



PENGARUH INTENSI BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP KECENDERUNGAN AGRESIVITAS PADA MAHASISWA DI UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN MEDAN

Manota Pandapotan Sitinjak¹, Togi Fitri Ambarita²

¹Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas HKBP Nommensen Medan, Indonesia

²Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas HKBP Nommensen Medan, Indonesia

Corresponden E-mail; manota.pandapotan@student.uhn.ac.id

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel: (Diisi Editor)

Diterima: 15 Maret 2026

Direvisi: 27 Maret 2026

Disetujui: 28 Juni 2026

Tersedia Daring: 12 Juli 2026

Kata Kunci:

Intensi Bermain Game Online;

Mobile Legends;

Kecenderungan Agresivitas;

Mahasiswa

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensi bermain game online Mobile Legends terhadap kecenderungan agresivitas pada mahasiswa di Universitas HKBP Nommensen Medan. Fenomena meningkatnya penggunaan game online di kalangan mahasiswa menimbulkan berbagai dampak, salah satunya adalah munculnya perilaku agresif akibat tingginya keterlibatan dalam permainan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode regresi linear sederhana. Subjek penelitian adalah 350 mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan skala Intensi Bermain Game Online Mobile Legends dan skala Kecenderungan Agresivitas. Analisis data dilakukan menggunakan bantuan program SPSS versi 20.0 melalui uji normalitas, uji linearitas, dan uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara intensi bermain game online Mobile Legends terhadap kecenderungan agresivitas pada mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan. Hasil analisis regresi menunjukkan nilai F sebesar 69,986 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis penelitian diterima. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,167 menunjukkan bahwa intensi bermain game online Mobile Legends memberikan kontribusi sebesar 16,7% terhadap kecenderungan agresivitas, sedangkan 83,3% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Semakin tinggi intensi bermain game online Mobile Legends, maka semakin tinggi pula kecenderungan agresivitas mahasiswa. Hasil deskriptif juga menunjukkan bahwa aspek waktu (time) merupakan aspek intensi bermain yang paling dominan, sedangkan aspek agresivitas yang paling dominan adalah hostility.

ABSTRACT

Keywords:

Intention To Play Online

Games; Mobile Legends;

Aggressive Tendencies;

University Students

This study aims to examine the influence of the intention to play the online game Mobile Legends on aggressive tendencies among students at Universitas HKBP Nommensen Medan. The increasing popularity of online games among university students has led to various impacts, one of which is the emergence of aggressive behavior due to high involvement in gaming activities. This research employed a quantitative approach using a simple linear regression method. The participants consisted of 350 students from Universitas HKBP Nommensen Medan selected through purposive sampling. Data were collected using the Mobile Legends Online Game Playing Intention Scale and the Aggressive Tendency Scale. Data analysis was conducted using SPSS version 20.0 through normality testing, linearity testing, and simple linear regression analysis. The results of the study revealed that there was a significant influence of the intention to play the online game Mobile Legends on aggressive tendencies among students at Universitas HKBP Nommensen Medan. The regression analysis produced an F value of 69.986 with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating that the research hypothesis was accepted. The coefficient of determination (R^2) was 0.167, indicating that the intention to play the online game Mobile Legends contributed 16.7% to students' aggressive tendencies, while the remaining 83.3% was influenced by other factors not

examined in this study. The findings also indicated that the higher the intention to play the online game Mobile Legends, the higher the aggressive tendencies among students. Descriptive analysis further showed that the time aspect was the most dominant dimension of playing intention, whereas hostility was the most dominant dimension of aggressive tendencies.

© 2023

This is an open access article under CC-BY license



1. Pendahuluan

Fenomena penggunaan game online Mobile Legends di kalangan mahasiswa menunjukkan perkembangan yang semakin meningkat seiring dengan kemudahan akses teknologi dan tingginya tuntutan akademik. Mobile Legends tidak lagi hanya dimanfaatkan sebagai media hiburan, tetapi juga menjadi sarana untuk mengurangi stres dan membangun interaksi sosial. Namun, di balik manfaat tersebut, hasil observasi peneliti sejak tahun 2024 hingga sekarang menunjukkan bahwa sebagian mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan menampilkan kecenderungan perilaku agresif ketika bermain, seperti mengucapkan kata-kata kasar, mudah marah, membentak rekan satu tim, membanting telepon genggam, hingga melampiaskan kekesalan akibat kekalahan dalam permainan. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dan survei awal terhadap 30 mahasiswa yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki intensi bermain Mobile Legends yang tinggi, bermain selama 1–3 jam setiap hari, sering bermain hingga larut malam, serta menunjukkan berbagai indikator perilaku agresif seperti mengucapkan kata-kata kasar saat kalah dan mudah tersinggung ketika diganggu saat bermain. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa tingginya intensi bermain game online berpotensi memengaruhi kecenderungan agresivitas pada mahasiswa.

Meskipun demikian, berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu, masih terdapat kesenjangan penelitian (research gap). Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada hubungan antara intensitas bermain game online atau kecanduan game online dengan perilaku agresivitas, sedangkan penelitian yang mengkaji intensi bermain game online Mobile Legends sebagai prediktor kecenderungan agresivitas masih relatif terbatas, khususnya pada populasi mahasiswa. Selain itu, mayoritas penelitian terdahulu menggunakan subjek remaja atau siswa sekolah, sehingga hasilnya belum tentu dapat menggambarkan kondisi mahasiswa yang memiliki karakteristik perkembangan psikologis, tuntutan akademik, dan pola penggunaan game yang berbeda. Padahal, menurut Theory of Reasoned Action yang dikemukakan oleh Fishbein dan Ajzen, intensi merupakan faktor psikologis yang paling dekat dengan munculnya suatu perilaku, sehingga penting untuk dikaji dalam menjelaskan kecenderungan agresivitas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis pengaruh intensi bermain game online Mobile Legends terhadap kecenderungan agresivitas pada mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris sekaligus memperkaya kajian psikologi mengenai perilaku bermain game online pada mahasiswa.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi pada masa sekarang telah membawa dampak perubahan yang signifikan di berbagai aspek kehidupan, salah satunya dalam bidang hiburan. Salah satu wujud nyata dari kemajuan teknologi yang semakin terlihat adalah hadirnya permainan daring (game online) yang saat ini menjadi salah satu media hiburan utama bagi generasi muda, khususnya kalangan mahasiswa Kurniawan (2025). Game online merupakan bentuk permainan yang memiliki kemudahan akses serta tingkat popularitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan permainan tradisional. Permainan ini juga dapat dijalankan pada berbagai jenis perangkat, seperti komputer personal, konsol game, maupun telepon pintar Muliani (2024).

Salah satu game online yang cukup populer di kalangan remaja yaitu Mobile Legends: Bang Bang yang memiliki genre aksi dengan sistem Multiplayer Online Battle Area (MOBA) Kumala (2025). MLBB adalah sebuah permainan yang mempertemukan dua tim, masing-masing terdiri dari lima pemain, di mana setiap pemain dapat memilih hero dengan peran (role) yang berbeda-beda sesuai dengan strategi tim. game online kini tidak hanya sekedar sebagai hiburan saja, tetapi juga telah menjadi kegiatan yang populer dan menarik dikalangan mahasiswa. Yang dimana game online Mobile legends bisa dimainkan melalui smartphone dengan jaringan internet yang cepat serta stabil sehingga mahasiswa dapat bermain game online kapan saja dan dimana saja tanpa terbatas tempat dan waktu Nareswara (2023).

Menurut Rahma (2025) Dalam dunia perkuliahan, mahasiswa kerap menghadapi tekanan akademik yang tinggi sehingga memicu stres dan berdampak buruk terhadap kesehatan mental serta produktivitas mereka, Tingkat stres ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain tuntutan tugas yang berat, tekanan untuk memperoleh nilai yang baik, serta permasalahan keluarga, Untuk mengurangi tekanan tersebut, banyak mahasiswa mencari bentuk hiburan. Salah satu cara yang sering dipilih adalah bermain game, yang dianggap mampu membantu meredakan stres atau beban pikiran yang mereka alami. Sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fasya (2025) Game online tidak hanya sekedar dimainkan untuk hiburan, tetapi juga berperan sebagai media interaksi sosial, cara mengisi waktu luang, serta menjadi sarana pelarian dari tekanan akademik.

Game online memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan secara emosional, sehingga mahasiswa merasa lebih rileks dan termotivasi setelah bermain. Namun, di sisi berbeda, durasi yang dihabiskan untuk bermain game online bisa sangat signifikan dan mempengaruhi berbagai aspek lain dalam kehidupan mahasiswa, seperti waktu untuk belajar, waktu istirahat, serta interaksi sosial. game online juga memberikan tantangan dan hadiah yang membuat pemain merasa puas ketika berhasil menyelesaikan misi atau menang dalam permainan. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ryan et al. (2006) mengungkapkan bahwa permainan online dapat menghadirkan pengalaman yang menyenangkan serta memberikan kepuasan emosional dan dorongan motivasi melalui terpenuhinya kebutuhan psikologis dasar, yaitu kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial, Meskipun demikian, pengalaman positif tersebut berpotensi meningkatkan intensitas dan durasi bermain, yang apabila tidak dikendalikan secara tepat dapat berdampak pada terganggunya aktivitas akademik maupun interaksi sosial individu.

Game online memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan secara emosional, sehingga mahasiswa merasa lebih rileks dan termotivasi setelah bermain. Namun,

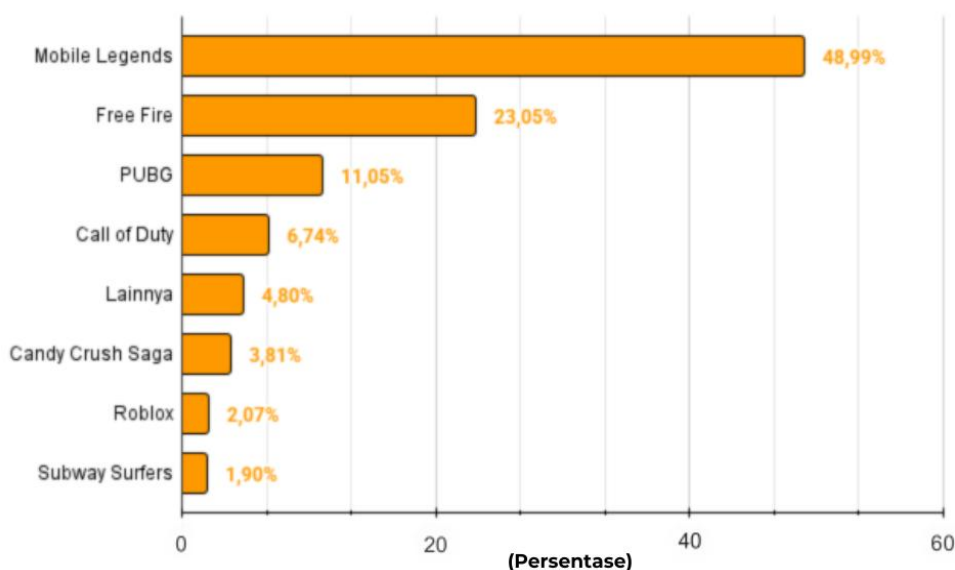
di sisi berbeda, durasi yang dihabiskan untuk bermain game online bisa sangat signifikan dan mempengaruhi berbagai aspek lain dalam kehidupan mahasiswa, seperti waktu untuk belajar, waktu istirahat, serta interaksi sosial. game online juga memberikan tantangan dan hadiah yang membuat pemain merasa puas ketika berhasil menyelesaikan misi atau menang dalam permainan. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ryan et al. (2006) mengungkapkan bahwa permainan online dapat menghadirkan pengalaman yang menyenangkan serta memberikan kepuasan emosional dan dorongan motivasi melalui terpenuhinya kebutuhan psikologis dasar, yaitu kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial. Meskipun demikian, pengalaman positif tersebut berpotensi meningkatkan intensitas dan durasi bermain, yang apabila tidak dikendalikan secara tepat dapat berdampak pada terganggunya aktivitas akademik maupun interaksi sosial individu.

Menurut Khairunnisa (2025) Game online populer tidak hanya karena bersifat hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai media pelarian dari tekanan akademik. Mahasiswa pada umumnya sering menghadapi beragam tantangan dan kendala selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi. Tantangan tersebut meliputi tuntutan untuk menyelesaikan berbagai tugas akademik secara bersamaan, mengikuti kegiatan praktikum, memenuhi target beban studi tiap semester, serta menyusun tugas akhir atau skripsi. Game online Mobile Legends menawarkan pengalaman yang menyenangkan sekaligus mampu mengurangi tekanan secara instan. Banyak mahasiswa memanfaatkannya sebagai bentuk reward atau penghargaan bagi diri sendiri setelah berhasil menyelesaikan tugas besar atau menghadapi ujian, sehingga aktivitas bermain game menjadi bagian dari strategi mereka untuk menjaga keseimbangan antara studi dan hiburan. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fasya (2025) mengatakan Banyak mahasiswa menggunakan berbagai strategi koping untuk mengelola stres yang mereka alami, salah satunya melalui aktivitas bermain game online. Kegiatan bermain game dapat berfungsi sebagai bentuk distraksi sementara dari permasalahan yang sedang dihadapi, memberikan rasa kesenangan, serta membantu meredakan ketegangan emosional.

Menurut Widhiawan (2025) Popularitas Mobile legends saat ini semakin diperkuat oleh Majalah game, situs web, game-streaming platform (seperti Twitch, Youtube Gaming, NimoTV, Gox.id) dan ruang interaksi hingga fanbase yang dikhususkan untuk bermain game telah menjadi pusat untuk membangun subkultur gamer "umum" serta subkultur "spesifik" yang terkait dengan video game. Kehadiran influencer dan konten kreator yang membahas strategi, tips, dan gameplay menarik membuat mahasiswa tidak hanya mengikuti perkembangan terbaru, tetapi juga merasa terhubung dengan komunitas global, sehingga pengalaman bermain game menjadi lebih sosial dan relevan dengan gaya hidup mereka. yang dimana Lingkungan kampus yang semakin terbuka terhadap kegiatan e-sport, serta adanya turnamen antar-mahasiswa, turut memperkuat popularitas game online sebagai bagian dari gaya hidup digital mahasiswa.

Game Online yang Paling Sering Diakses di Indonesia

April-Juli 2025



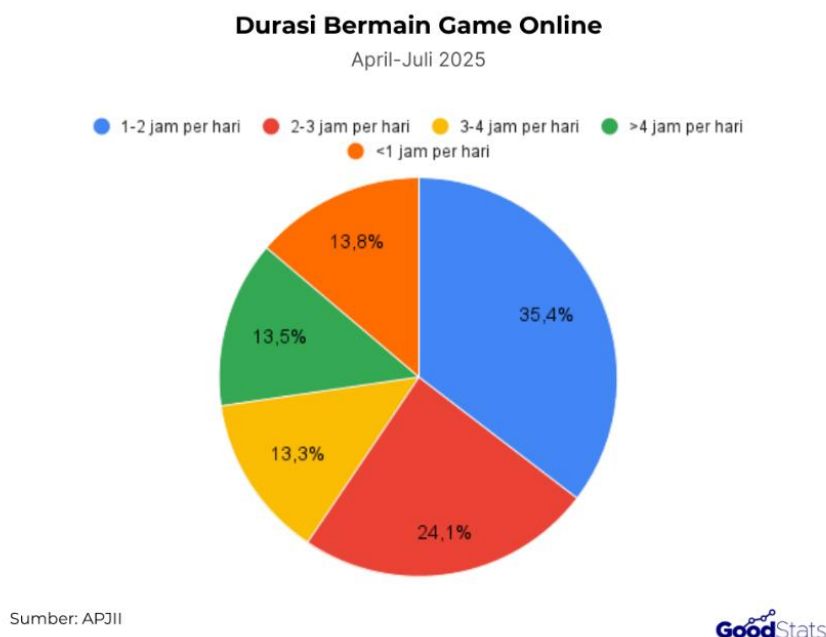
Sumber: APJII

GoodStats

Gambar 1. Game Online Yang Paling Sering di Akses di Indonesia

Menurut hasil survey yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesi (APJII,2025), mencatata bahwa hanya 24,27% yang aktif bermain game online, dengan durasi bermain bersekitar 1–2 jam per hari. Mobile Legends masih jadi favorit. Minat bermain game online di Indonesia tahun 2025 menunjukkan perubahan menarik. Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), diketahui bahwa tingkat partisipasi masyarakat dalam bermain game online tergolong rendah. Hasil survei menunjukkan bahwa hanya sebesar 24,27% responden yang menyatakan aktif bermain game online, dengan durasi bermain yang umumnya berkisar antara 1 hingga 2 jam per hari. Survei ini dilaksanakan pada periode 10 April hingga 16 Juli 2025 dengan melibatkan sebanyak 8.700 responden yang berasal dari 38 provinsi di Indonesia. hanya 24,27% responden yang mengaku bermain game online. Temuan tersebut menunjukkan adanya penurunan minat bermain game online dibandingkan tahun sebelumnya. Pada tahun 2024, persentase pemain game online tercatat mencapai 28,17%, sementara pada tahun 2025 angka tersebut menurun. Sebaliknya, sebagian besar responden, yakni sebesar 75,73%, menyatakan tidak bermain game online pada tahun 2025. Meskipun secara umum jumlah pemain mengalami penurunan, dominasi game tertentu masih tetap terlihat. Mobile Legends tercatat sebagai game yang paling banyak diminati dengan persentase pemain mencapai 48,99%, yang hampir mencakup setengah dari total pemain game online di Indonesia. Kondisi ini mengindikasikan bahwa permainan dengan genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) masih memiliki daya tarik yang kuat. Hal tersebut didukung oleh keberadaan komunitas pemain yang luas, pembaruan konten yang dilakukan secara berkala, serta penyelenggaraan turnamen e-sports yang terus berlanjut. Berdasarkan pembagian generasi, Gen Z tercatat sebagai kelompok yang paling sering bermain game online dengan persentase 12,68 persen. Di bawahnya,

milennial mencatat 4,18 persen, Gen X sebesar 1,19 persen, dan Baby Boomers hanya 0,49 persen.



Gambar 2. Durasi Bermain Mobile Legend

Ditinjau dari durasi bermain, mayoritas pemain game online di Indonesia menghabiskan waktu bermain dalam jangka waktu yang relatif singkat. Data survei menunjukkan bahwa 35,4% responden bermain selama 1–2 jam per hari, sedangkan 24,1% responden bermain selama 2–3 jam per hari. Sementara itu, proporsi pemain yang bermain lebih dari 3 jam per hari tergolong kecil Mizan, E, dkk (2023). Data ini menunjukkan bahwa meskipun jumlah pemain game online menurun dibandingkan tahun sebelumnya, game online tetap menjadi bagian dari kehidupan mahasiswa dan memengaruhi pola interaksi sosial mereka.

Menurut Trimawati (2020) Keterlibatan mahasiswa dalam bermain game online yang intens tidak selalu memberikan hasil yang positif, Frekuensi serta durasi bermain bermain game online bisa memicu perilaku agresif seseorang Individu yang menggunakan waktu antara 2–5 jam setiap harinya untuk bermain beresiko lebih besar mengalami agresif. Seorang mantan pesepak bola profesional dilaporkan melakukan tindakan kekerasan terhadap pasangannya setelah kalah bermain Mobile Legends: Bang Bang. Menurut Wakapolres Jakarta Utara, pelaku yang merasa kesal karena ditegur dan diejek setelah kalah dalam permainan kemudian memukul dan menjambak pacarnya hingga korban melarikan diri dan meminta pertolongan, Peristiwa ini menunjukkan bagaimana kekalahan dalam permainan dapat memicu emosional negatif yang berujung pada perilaku agresif di kehidupan nyata Merah Putih (2023).

Mahasiswa yang terlalu banyak bermain game online Mobile Legends sering terlihat bersikap kasar, mudah marah, dan sulit mengendalikan emosinya, baik saat bermain maupun dalam kehidupan sehari-hari di kampus atau lingkungan sekitar. Baron (2005) menyatakan bahwa perilaku agresif sebagai tindakan individu yang bertujuan menyakiti atau merugikan orang lain, meskipun orang tersebut tidak menginginkan atau tidak menyetujui tindakan tersebut. Melalui perilaku agresif, seseorang dapat menyalurkan energi negatif dalam dirinya

sehingga tercipta keseimbangan batin antara dorongan cinta (eros) dan dorongan kematian (thanatos), yang berperan dalam menjaga kestabilan emosional dan spiritual.

Anwar (2018) mengemukakan agresivitas adalah bentuk kekerasan yang muncul sebagai akibat dari perasaan kecewa atau marah, yang dapat ditujukan baik kepada diri sendiri maupun orang lain, atau objek tertentu, dan berpotensi menimbulkan dampak fisik maupun psikologis. bahwa agresi verbal pasif langsung merupakan salah satu jenis perilaku agresif, yakni tindakan agresi yang dilakukan secara langsung terhadap orang lain, seperti menghina, memaki, marah, atau mengumpat. Menurut Ikhwani (2022) Tindakan ini dapat menimbulkan dampak psikologis pada peserta didik, seperti merasa terancam, diteror, atau mendapat umpatan. Berdasarkan beberapa definisi yang diungkap di atas, Berdasarkan uraian tersebut, perilaku agresif dapat dipahami sebagai tindakan yang memiliki tujuan untuk menyakiti atau merugikan pihak lain, baik secara fisik maupun secara verbal, dan dapat muncul akibat dorongan emosional negatif seperti marah atau kecewa. Perilaku agresif tidak hanya menimbulkan dampak bagi orang lain, tetapi juga dapat memengaruhi kondisi psikologis pelaku maupun korban. Bentuknya beragam, termasuk agresi verbal pasif secara langsung melalui perilaku menghina, memaki, atau mengumpat, yang dapat menyebabkan tekanan psikologis pada pihak yang menjadi sasaran.

Perilaku agresif dalam game online seperti Mobile Legends: Bang Bang paling jelas tercermin pada role Fighter, Role ini dikenal memiliki karakter dengan kemampuan menyerang secara langsung, mobilitas tinggi, serta daya tahan yang cukup kuat untuk berada di garis depan pertempuran, Salah satu hero dengan role Fighter adalah Chou, yang memiliki kemampuan blink dan dash yang memungkinkannya mendekati serta menyerang musuh secara cepat dan berulang, Karakter dengan role Fighter umumnya menunjukkan ciri-ciri perilaku agresif, seperti inisiatif menyerang terlebih dahulu, mengejar lawan tanpa ragu, serta terlibat aktif dalam pertarungan jarak dekat, Pola permainan ini mencerminkan kecenderungan konfrontatif, kompetitif, dan dominan dalam situasi permainan, Dengan demikian, role Fighter merupakan role yang paling menggambarkan perilaku agresif karena berorientasi pada serangan langsung, tekanan terus-menerus terhadap lawan, serta penguasaan area pertarungan (GGWP.ID,2024). Pemilihan karakter-karakter agresif ini menunjukkan bagaimana mahasiswa mengalirkan energi negatif, frustrasi, dan dorongan bersaing lewat permainan, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Aristaningtyas (2018), faktor yang mempengaruhi Kecenderungan agresif seseorang yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu : Kepribadian individu, yaitu individu yang mempunyai kepribadian kurang matang. Individu dengan kepribadian yang kurang matang cenderung memiliki kemampuan pengendalian diri yang rendah, kesulitan dalam mengelola emosi, serta kurang mampu mengambil keputusan secara rasional. Kemampuan hubungan interpersonal, dilakukan untuk membina dan menjaga hubungan sosial dengan orang lain serta memahami diri sendiri. Faktor eksternal yaitu, Frustrasi, disebabkan oleh kegagalan yang dialami dan biasanya dinyatakan dalam bentuk agresif. Kegagalan tersebut dapat menimbulkan perasaan frustrasi, kecewa, dan tidak berdaya, terutama ketika individu merasa harapannya tidak tercapai. Provokasi, provokasi langsung

baik itu bersifat verbal maupun fisik mengenai kondisi pribadi. Model, model yang kurang baik dalam lingkungan sekitar dapat menimbulkan perilaku agresif.

Buss dan Perry (1992) mengemukakan tiga dimensi dalam menjelaskan perilaku agresif, yaitu agresi fisik (physical aggression), agresi verbal (verbal aggression), kemarahan (anger). Ada tiga dimensi dalam menjelaskan bentuk perilaku agresif yaitu, a. Agresi fisik (physical aggression) adalah bentuk perilaku agresif yang ditunjukkan melalui tindakan yang dapat menyebabkan cedera atau rasa sakit pada orang lain, seperti menyerang, memukul, merusak, atau terlibat dalam perkelahian. b. Agresi verbal (verbal aggression) merupakan bentuk perilaku agresif yang dilakukan melalui ucapan yang dapat menyinggung atau menyakiti perasaan orang lain, seperti bertengkar, mengungkapkan ketidaksetujuan, menghina, mengejek, atau memaki. c. Kemarahan (anger) adalah emosi negatif yang muncul ketika harapan seseorang tidak terpenuhi, dan cara mengekspresikannya dapat berdampak buruk baik pada orang lain maupun diri sendiri, seperti mudah tersinggung, kehilangan kesabaran, dan sulit mengendalikan emosi.

Buss dan Perry (1992) kecenderungan agresif dapat diartikan sebagai tindakan kekerasan yang sengaja dilakukan oleh orang lain. Menurut Imtiyaz (2020), perilaku ini dapat dibedakan menjadi tiga bentuk, yaitu langsung atau tidak langsung, aktif atau pasif, serta dalam bentuk ucapan (verbal) atau tindakan tanpa kata (nonverbal).

Melalui observasi yang dilakukan pada tahun 2024 sampai sekarang, peneliti menemukan fenomena bahwa banyak mahasiswa yang kecenderungan agresif yang disebabkan oleh kecanduan game online, yang dimana pemain sering kali menunjukkan bentuk agresivitas seperti memaki, berbicara kasar, menekan layar dengan keras, bahkan melempar atau membanting ponsel. Yang dimana Tindakan tersebut menciptakan suasana bermain yang negatif dan tidak nyaman. Selain itu, perilaku merendahkan kemampuan pemain lain dengan kata-kata kasar atau makian dapat meningkatkan ketegangan emosional antar pemain. Situasi serupa juga muncul ketika salah satu anggota tim melakukan AFK (meninggalkan permainan) atau bermain tidak serius, yang berujung pada kekalahan berturut-turut (lose streak). Tindakan semacam ini tidak hanya mencerminkan kurangnya pengendalian emosi, tetapi juga dapat berdampak negatif terhadap kesejahteraan mental pemain, termasuk meningkatkan risiko stres dan gangguan emosional. Sejalan dengan hasil observasi yang telah dipaparkan, terdapat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Almajid (2019) yang menunjukkan bahwa sebagian besar remaja yang memainkan Mobile Legends menampilkan bentuk agresi verbal. Agresi tersebut umumnya diwujudkan melalui penggunaan kata-kata kasar, makian, sarkasme, serta hujatan yang berpotensi menimbulkan gangguan psikologis maupun memicu provokasi terhadap individu yang menjadi sasaran. Dampak dari perilaku tersebut juga dapat mengarah pada konsekuensi yang tidak diharapkan. Selain itu, ketika mengalami kekalahan dalam permainan, perilaku agresif yang kerap muncul antara lain melemparkan telepon genggam ke atas meja hingga melakukan tindakan menyakiti diri sendiri, seperti memukul kepala.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif yang tidak melibatkan eksperimen. Dengan penekanan pada analisis regresi. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha untuk menyoediki apakah adanya dan besar pengaruh intensi bermain game online Mobile Legends terhadap kecenderungan Agresif pada mahasiswa di Universitas HKBP Nommensen

Medan. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan perhitungan statistik regresi sederhana untuk mengungkap atau tidaknya dan seberapa besar pengaruh intensi bermain game online Mobile Legends sebagai variabel bebas (X) terhadap kecenderungan Agresif Variabel terikat (Y).

Penelitian ini melibatkan seluruh mahasiswa aktif yang berada di Universitas HKBP Nommensen Medan, yang bermain game online mobile legends dengan rentang usia 18 hingga 25 Tahun baik laki – laki dan Perempuan.

Menurut Sugiyono (2010) populasi paling tidak mengandung satu karakteristik yang membedakan dari kelompok-kelompok lain. Menurut Rumidi (2002), populasi adalah keseluruhan obyek penelitian baik terdiri dari benda yang nyata, abstrak, peristiwa ataupun gejala yang merupakan sumber data dan memiliki karakter tertentu dan sama. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa aktif yang berusia 18 hingga 25 tahun yang sedang menjalankan perkuliahan di Universitas HKBP Nommensen Medan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah skala psikologi, yaitu dengan mengisi angket (Kuesioner) dimana responden akan diminta untuk memilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan kondisi diri mereka. Menurut Azwar (2008), skala psikologis merupakan metode pengumpulan data yang memanfaatkan konsep psikologi untuk merepresentasikan aspek-aspek tertentu dari kepribadian individu. Peneliti akan menggunakan Goog From untuk mengumpulkan data kuesioner dari responden. Skala Intensitas bermain game online dan Skala perilaku Agresfi adalah dua skala psikologis yang digunakan. Dalam penelitian ini, skala skala likert yang akan digunakan.

Tabel 1. Kriteria Penelitian Skala Likert

Pilihan Jawaban	Bentuk Pertanyaan	
	Favorable	Unfavorable
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini melibatkan 350 orang mahasiswa Di Universitas HKBP Nommensen Medan sebagai subjek penelitian. Pengambilan data dilaksanakan pada tanggal 13 Maret 2026 hingga 12 April 2026 secara daring. Setelah seluruh data berhasil dikumpulkan, peneliti kemudian melakukan analisis data. Namun sebelum proses analisis dilakukan, peneliti terlebih dahulu mendeskripsikan karakteristik responden berdasarkan usia dan jenis kelamin. Selanjutnya, peneliti melaksanakan uji asumsi terhadap variabel Intensi Bermain Game Online Mobile Legends dan Kecenderungan Agresivitas serta menguji Hipotesis penelitian.

Berdasarkan data dalam tabel 2 dapat diketahui bahwa jumlah partisipan Laki – Laki dalam penelitian ini merupakan kelompok terbesar, yaitu sebanyak 247 Mahasiswa atau sekitar 70,57% dari total sampel. Sementara itu, jumlah partisipan Perempuan tercatat sebanyak 103 Mahasiswi, yang mewakili 29,42% dari keseluruhan responden. Gambaran

lengkap mengenai distribusi jumlah partisipan berdasarkan jenis kelamin tersebut dapat dilihat secara lebih jelas pada tabel berikut:

Tabel 2. Penyebaran Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis kelamin	Frekuensi	Presentase
1	Laki-laki	247 orang	70,57 %
2	Perempuan	103 orang	29,42 %
	Total	350 orang	100%

Berdasarkan data dalam tabel 3 dibawah, dapat diketahui bahwa kelompok usia dengan jumlah partisipan terbanyak dalam penelitian ini adalah usia 20 tahun, yang berjumlah 87 orang atau sekitar 24,8% dari keseluruhan sampel. Kelompok usia 21 tahun menempati posisi kedua dengan 77 partisipan (22%), diikuti oleh usia 22 tahun dengan 62 orang (17,7%). Selanjutnya, usia 19 tahun terdiri dari 57 partisipan (16,2%), sementara usia 23 tahun berjumlah 37 orang (10,5%). Kelompok usia 18 tahun mencakup 15 orang (4,2%), dan usia 25 tahun merupakan kelompok terkecil dengan hanya 6 partisipan (1,7%). Gambaran lengkap mengenai distribusi jumlah partisipan berdasarkan rentang usia tersebut dapat dilihat secara lebih rinci pada tabel berikut:

Tabel 3. Penyebaran Subjek Berdasarkan Usia

No	Usia	Frekuensi	Presentase
1	18 tahun	15 orang	4,2%
2	19 tahun	57 orang	16,2%
3	20 tahun	87 orang	24,8%
4	21 tahun	77 orang	22 %
5	22 tahun	62 orang	17,7%
6	23 tahun	37 orang	10,5 %
7	24 tahun	9 orang	2,5 %
8	25 tahun	6 orang	1,7 %
	Total	350 orang	100 %

Berdasarkan informasi dalam tabel 4 dibawah, terlihat bahwa fakultas dengan jumlah mahasiswa terbanyak dalam penelitian ini adalah Fakultas Ekonomi dan Bisnis, dengan jumlah 70 orang atau sekitar 20 % dari keseluruhan sampel. Fakultas Teknik dan Fakultas Hukum menempati posisi kedua dengan 61 mahasiswa (17,4%), diikuti oleh Psikologi dengan jumlah 51 Mahasiswa atau sekitar (14,5%). Selanjutnya Fakultas Ilmu Sosial dan Politik dengan jumlah 26 Mahasiswa atau sekitar (7,4%). Sementara Fakultas Peternakan dengan Jumlah 20 Mahasiswa atau Sekitar (5,7%). Selanjutnya Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan dengan jumlah 19 Mahasiswa atau sekitar (5,4%). Diikuti oleh Fakultas Pertanian dengan jumlah 18 Mahasiswa Atau sekitar (5,1%). Sementara Fakultas Kedokteran dengan Jumlah 16 Mahasiswa (4,5%). Dan Fakultas paling sedikit Bahasan dan Seni dengan jumlah 8 Mahasiswa atau sekitar (2,2%). Rincian lengkap mengenai distribusi partisipan berdasarkan fakultas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Penyebaran Subjek Berdasarkan Fakultas

No	Fakultas	Frekuensi	Persentase
1	Fakultas Psikologi	51 orang	14,5 %
2	Fakultas Ekonomi Dan Bisnis	70 orang	20%
3	Fakultas Pertanian	18 orang	5,1 %
4	Fakultas Teknik	61 orang	17,4%
5	Fakultas Peternakan	20 orang	5,7 %
6	Fakultas Bahasa dan Seni	8 orang	2,2 %
7	Fakultas Ilmu Sosial dan Politik	26 orang	7,4 %
8	Fakultas Kedokteran	16 orang	4,5 %
9	Fakultas Hukum	61 orang	17,4%
10	Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan	19 orang	5,4%
Total		350 orang	100%

Uji Normalitas

Berikut ini adalah hasil uji normalitas untuk kedua variabel penelitian, yaitu Intensi bermain game online mobile legends dan Kecenderungan agressivitas, yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas *One-Sample Kolmogorov-Smirnov test*

	<i>Unstandardized Residual</i>	Keterangan
<i>Kolmogorov-Smirnov Z</i>	0,933	
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,348	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 5 diatas, dapat diketahui bahwa nilai Kolmogorov- Smirnov Z (K-S Z) sebesar 0,946 dengan signifikansi 0,348. Berdasarkan kriteria uji, jika nilai signifikansi lebih besar dari 0.05, data dinyatakan berdistribusi normal. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,348 ($> 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal secara statistik sehingga layak untuk digunakan dan asumsi terpenuhi

Uji Linearitas

Berikut ini adalah hasil uji linearitas dari kedua variabel penelitian yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table						
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
kecenderunganagr	(Combined)	52363.895	44	1190.089	4.533	.000
essivitas *	Between Groups	22171.020	1	22171.020	84.443	.000
intensibermainga		30192.875	43	702.160	2.674	.000
meonlinemobilele	Linearity					
gends	Deviation from Linearity					

Within Groups	80079.879	305	262.557
Total	132443.774	349	

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang linear antara variabel Intensi bermain game online mobile legends dan Kecenderungan agresivitas . Pengujian ini dilakukan dengan melihat nilai F hitung linearitas yang lebih besar dari F tabel atau nilai signifikansi ($p < 0,05$). Adapun hasil uji linearitas disajikan pada tabel berikut.

Berdasarkan Tabel 6 di atas, hasil yang di peroleh dari uji linearitas pada variabel Intensi bermain game online mobile legends dan Kecenderungan agresivitas pada Mahasiswa DiUniversitas HKBP Nommensen Medan diperoleh signifikansinya sebesar 0,000. Dapat diketahui bahwa $0,000 < 0,05$ maka variabel Intensi bermain game online mobile legends dan Kecenderungan agresivitas linear.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan regresi linier sederhana dengan SPSS 20.0 untuk melihat pengaruh Intensi bermain game online mobile legends dan Kecenderungan agresivitas. Regresi dijalankan dengan Intensi bermain game online mobile legends sebagai variabel bebas dan Kecenderungan agresivitas sebagai variabel terikat. Hasil dianalisis berdasarkan koefisien regresi dan nilai signifikansi ($p\text{-value} < 0,05$ dianggap signifikan), serta nilai R Square untuk mengukur kontribusi variabel bebas. Proses ini dilakukan secara sistematis mulai dari uji asumsi hingga interpretasi hasil regresi.

Tabel 7. Hasil Uji Regresi linear

R	R Square	Adjusted R Sqaure	F	Sig
.409	.167	.165	69.986	.000

Berdasarkan Tabel 7 diatas, hasil analisis yang diperoleh dalam nilai F hitung adalah 69.986 dengan tingkat signifikan 0,000 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis penelitian (H_a) diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara intensi bermain game online mobile legends terhadap kecenderungan agresivitas. Nilai R Sqaure 0.167 yang menunjukkan bahwa sekitar 16,7% kecenderungan agresivitas di pengaruhi oleh intensi bermain game online mobile legends, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

Dari pengolahan data menggunakan SPSS versi 23.0, diperoleh persamaan regresi yang menggambarkan hubungan antara variabel-variabel tersebut:

Tabel 8. Hasil Persamaan Regresi Linear Sederhana

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	36.500	7.033		5.189
	Intensi	.924	.110	.409	8.365

Dependent Variable: Agresivitas

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti di peroleh model persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = a + Bx + e$$

Keterangan :

Y= Variabel Dependen (Kecenderungan agressivitas)

X= Variabel Independen (Intensi bermain game online mobile legends)

a = Konstanta

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut :

$$Y = 36.500 + X = 0,924 + e$$

Artinya, konstanta sebesar 7,033 menunjukkan nilai Kecenderungan agressivitas ketika Intensi bermain game online mobile legends bernilai 0. Sedangkan koefisien regresi 0,924 mengindikasikan bahwa setiap kenaikan satu satuan pada Intensi bermain game online mobile legends akan diikuti oleh peningkatan 0,924 pada nilai Kecenderungan agressivitas Mahasiswa DiUniversitas HKBP Nommensen Medan. Dengan kata lain jika Intensi bermain game online mobile legends meningkat satu unit, maka prediksi nilai Kecenderungan agressivitas akan bertambah dari 36,500 menjadi 37,424 (36,500 + 0,924). Nilai ini menggambarkan hubungan positif antara Intensi bermain game online mobile legends pada tingkat ketakutan akan Kecenderungan agressivitas pada Mahasiswa DiUniversitas HKBP Nommensen medan.

Uji T (Parsial)

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	36.500	7.033		5.189
	Intensi	.924	.110	.409	8.365

a. Dependent Variable: Agressivitas

Uji T menguji signifikansi koefisien regresi antara variabel bebas (Intensi bermain game online mobile legends) dan Variabel terikat (Kecenderungan agressivitas). Dengan syarat T hitung > T table maka H0 ditolak dan jika T hitung < T table maka H0 diterima. Nilai T hitung diketahui berdasarkan DF (Jumlah Sampel) -2 = 348: maka nilai T table adalah sebesar 1,649 dan nilai T hitung sebesar 8.365, maka H0 ditolak dan Ha diterima , sehingga ada pengaruh Positif Intensi bermain game online mobile legends terhadap Kecenderungan agressivitas Pada Di Universitas HKBP Nommensen medan. Artinya, Semakin tinggi Intensi bermain game online mobile legends maka semakin tinggi pula tingkat Kecenderungan agressivitas.

PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Intensi bermain game online mobile legends terhadap Kecenderungan Hasil analisis data menunjukkan nilai R Square sebesar 0,167, yang berarti variabel Intensi bermain game online mobile legends memberikan pengaruh sebesar 16,7% terhadap Kecenderungan agresivitas Pada Mahasiswa Di Universitas HKBP Nommensen medan. sementara 83,3% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar cakupan penelitian ini. Selain itu, nilai koefisien regresi variabel Intensi bermain game online mobile legends sebesar 0,924 mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada social comparison akan berdampak pada penurunan psychological well-being sebesar 0,924. Hal ini menegaskan bahwa arah pengaruh bersifat Positif, artinya semakin tinggi tingkat Intensi bermain game online mobile legends yang dilakukan individu, maka semakin Tinggi pula tingkat Kecenderungan agresivitas. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sunnardy & Denricha (2024) yang berjudul "Hubungan Intensitas bermain game online terhadap Agresivitas pada dewasa awal di Jakarta". Penelitian tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas individu dalam bermain game online, semakin tinggi pula kecenderungan agresivitas yang dimiliki. Sebaliknya, individu dengan intensitas bermain game online yang rendah cenderung memiliki tingkat agresivitas yang lebih rendah. Penelitian ini juga menemukan adanya perbedaan tingkat agresivitas berdasarkan karakteristik demografis dan perilaku bermain, seperti jenis kelamin, usia, perangkat yang digunakan, status, durasi bermain game online dalam seminggu, serta frekuensi bermain game online dalam seminggu.

Hasil penelitian Nurdin (2024) juga mendukung temuan ini, yang menyatakan bahwa Semakin tinggi intensitas siswa dalam bermain game online, maka semakin tinggi pula kecenderungan mereka untuk menunjukkan perilaku agresi verbal, seperti mengejek, memaki, menghina, berteriak, atau mengucapkan kata-kata kasar kepada orang lain. Sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain game online, semakin rendah pula kecenderungan agresi verbal. Temuan ini secara konsisten mendukung hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diketahui bahwa variabel intensi bermain game online Mobile Legends pada mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan sebagian besar berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 272 orang (77,7%). Dominannya kategori sedang menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa memiliki kecenderungan yang cukup kuat untuk bermain game online Mobile Legends, namun belum berada pada tingkat yang sangat tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa aktivitas bermain Mobile Legends merupakan salah satu bentuk hiburan yang cukup diminati oleh mahasiswa, tetapi intensi untuk bermain masih berada dalam batas yang wajar dan tidak menunjukkan kecenderungan yang berlebihan. Sementara itu, pada variabel kecenderungan agresivitas ditemukan bahwa sebagian besar responden berada dalam kategori sedang, yaitu sebanyak 247 orang (70,6%). Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan memiliki tingkat kecenderungan agresivitas yang cukup, namun tidak tergolong tinggi. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa mahasiswa masih dapat mengendalikan perilaku agresif yang muncul dalam berbagai situasi, meskipun pada kondisi tertentu kecenderungan agresivitas tetap dapat ditunjukkan dalam tingkat yang moderat.

lebih lanjut, hasil kategorisasi berdasarkan aspek-aspek intensi bermain game online Mobile Legends menunjukkan bahwa aspek waktu (time) merupakan aspek yang paling

dominan dibandingkan tiga aspek lainnya. Mayoritas responden berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 265 orang (75,5%). Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan memiliki kecenderungan yang cukup konsisten dalam mengalokasikan waktu untuk bermain Mobile Legends, meskipun belum berada pada tingkat yang sangat tinggi. Hal tersebut mengindikasikan bahwa aktivitas bermain Mobile Legends telah menjadi bagian dari kegiatan yang cukup sering dilakukan oleh mahasiswa, namun intensitas keterlibatan waktunya masih berada pada relatif terkendali, sebagaimana dijelaskan oleh Ramadhan (2025). Menyatakan bahwa bahwa sebagian besar mahasiswa menunjukkan keterlibatan bermain Mobile Legends yang cukup rutin setiap harinya, yang mencerminkan tingkat keterlibatan waktu pada kategori sedang. Griffiths (2005) juga menjelaskan bahwa durasi dan frekuensi waktu yang dihabiskan untuk bermain merupakan indikator penting dalam menilai tingkat keterlibatan individu terhadap game online.

Berdasarkan hasil pengkategorisasian variabel Kecenderungan agresivitas per aspek, ditemukan bahwa aspek Hostility menjadi aspek yang paling dominan dibandingkan aspek lainnya, di mana sebanyak 245 orang (70,0%) berada pada kategori sedang. Kondisi ini menunjukkan bahwa kecenderungan agresivitas pada mahasiswa lebih banyak diwujudkan dalam bentuk perasaan negatif, kecurigaan, prasangka, atau penilaian buruk terhadap orang lain dibandingkan dalam bentuk agresi fisik maupun verbal. Temuan ini sejalan dengan konsep agresivitas yang dikemukakan oleh Arnold H. Buss dan Mark Perry (1992) yang menyatakan bahwa hostility merupakan komponen kognitif dari agresivitas yang ditandai oleh perasaan tidak suka, kecurigaan, prasangka, sinisme, serta penilaian negatif terhadap orang lain. Yang dimana permainan online Mobile Legends, keterlibatan yang tinggi dalam permainan dapat meningkatkan kemungkinan individu mengalami frustrasi, persaingan, dan konflik dengan pemain lain, sehingga memunculkan pikiran serta perasaan negatif terhadap orang lain. Kondisi tersebut dapat mendorong munculnya hostility sebagai bentuk agresivitas yang lebih bersifat internal dibandingkan agresi fisik maupun verbal.

Dampak intensi bermain game online Mobile Legends terhadap kecenderungan agresivitas secara khusus terlihat pada aspek hostility yang menunjukkan proporsi tertinggi dibandingkan aspek agresivitas lainnya. Kondisi ini mengindikasikan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam permainan Mobile Legends lebih banyak berkaitan dengan munculnya perasaan curiga, prasangka, dan penilaian negatif terhadap orang lain dibandingkan dengan perilaku agresi fisik maupun verbal. Kondisi ini juga selaras dengan temuan oleh Daniel M. Shafer (2012) yang menemukan bahwa situasi permainan yang bersifat kompetitif (player versus player) dapat meningkatkan state hostility pada pemain. Persaingan yang terjadi selama permainan mendorong munculnya perasaan negatif terhadap pemain lain, terutama ketika individu mengalami kekalahan atau hambatan dalam mencapai tujuan permainan.

Setelah melalui prosedur penelitian dan analisis data yang sesuai, dengan demikian penelitian ini telah mencapai tujuannya yaitu mampu mengetahui bahwa terdapat pengaruh Positif yang signifikan antara intensi bermain game online Mobile Legends terhadap kecenderungan agresivitas Pada Mahasiswa di Universitas HKBP Nommensen Medan. Semakin tinggi intensi bermain game online Mobile Legends, maka semakin tinggi pula tingkat kecenderungan agresivitas.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensi bermain game online *Mobile Legends* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kecenderungan agresivitas mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Medan. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai koefisien regresi sebesar 0,924 dengan nilai signifikansi 0,000 atau lebih kecil dari 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi intensi mahasiswa dalam bermain *Mobile Legends*, semakin tinggi pula kecenderungan agresivitas yang muncul. Sebaliknya, semakin rendah intensi bermain, semakin rendah kecenderungan agresivitas mahasiswa. Secara deskriptif, sebagian besar mahasiswa memiliki intensi bermain *Mobile Legends* pada kategori sedang, yaitu sebanyak 272 responden atau 77,7%. Kecenderungan agresivitas mahasiswa juga dominan berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 247 responden atau 70,6%. Intensi bermain *Mobile Legends* memberikan kontribusi sebesar 16,7% terhadap kecenderungan agresivitas, sedangkan 83,3% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dianalisis dalam penelitian ini. Aspek intensi bermain yang paling dominan berada pada dimensi waktu (*time*), sedangkan aspek agresivitas yang paling menonjol adalah permusuhan (*hostility*). Temuan penelitian ini menegaskan bahwa durasi, frekuensi, dan dorongan untuk bermain game online perlu memperoleh perhatian dari mahasiswa, keluarga, dan pihak perguruan tinggi. Pengelolaan waktu bermain, penguatan kontrol diri, serta penyediaan kegiatan akademik dan sosial yang konstruktif diperlukan untuk meminimalkan munculnya kecenderungan agresivitas dalam kehidupan mahasiswa.

5. Daftar Pustaka

- Adam Ernest & Rolling Andrew. (2006). *Fundamentals of game design*. Yogyakarta: PT. Graha Ilmu.
- Agussalim, Natsir, M., Dewi, S. T. R., Sukatemin, Setiawan, F., & Pont, A. V. (2020). Playing online game increase aggressive behaviour of high school students on 4.0 century in Papua. *Journal of Human Physiology*, 2(2), 18–27
- Almajid, M. R. (2019). Tindak verbal abuse dalam permainan Mobile Legend di Indonesia: Kajian sosiolinguistik. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia*, 2(2), 171.
- Allen, J. J., & Anderson, C. A. (2017). Aggression and violence: Definitions and distinctions. *The Wiley handbook of violence and aggression*, 1, 1-14.
- Anggraini, W., Rifani, E., & Prasetyo, A. (2023). Faktor-faktor penyebab perilaku agresif pada remaja. *Jambura Guidance and Counseling Journal*, 4(1), 39–44.
- Anshori, M., & Iswati, S. (2009). *Metode penelitian kuantitatif*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Ancok, Djamaludin. 1992, *Psikologi Industri*. BPP UGM
- APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia). (2025). *Laporan survei internet APJII tahun 2025*. Jakarta: APJII.

- Aristaningtyas, Yeyen (2018). Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku agresif Pada Anak Sekolah Dasar. [Skripsi]. Yogyakarta: Universitas Mercu Buana
- Asyakur, M., & Puspitadewi, N. (2017). Hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecenderungan agresivitas pada komunitas gaming Surabaya. Psikologi Pendidikan, 4, 1–6.
- Azwar, S. (2019). Penyusunan skala psikologi (Edisi ke-2). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ahmad Aldi Ramadhan, Ervan Kastrena, & Asep Ramdan Afriyuandi. (2025). Analisis dampak game online Mobile Legends pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi. Jurnal Olahraga dan Kesehatan Indonesia (JOKI), 5(2), 133–142.
- Ajzen, I., & Fishbein, M. (2005). 5 The Influence of Attitudes on Behavior.
- Bandura, A. 1986, Social foundation of thought and action, Prentice Hall, Englewood Clift,NJ.
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2005). Social psychology: Understanding human interaction (10th ed.). Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The aggression questionnaire. Journal of Personality and Social Psychology, 63(3), 452–459.
- Djamaris, Kamus Besar Inggris, Jakarta: Citrahartha Prima,2012. Hal.174
- Dapertemen pendidikan nasional, Tesaurus Alfabetis Bahasa Indonesia, bandung: PT. Mizan pustaka, 2009. Hal. 242
- Daniel M. Shafer Shafer, D. M. (2012). Causes of state hostility and enjoyment in player versus player and player versus environment video games. Journal of Communication, 62(4), 719–737
- Fasya, H., Satriawan, Y., Alfiana, H., & Amelia, A. F. (2017). Pengaruh game online terhadap tingkat agresivitas anak-anak dan remaja di Kota Makassar. Journal Hasanuddin Student, 1(2), 127–134.
- Fasya, H. Z., dkk. (2025). Hubungan antara frekuensi bermain game online (seperti Mobile Legends, PUBG & Free Fire) dengan tingkat stres pada mahasiswa. Jurnal Center, 4(3), 101–114.
- Fishbein, Martin and Ajzen, Icek, 1975, Belief, Attitude, Intention and Behavior: An Introduction to Theory and Research, Addison-Wesley Publishing Company Inc, Menlo Park, California.
- GGWP.ID. (2024). Inilah hero fighter Mobile Legends dengan kemampuan agresif. GGWP Esports.
- Giyaningtyas, I. J., & Armi, A. (2024). Upaya pencegahan gaming disorder pada remaja: Literature review. Jurnal Cakrawala Keperawatan, 101–107.

- Gulo, W. (2001). Psikologi pendidikan. Jakarta: Grasindo.
- Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8(1), 119–125.
- Hidayah, F., Panjaitan, B. S., & Harianto, F. (2021). Brand image game Mobile Legends terhadap minat bermain. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 11(2), 61-71.
- 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.
- Khairunnisa, E., & Ade, N. (2025). Pengaruh penggunaan game dan konten video game dalam mengelola keseimbangan emosional mahasiswa di tengah tekanan akademik. *Jurnal Ilmiah Multimedia dan Komunikasi*, 10(1), 1–9.
- Kumala, D. P., Pradipta, A. D., & Joni, I. D. A. S. (2024). Hubungan intensitas bermain game online Mobile Legends terhadap perilaku agresivitas remaja di Kota Denpasar. *E-Jurnal Medium*, 5(2), 143–148.
- Kurniawan, F. D., & Suryadi, D. (2025). Peran kecenderungan adiksi online game terhadap psychological well-being pada mahasiswa pemain online game. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 1785–1794.
- La Febrina, C. (2014). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap agresivitas siswa. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 9(1), 28–35.
- Lubis, H. N., & Yunus, A. (2024, May 25). Dampak positif dan negatif game online. *Radio Republik Indonesia*.
- Muliani, A. S., Saragih, B., & Damanik, R. R. (2024). Dampak perilaku pada mahasiswa akibat kecanduan pada game online. *Jurnal Media Akademik*, 2(6).
- Mustamiin, MZ (2019). Konseling individu dengan sikap kecanduan game online mobile legenda pada siswa. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 7 (1).
- Merah Putih. (2023). Emosi! Kalah main Mobile Legends, pesepakbola ini aniaya pacar. *Esports Merah Putih*.
- Nareswara, D. P., & Isnaini, M. (2023). Fantasi dan transformasi makna bermain game online Mobile Legends: Bang Bang. *Jurnal Simbolika*, 9(2), 130–141.
- Nurdin, M. N. H., Firdaus, F., Piara, M., Fajrianti, A. A., & Fadilah, N. (2024). Effect of online game's intensity on verbal aggression behavior in students of SMP Negeri 10 Makassar. *Journal of Social Sciences and Humanities*, 4(3).
- Pujiyana, P., dkk. (2025). Pengaruh media sosial dan game online terhadap interaksi sosial mahasiswa. *Indonesian Journal of Social Science (IJSS)*.
- Rahma, I. A., & Istiqomah, N. (2025). Pengaruh game online terhadap stres mahasiswa. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 8(2).

- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2013). *Essentials of organizational behavior* (12th ed.). USA: Pearson Education.
- Rumidi, S. (2002). *Metode penelitian: Petunjuk praktis untuk peneliti pemula*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. K. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 344–360.
- Samuel, H. (2010). *Cerdas dengan game*. Jakarta: Gramedia.
- Sarwono, S. W. (2010). *Teori-teori psikologi sosial*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sarwono, S. W. (2002). *Psikologi sosial: Individu dan teori-teori psikologi sosial*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Santoso, S., 1995, *Data Statistik*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Satria, R. A., Nurdin, A. E., & Bachtiar, H. (2015). Hubungan kecanduan bermain video game kekerasan dengan perilaku agresif. *Jurnal Kesehatan Andalas*, 4(1).
- Septia, Z. E., & Indrawati, E. S. (2018). *Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Komunitas Game Ingress Di Bandung*. Skripsi. Doctoral dissertation, Undip.
- Silfiana, A. S. A. (2022). Hubungan kecanduan online game dengan tingkat stres pada remaja. *Jurnal Kesehatan Luwu Raya*, 8(2), 70–74.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Rosda Karya.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunnardy, R., & Denrich, S. (2024). Hubungan intensitas bermain online game terhadap agresivitas pada dewasa awal di Jakarta. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 47825–47832.
- Susanto, A., Caroline, E., Kornarius, Y., Gusti, A., & Gunawan, D. (2024). General attitude toward artificial intelligence and continuous intention to use AI across generations. *Journal of Technology Acceptance and Human Behavior*, 5(1), 1–15.
- Sumadi Suryabrata, *Psikologi Kepribadian*, Jakarta: Bumi Aksara, 2005. Hal 214
- Syafi, N., & Pratama, A. (2021). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap kecenderungan ketergantungan pada remaja. *Jurnal Psikologi Terapan dan Perilaku*, 3(1), 15–23.
- Syahrar, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1).
- Terok, M., Tololiu, T., & Rompis, N. (2018). Intensitas bermain game online berunsur kekerasan dan perilaku agresif siswa. *Juiperdo*, 6(2), 83–91.

- Trimawati, & Wakhid, A. (2020). Gambaran perilaku agresif pada remaja yang mengalami kecanduan game online.
- Valentina, E., & Sari, W. P. (2018). Studi Komunikasi Verbal dan Non Verbal Game Mobile Legends: Bang Bang. *Koneksi*, 2(2), 300-306.
- Widhiawan, I. D., Yanti, K. L., & Hidayana, S. (2025). E-sports dan interaksi subkultur gamer di Indonesia. *Jurnal Budaya Etnika*, 9(1).
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi virtual dalam game online (studi kasus dalam game mobile legends). *Koneksi*, 3(1), 261-267.
- Yanizon, A., & Sesriani, V. (2019). Penyebab munculnya perilaku agresif pada remaja.
- Yussof, S. H. M., Roslan, S., Zaremohzzabieh, Z., & Zaid, N. (2021). The relationship between online game addiction and aggression among secondary school students.