas, atau pengakuan dari rekan bermain, hal tersebut menjadi bentuk reinforcement positif yang memperkuat kecenderungan untuk mengulang perilaku serupa dalam konteks kehidupan nyata. Temuan ini sesuai dengan penelitian Tanjung (2016) yang menunjukkan bahwa paparan kekerasan dalam *game online* berhubungan dengan peningkatan perilaku agresif pada anak usia remaja. Penelitian Lestari (2019) juga menegaskan bahwa permainan dengan konten kekerasan berpengaruh terhadap pembentukan perilaku agresif, terutama pada pelajar yang memiliki frekuensi bermain tinggi. Selain itu, Wang et al. (2021) menemukan bahwa permainan daring berbasis kekerasan memiliki efek lebih kuat terhadap perilaku agresif dibandingkan permainan offline. Kesamaan temuan ini menunjukkan adanya korelasi lintas penelitian mengenai dampak media interaktif terhadap psikososial remaja.

Dalam konteks komunikasi massa, efek kekerasan dalam *game online* dapat dijelaskan melalui proses kognitif dan afektif. Pemain tidak hanya mengamati perilaku kekerasan secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam melakukan kekerasan virtual. Proses ini menyebabkan desensitisasi emosional, di mana individu menjadi kurang sensitif terhadap tindakan kekerasan di dunia nyata. Hal ini berdampak pada munculnya sikap permisif terhadap agresi dan menurunnya empati terhadap korban kekerasan. Fenomena klitih di Yogyakarta menjadi contoh konkret dari perilaku agresif yang dapat berakar dari kombinasi faktor media dan lingkungan sosial. Sebagian pelaku berasal dari kalangan pelajar yang terbiasa dengan permainan berbasis kekerasan dan memiliki keinginan untuk menunjukkan dominasi atau eksistensi sosial. Dalam hal ini, *game online* berperan sebagai media yang memperkuat schema of aggression yang sudah tertanam dalam pikiran remaja, sebagaimana dijelaskan oleh General Aggression Model (Anderson & Bushman, 2002). Model ini menegaskan bahwa paparan berulang terhadap kekerasan media dapat membentuk sikap, pola pikir, dan perilaku agresif yang bersifat jangka panjang.

PENGARUH PORTRAYAL KEKERASAN DALAM GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KEKERASAN PELAJAR DI YOGYAKARTA

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menunjukkan pengaruh statistik, tetapi juga memperlihatkan mekanisme psikologis dan sosial yang menjelaskan bagaimana media digital berperan dalam membentuk perilaku kekerasan di kalangan pelajar. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi pengembangan kebijakan pendidikan dan literasi media untuk menekan efek negatif dari paparan kekerasan dalam media interaktif.

1. Analisis Teoritis dan Kontekstual

Secara teoretis, penelitian ini memperluas penerapan Teori Pembelajaran Sosial Bandura dalam ranah komunikasi digital, dengan menegaskan bahwa proses belajar melalui observasi tidak hanya terjadi pada media konvensional, tetapi juga dalam konteks interaksi digital yang bersifat dua arah. *Game online* berperan sebagai media simulation learning yang memungkinkan pemain belajar melalui tindakan (*learning by doing*), di mana kekerasan dipresentasikan sebagai strategi kemenangan. Proses ini mendorong terjadinya internalisasi perilaku agresif, terutama ketika pengalaman bermain menghasilkan kepuasan emosional.

Konteks lokal Yogyakarta sebagai “kota pelajar” memperkuat urgensi temuan ini. Meningkatnya kasus kekerasan pelajar seperti klitih menunjukkan adanya relevansi antara paparan kekerasan digital dan perilaku sosial remaja di ruang publik. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting bagi literatur efek media dan psikologi komunikasi, sekaligus menjadi dasar bagi penelitian lanjutan mengenai regulasi media, kontrol diri, serta strategi literasi digital di kalangan remaja.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan bahwa portrayal kekerasan dalam *game online* memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku kekerasan pelajar SMA di Daerah Istimewa Yogyakarta. Nilai signifikansi $p = 0,000 (< 0,05)$ dan koefisien regresi sebesar 0,63 menunjukkan adanya hubungan positif dan kuat antara kedua variabel. Artinya, semakin tinggi intensitas paparan kekerasan yang dialami pemain dalam *game online*, semakin besar pula kecenderungan mereka menunjukkan

perilaku agresif, baik secara verbal, emosional, maupun fisik. Sebanyak 72% responden mengaku pernah meniru tindakan kekerasan dari karakter dalam *game* yang dimainkan, sementara 68% lainnya menyatakan lebih mudah marah atau terpancing emosi setelah bermain *game* dengan konten kekerasan. Temuan ini memperlihatkan bahwa media interaktif seperti *game online* bukan hanya berfungsi sebagai hiburan pasif, melainkan juga sebagai agen sosialisasi yang dapat membentuk pola perilaku individu.

Secara teoretis, penelitian ini mengonfirmasi relevansi Teori Pembelajaran Sosial (*Social Learning Theory*) Albert Bandura dan *General Aggression Model* (Anderson & Bushman) dalam konteks komunikasi digital modern. Proses observasi, imitasi, dan penguatan positif yang terjadi dalam *game online* memungkinkan pemain untuk meniru perilaku agresif yang mereka lihat, terutama ketika tindakan tersebut diasosiasikan dengan kemenangan, dominasi, atau kepuasan emosional. Hasil ini menunjukkan bahwa pengaruh media digital terhadap perilaku sosial bersifat signifikan dan perlu mendapat perhatian dalam ranah pendidikan serta kebijakan publik.

Saran

1. Bagi Orang Tua dan Pendidik

Peran pengawasan keluarga dan sekolah sangat penting dalam membentuk perilaku digital anak dan remaja. Orang tua disarankan untuk membatasi durasi bermain *game*, memantau jenis permainan yang dimainkan, dan memberikan edukasi tentang dampak psikologis dari konten kekerasan. Sekolah dapat mengintegrasikan program literasi digital dan regulasi emosi dalam kurikulum pendidikan karakter untuk mengurangi kecenderungan perilaku agresif.

2. Bagi Pemerintah dan Lembaga Terkait

Pemerintah perlu memperkuat regulasi klasifikasi usia (*age rating*) dan pengawasan distribusi *game* dengan konten kekerasan tinggi. Selain itu, lembaga pendidikan dan kementerian komunikasi dapat berkolaborasi dalam kampanye kesadaran publik mengenai efek kekerasan digital serta menyusun kebijakan perlindungan anak di ruang digital. Implementasi pelatihan literasi media di sekolah-sekolah menjadi strategi preventif yang penting untuk menekan dampak negatif *game online*.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

PENGARUH PORTRAYAL KEKERASAN DALAM GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KEKERASAN PELAJAR DI YOGYAKARTA

Penelitian berikutnya disarankan untuk mengembangkan model analisis multivariat dengan menambahkan variabel mediasi seperti kontrol diri, empati, dan lingkungan sosial, guna mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang mekanisme hubungan antara media interaktif dan perilaku agresif. Pendekatan mixed-method juga direkomendasikan untuk menggali pengalaman emosional pemain secara lebih mendalam, sehingga hasil penelitian dapat memberi kontribusi teoretis dan praktis yang lebih luas bagi bidang komunikasi massa dan psikologi media.

DAFTAR REFERENSI

- Bandura, A. (2019). *Social Learning Theory: Revised Edition*. Routledge.
- Jatmiko, D. (2021). Kenakalan remaja klithih yang mengarah pada konflik sosial dan kekerasan di Yogyakarta. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 129–150. <https://doi.org/10.21831/HUM.V21I2.37480>
- Lestari, M. A. (2018). *Hubungan Kecanduan Game online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja (Studi SMP Sawunggaling Jombang Kelas 2)*. SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN INSAN CENDEKIA MEDIKA.
- Nurrohmah, & Subiyantoro. (2020). KECENDERUNGAN POLA PERILAKU AGRESIF DAN EKSPLOSIF REMAJA (STUDY KASUS PERILAKU DELINKUENSI PELAJAR DI YOGYAKARTA, PERSPEKTIF SOSIO-RELIGIUS-EDUKATIF). *Tadrib : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(1), 106–125.
- Pahlevi, R. (2022, April 6). *Jumlah Kasus dan Pelaku Klitih di Jogja Meningkat pada 2021*. Databoks.Katadata.Co.Id. <https://databoks.katadata.co.id/demografi/statistik/cf84f1dc3f4e6ad/jumlah-kasus-dan-pelaku-klitih-di-jogja-meningkat-pada-2021>
- Pradana, Y. I., Dwikurnaningsih, Y., & Setyorini. (2018). Hubungan Antara Menonton Acara Kekerasan Televisi Dengan Perilaku Agresif Siswa SMP di Salatiga. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(1), 55–65. <https://doi.org/10.24246/J.JK.2018.V5.I1.P55-65>
- Priyono. (2016). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF* (Teddy Chandra, Ed.). <https://www.researchgate.net/publication/304781758>
- Putra, R. W., & Rinaldi, R. S. (2024). Analisis Semiotika *Game* Troublemaker Sebagai Representasi Perilaku Kekerasan Remaja. *Jurnal SASAK: Desain Visual Dan Komunikasi*, 6(1), 112–219. <https://doi.org/10.30812/SASAK.V6I1.3968>
- Safitri, S., & Fikri. (2022). HUBUNGAN ANTARA KECANDUAN GAME DENGAN PERILAKU AGRESIF VERBAL PADA USER GAME ONLINE. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pandohop*, 2(1), 28–33. <https://doi.org/10.37304/PANDOHOP.V2I1.4396>
- Sama, H., & Fransisco, J. (2023). STUDI EKSPLORASI PENGARUH KONTEN KEKERASAN DALAM VIDEO GAME DAN TENDENSI AGRESI PADA

PENGARUH PORTRAYAL KEKERASAN DALAM GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU KEKERASAN PELAJAR DI YOGYAKARTA

- SISWA SMA DI KOTA BATAM. *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI*, 14(1), 178–189. <https://doi.org/10.51903/JTIKP.V14I1.537>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. <https://www.scribd.com/document/391327717/Buku-Metode-Penelitian-Sugiyono>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta. <https://www.scribd.com/document/729101674/Metode-Penelitian-Kuantitatif-Kualitatif-Dan-r-d-Sugiyono-2020>
- Surjaya, A. M. (2021, March 18). *Kecanduan Game Online, 2 Pelajar SMP di Bekasi Dirawat di Panti Rehabilitasi: Okezone News*. News.Okezone.Com. <https://news.okezone.com/read/2021/03/18/338/2379910/kecanduan-game-online-2-pelajar-smp-di-bekasi-dirawat-di-panti-rehabilitasi>
- Susilo, S., Dewi, T. M. C., Setiawan, A., Arini, D. Z., & Kusuma, F. A. (2025). Dampak *Game online* Terhadap Perilaku Sosial Emosional Remaja Dalam Perspektif Sosiologi Hukum. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(4), 1343–1349. <https://doi.org/10.47233/jpdk.v2i4>
- Tanjung, V. P. (2015). *GAME ONLINE DAN AGRESIVITAS ANAK USIA SMP DI SIDOARJO: ONLINE GAMES AND AGGRESSIVENESS OF HIGH SCHOOL AGE CHILDREN IN SIDOARJO*. *Kanal: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 63–80. <https://doi.org/10.21070/KANAL.V4I1.315>
- Usmita, F., & Efendi, A. S. (2024). ANALYSIS OF THE DEPICTION OF CRIME IN THE VIDEO GAME GRAND THEFT AUTO (GTA) V AS A POTENTIAL FOR CHILDREN’S LEARNING OF CRIME. *Sisi Lain Realita*, 9(2), 41–48. <https://doi.org/10.25299/SISILAINREALITA.2024.21786>
- Valkenburg, P. M., Peter, J., & Walther, J. B. (2016). Media effects: Theory and research. *Annual Review of Psychology*, 67(Volume 67, 2016), 315–338. <https://doi.org/10.1146/ANNUREV-PSYCH-122414-033608/CITE/REFWORKS>
- Wang, Z., Liu, Y., & Zhang, H. (2021). Online *game* violence exposure and aggressive behavior among adolescents: The mediating role of moral disengagement. *Computers in Human Behavior*, 121(1), 106787–106794.

- Whildania, P. (2025). *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU PENGGUNAAN BAHASA KASAR DI SMAN 2 TOLITOLI*. https://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/4287/1/ilovepdf_merged%20%2817%29.pdf
- Zis, S. F., Effendi, N., & Roem, E. R. (2021). Perubahan Perilaku Komunikasi Generasi Milenial dan Generasi Z di Era Digital. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 5(1), 69–87. <https://doi.org/10.22219/SATWIK.V5I1.15550>