

**HUBUNGAN ANTARA *EMOTIONAL INTELLIGENCE* DAN
KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN KECENDERUNGAN
PERILAKU AGRESIF PADA PENGGUNA *GAME MOBILE LEGENDS* DI
KOTA SURABAYA**

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata Satu (S1)
Psikologi (S.Psi)



RAIHAN ALIFIAN AKBAR
11040121168

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Hubungan Antara *Emotional Intelligence* dan Kecanduan *Game Online* dengan Kecenderungan Perilaku Agresif pada Pengguna *Game Mobile Legends* di Kota Surabaya**” merupakan karya asli yang diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Karya ini sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Surabaya, 7 Maret 2025



Raihan Alifian Akbar

11040121168

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

Hubungan Antara *Emotional Intelligence* dan Kecanduan *Game Online* dengan
Kecenderungan Perilaku Agresif pada Pengguna *Game Mobile Legends* di Kota
Surabaya

Oleh :

Raihan Alifian Akbar

11040121168

Telah disetujui untuk diajukan pada Sidang Skripsi

Surabaya, 7 Maret 2025

Dosen Pembimbing.



Abdul Haris Fitri Anto. S.Psi., M.Si

NIP. 198506242020121003

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

Hubungan Antara *Emotional Intelligence* dan Kecanduan *Game Online*
dengan Kecenderungan Perilaku Agresif pada Pengguna *Game Mobile*
Legends di Kota Surabaya

Yang disusun oleh:
Raihan Alifian Akbar
11040121168

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
pada tanggal 11 Maret 2025



Mengetahui,
Dekan Fakultas Psikologi dan Kesehatan

Dr. Phil. Khoirun Niam
NIP. 197007251996031004 &

Susunan Tim Penguji
Penguji 1

Abdul Haris Fitri Anto, M.Si
NIP. 198506242020121003

Penguji 2

Prof. Dr. Abdul Muhid, M.Si
NIP. 197502052003121002

Penguji 3

Dr. S. Khorriyatul Khotimah, M.Psi, Psikolog
NIP. 197711162008012018

Penguji 4

Irul Hidayati, M.Kes
NIP. 198102282014032001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Raihan Alifian Akbar
NIM : 11040121168
Fakultas/Jurusan : Psikologi dan Kesehatan/Psikologi
E-mail address : relifian24@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

Hubungan antara Emotional Intelligence dan Kecanduan Game Online dengan Kecenderungan
Perilaku Agresif pada Pengguna Game Mobile Legends di Kota Surabaya

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 21 April 2025

Penulis

(Raihan Alifian Akbar)

ABSTRACT

The purpose of this study was to examine the relationship between emotional intelligence and online game addiction and the tendency for aggressive behavior in Mobile Legends game users in Surabaya City. The method used in this research is quantitative correlation. To obtain data, questionnaires were distributed to 272 research subjects with the criteria of Mobile Legends game users aged 16-25 years who live in Surabaya City. The measuring instruments used to measure the three variables in this study are the Brief Aggression Questionnaire (BAQ), Emotional Quotient Index (EQI), and Game Addiction Scale (GAS). The collected data were analyzed using the correlation analysis technique. The results showed a relationship between emotional intelligence and the tendency of aggressive behavior negatively with a significance value of 0.001 ($p < 0.05$). Furthermore, there is a relationship between online game addiction and aggressive behavior tendencies positively with a significance value of 0.001 ($p < 0.05$). The amount of Effective Contribution (SE) given to the emotional intelligence variable is 35%. While the online game addiction variable is 36.1%. Thus, emotional intelligence and online game addiction simultaneously contribute to or influence 71.1%. The remaining 28.9% is influenced by other factors that are not in the study.

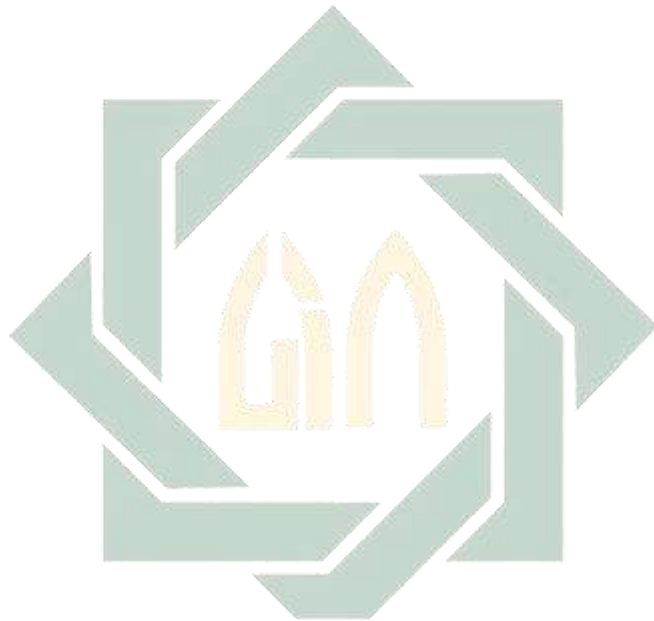
Keywords: *Aggressive Behaviour, Emotional Intelligence, Game Online Addiction, Mobile Legends Game.*

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
INTISARI.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
E. Keaslian Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. Perilaku Agresif	14
B. <i>Emotional Intelligence</i>	19
C. Kecanduan <i>Game Online</i>	24
D. Hubungan Antara Variabel	30
E. Kerangka Teoritis	32
F. Hipotesis	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Variabel dan Definisi Operasional	37
B. Populasi, Teknik Sampling, dan Sampel.....	39
C. Teknik Pengumpulan Data	41
D. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	48
E. Analisis Data	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58

A. Hasil Penelitian	58
B. Pembahasan.....	77
BAB V PENUTUP.....	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN.....	97



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Teori.....	35
-------------------------------	----



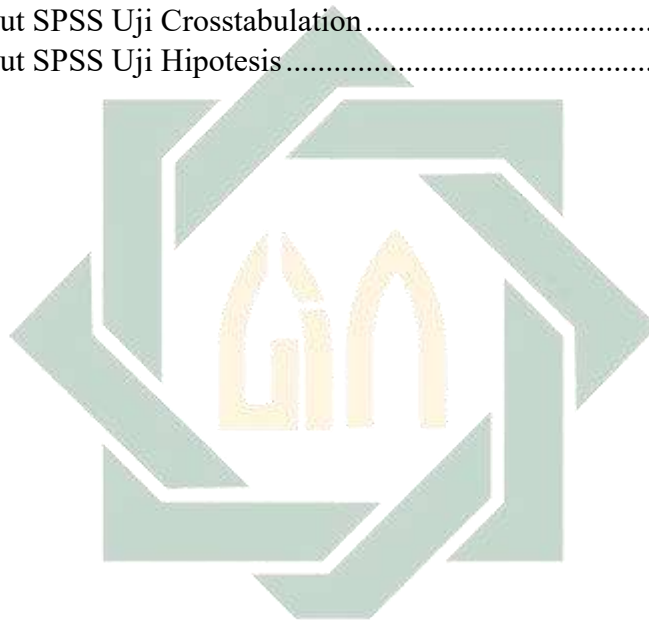
UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Table 1. Rumus Isaac & Michael	41
Table 2. Penilaian Aitem	41
Table 3. <i>Blue Print Brief Agression Questionnaire</i>	43
Table 4. <i>Blue Print Emotional Quotient Index</i>	45
Table 5. <i>Blue Print Game Addiction Scale</i>	47
Table 6. <i>Blue Print Brief Agression Questionnaire</i>	49
Table 7. Hasil Uji Validitas <i>Brief Agression Questionnaire</i>	49
Table 8. Hasil Uji Reliabilitas <i>Brief Agression Questionnaire</i>	50
Table 9. <i>Blue Print Emotional Quotient Index</i>	51
Table 10. Hasil Uji Validitas <i>Emotional Quotient Index</i>	52
Table 11. Hasil Uji Reliabilitas <i>Emotional Quotient Index</i>	52
Table 12. <i>Blue Print Game Addiction Scale</i>	53
Table 13. Hasil Uji Validitas <i>Game Addiction Scale</i>	54
Table 14. Hasil Uji Reliabilitas <i>Game Addiction Scale</i>	54
Table 15. Hasil Uji Normalitas	56
Table 16. Hasil Uji Linearitas	57
Table 17. Kategorisasi Subjek	59
Table 18. Deskripsi Data Statistik Variabel	60
Table 19. Deskripsi Data Statistik Pada Aspek	61
Table 20. Rumus Kategorisasi Variabel	62
Table 21. Kategorisasi Perilaku Agresif	62
Table 22. Kategorisasi Pada Setiap Aspek Perilaku Agresif	63
Table 23. Kategorisasi Variabel <i>Emotional Intelligence</i>	63
Table 24. Kategorisasi Pada Setiap Aspek <i>Emotional Intelligence</i>	64
Table 25. Kategorisasi Variabel Kecanduan <i>Game Online</i>	65
Table 26. Kategorisasi Pada Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	66
Table 27. Hasil Uji <i>Crosstabulation</i> Usia	67
Table 28. Hasil Uji <i>Crosstabulation</i> Jenis Kelamin	68
Table 29. Hasil Uji <i>Crosstabulation</i> Pekerjaan	69
Table 30. Hasil Uji <i>Crosstabulation</i> Lama Bermain	70
Table 31. Hasil Uji <i>Crosstabulation Emotional Intelligence</i>	71
Table 32. Hasil Uji <i>Crosstabulation</i> Kecanduan <i>Game Online</i>	72
Table 33. Hasil Uji Korelasi Pearson	73
Table 34. Hasil Uji Determinasi	75
Table 35. Rumus Sumbangan Efektif (SE) Variabel	76
Table 36. Hasil Sumbangan Efektif Variabel <i>Emotional Intelligence</i> dan Kecanduan <i>Game Online</i> dengan Perilaku Agresif	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian.....	98
Lampiran 2. Tabulasi Data Penelitian	103
Lampiran 3. Output SPSS Kecenderungan Perilaku Agresif	136
Lampiran 4. Output SPSS Emotional Intelligence.....	137
Lampiran 5. Output SPSS Kecanduan Game Online.....	139
Lampiran 6. Output SPSS Uji Pra Syarat.....	140
Lampiran 7. Output SPSS Uji Crosstabulation.....	141
Lampiran 8. Output SPSS Uji Hipotesis.....	144



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Abie, R. W., & Rosmilawati, S. (2023). Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Virtual Di Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. *Restorica: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara Dan Ilmu Komunikasi*, 9(1), 44–48. <https://doi.org/10.33084/restorica.v9i1.4577>
- Afriwilda, M., Wibowo, M. E., & Mulawarman. (2020). Craving for Game? Online Game Addiction and its Association with Self-Control on High School Students. *European Journal of Psychological Research*, 7(2), 132–138.
- Afzalur Rahim, M., Psenicka, C., Polychroniou, P., Zhao, J., Yu, C., Anita Chan, K., Wai Yee Susana, K., Alves, M. G., Lee, C., Ralunan, S., Ferdausy, S., & van Wyk, R. (2002). a Model of Emotional Intelligence and Conflict Management Strategies: a Study in Seven Countries. *The International Journal of Organizational Analysis*, 10(4), 302–326. <https://doi.org/10.1108/eb028955>
- Al-khaleefi, R. N. A., & Al-shammari, E. T. (2019). *Online Gaming Addiction Among Adolescents in Kuwait : Private Sector*. 97(24), 3764–3781.
- Almajid, M. R. (2019). Tindak Verbal Abuse dalam Permainan mobile Legend di Indonesia: Kajian Sosiolinguistik. *ESTETIK : Jurnal Bahasa Indonesia*, 2(2), 171. <https://doi.org/10.29240/estetik.v2i2.1055>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53(February), 27–51. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.53.100901.135231>
- Andini, S. D., & Subroto, U. (2024). Hubungan Kecenderungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Perempuan. *Sosial Dan Humaniora*, 1(3), 224–229.
- Anggraeni, N., Agustiani, H., Novianti, L. E., & Ninin, R. H. (2021). The Description of Internet Game Online Addiction Among Teenagers. *JPPP - Jurnal Penelitian Dan Pengukuran Psikologi*, 10(1), 5–17. <https://doi.org/10.21009/jppp.101.02>
- Aran, A., & Elwindra, E. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Di STIKES Persada Husada Indonesia Tahun 2021. *Jurnal Persada Husada Indonesia*, 8(31), 1–11. <https://doi.org/10.56014/jphi.v8i31.328>

- Aron R. Roleh, Jofie H. Mandang, T. D. K. (2023). HUBUNGAN ANTARA TINGKAT KECERDASAN EMOSI DAN KECENDERUNGAN PERILAKU AGRESIF PADA PEMAIN GAME ONLINE DI DESA BUHA, TAGULANDANG SELATAN, SITARO. *Psikopedia*, 4(1), 11–16.
- Asri, A. R., Saman, A., & Umar, N. F. (2022). kecanduan Game Online Siswa dan Penanganannya Pada Era Pandemi : Studi Kasus Siswa Sekolah. *Pinisi Journal of Art, Humanity & Social Studies*, 2(6), 190–200.
- Atkinson, R. L. (1999). Pengantar Psikologi. In *Jakarta : Erlangga*.
- Aulia, S., Chandra, A., & Khairuddin, K. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan. *Jouska: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1(1), 59–67.
<https://doi.org/10.31289/jsa.v1i1.1101>
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi (Edisi 2)* (Pustaka Pe).
- Azwar, S. (2017). *Reliabilitas dan Validitas*. pustaka belajar.
- Bandura, A. (1971). Social Learning Theory. In *General Learning Press* (p. 46).
- Baron, R. A. & Byrne, D. (2005). Psikologi Sosial. Edisi Kesepuluh. diterjemahkan Ratna Djuwita. Jakarta: Erlangga. In *Jakarta : Erlangga*.
- Berkowitz, L. (2003). Emosional Behavior: Mengenali Perilaku dan Tindakan Kekerasan di Lingkungan Sekitar Kita dan Cara Penanggulangannya. Penerjemah: Hartatni Woro Susiatni. In *Jakarta: CV. Teruna Grafica* (p. 275).
- Bibi, A., Saleem, A., Khalid, M. A., Shafique, N., Saleem, A., Khalid, M. A., & Emotional, N. S. (2020). Emotional Intelligence and Aggression among University Students of Pakistan : A Correlational Study Emotional Intelligence and Aggression among University. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*, 00(00), 1–15.
<https://doi.org/10.1080/10926771.2019.1709592>
- Burhan, F. A. (2022). *Survei: 52 Juta orang Indonesia Konsisten Bermain Gim*. Katadata.Co.Id.
https://katadata.co.id/digital/teknologi/61d5607e7dcfc/survei-52-juta-orang-indonesia-konsisten-bermain-gim#google_vignette
- Caner, N., & Evgin, D. (2021). Digital risks and adolescents: The relationships between digital game addiction, emotional eating, and aggression. *International Journal of Mental Health Nursing*, 30(6), 1599–1609.
<https://doi.org/10.1111/inm.12912>
- Chaq, M. C. (2019). Religiusitas, Kontrol Diri dan Agresivitas Verbal Remaja.

- Fenomena*, 27(2), 1–8. <https://doi.org/10.30996/fn.v27i2.1979>
- Chintya, R., & Sit, M. (2024). Analisis Teori Daniel Goleman dalam Perkembangan Kecerdasan Emosi Anak Usia Dini. *Journal of Psychologi and Child Development*, 4(1), 159–168. <https://doi.org/10.37680/absorbent>
- Citra Dewi, Wina Lova Riza, & Citra Hati Leometa. (2024). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja Di Kabupaten Karawang. *Empowerment Jurnal Mahasiswa Psikologi Universitas Buana Perjuangan Karawang*, 4(1), 18–26. <https://doi.org/10.36805/empowerment.v4i1.1062>
- Dalbudak, İ., & Çelik, S. (2019). Investigation of Aggression and Emotional Intelligence Characteristics of the Students from Faculty of Sport Sciences and State Conservatory of Turkish Music. *International Education Studies*, 12(9), 117–129. <https://doi.org/10.5539/ies.v12n9p117>
- Decision Lab. (2020). *Pemain game online menurut usia*. Lokadata.Id. <https://lokadata.beritagar.id/chart/preview/pemain-game-online-menurut-usia-2018-1579509362>
- Emre, O. (2020). Effect of game addiction on reactive-proactive aggression in adolescents. *Annals of Medical Research*, 27(1), 85. <https://doi.org/10.5455/annalsmedres.2019.12.799>
- Febriana, P., & Situmorang, N. Z. (2019). Mengapa remaja agresi? *Jurnal Psikologi Terapan Dan Pendidikan*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.26555/jptp.v1i1.15128>
- Febrindah, S., Harahap, M., & Gusfa, F. (2020). Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Intelektual (Iq) Dan Kecerdasan Emosional (Eq) Mahasiswa Jurusan Gizi Poltekkes Kemenkes Riau. *JPK : Jurnal Proteksi Kesehatan*, 3(1). <https://doi.org/10.36929/jpk.v3i1.329>
- Ferdiansa, G., & S, N. (2020). Analisis perilaku agresif siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 5(2), 8–12. <https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti>
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
- Fitri, N. (2023). Pengembangan Alat Ukur Kecerdasan Emosional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Desember, 2023(24), 458–468. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10433909>
- Gaol, T. L. (2012). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Indonesia. *Skripsi (Tidak Diterbitkan)*. Depok : Fakultas Ilmu Keperawatan UI, 47.

[http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20313849-S42570-Huungan kecanduan.pdf](http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20313849-S42570-Huungan%20kecanduan.pdf)

- Göldağ, B. (2020). The Relationship Between the Digital Game Dependence and Violence Tendency Levels of High School Students. *International Education Studies*, 13(8), 118. <https://doi.org/10.5539/ies.v13n8p118>
- Goleman, D. (1995). Emotional Intelligence. In *Bantam Books* (The 10th A, pp. 437–463). Bantam Books. <https://doi.org/10.1016/b978-0-323-85380-4.00011-7>
- Goleman, D. (2016). Emotional Intelligence (Kecerdasan Emosional). In *Jakarta : Gramedia pustaka utama* (Cet. 21, p. 483).
- Guswani, A. M., & Kawuryan, F. (2011). Perilaku Agresi Pada Mahasiswa Ditinjau Dari Kematangan Emosi. *Jurnal Psikologi: Pitutur*, 1(2), 86–92.
- Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja. *Student Journal of Community Education*, 1, 1–13. <https://doi.org/10.37411/sjce.v1i1.830>
- Heng, C. J., & Rabbani, M. (2020). The Relationship between Gaming Addiction, Aggressive Behaviour and Narcissistic Personality Traits among University Students in Malaysia. *Indian Journal of Public Health Research & Development*, 11(05), 620–624. <https://doi.org/10.37506/ijphrd.v11i5.9401>
- Hidayat, V. R. A. (2024). Sistem Prediksi Kemenangan Hero Mobile Legends Menggunakan Metode Naive Bayes. *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 8(1), 100. <https://doi.org/10.26798/jiko.v8i1.1120>
- Himang, B. (2024). *Apakah Mobile Legends di Indonesia Masih Populer?* Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/benidiktus73866/65983e9f12d50f7929792972/apakah-mobile-legends-di-indonesia-masih-populer?page=all>
- Hurlock, E. B. (2008). Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. (Terjemahan: Istiwidayanti & Soedjarwo). In R. M. Sijabat (Ed.), *Jakarta : Erlangga* (Cetakan 2, p. 447).
- Indonesia, C. (2019). *Video Gim Bertema Kekerasan Dorong Perilaku Agresif*. CNN Indonesia. https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20190320145010-284-379080/video-gim-bertema-kekerasan-dorong-perilaku-agresif#goog_rewarded
- Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., & Herniyanti, R. (2021). Intensitas Bermain

- Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 9(1), 235–242.
- Izzet Parmaksız PhD, S. K. P. (2021). AGGRESSION AND EMOTIONAL INTELLIGENCE AS PREDICTORS OF PHUBBING. *Psycho-Educational Research Reviews*, 10(3), 0–2. <https://doi.org/10.52963/PERR>
- Khasanah, R. U. (2023). Kontrol Diri dan Kecanduan Game Online, serta Hubungannya dengan Perilaku Agresif. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 9(1), 112–128. <https://doi.org/10.24176/jkg.v9i1.8344>
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2020). Video game addiction. In *Adolescent Addiction: Epidemiology, Assessment, and Treatment* (Second Edi). Elsevier Inc. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-818626-8.00007-4>
- Kremilo, J. (2022). *Mobile Legend Wahana Toxic dan Degradasi Moral*. Indonesiana. <https://www.indonesiana.id/read/156557/mobile-legend-wahana-toxic-dan-degradasi-moral>
- Kurniawan, I., Husin, L. S., Rasyidin, Y., & Islamia, I. (2019). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Perilaku Agresif Pada Santri Pondok Pesantren. *ANFUSINA: Journal of Psychology*, 2(2), 207–216. <https://doi.org/10.24042/ajp.v2i2.6101>
- Kurniawati, R., & Harmaini, H. (2020). Kecanduan Game Online dan Empati pada Mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 16(1), 65. <https://doi.org/10.24014/jp.v16i1.7810>
- Kyranides, M. N., Mirman, J. H., & Sawrikar, V. (2024). Verbal, physical and relational aggression: individual differences in emotion and cognitive regulation strategies. *Current Psychology*, 43(19), 17673–17683. <https://doi.org/10.1007/s12144-024-05724-z>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Linda Yani, A., & Retnowuni, A. (2019). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Agresif pada Remaja yang Tinggal di Pesantren. *Journal of Holistic Nursing Science*, 6(1), 36–43. <https://doi.org/10.31603/nursing.v6i1.2406>
- Lowi Br Saragih, Renatha Ernawati, E. D. (2023). Gambaran Kecerdasan Emosi Mahasiswa Asrama Yang Bermain Game Online. *Cendekia : Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 73–91.
- Marheni, ali amran;Eddy. (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends. *Jurnal Patriot*, 2, 1118–1130. <https://media.neliti.com/media/publications/474686-none-2dd713ec.pdf>

- Meydiningrum, & Darminto, E. (2020). Perilaku Agresif Ditinjau Dari Perspektif Teori Belajar Sosial dan Kontrol Diri. *Jurnal BK UNESA*, 11(4), 547–557.
- Michelle Kairupan, Verra Karame, Y. V. K. (2019). Hubungan Kecerdasan Emosional dan Kecerdasan Spiritual dengan Kenakalan Remaja di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tombatu Kecamatan Tombatu. *Journal of Community and Emergency*, 7(2), 255–269.
- Muhamad, N., & Dhuha, S. (2023). Hubungan Kecerdasan Emosi dengan Agresivitas pada Siswa SMK Negeri 4 Kota Semarang. *Quanta: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 6(3), 89–97. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/quanta.v6i3.3336>
- 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>
- Muhid, A. (2019). *Analisis Statistik*. Zifatama Publishing.
- Muis, A., & Santosa, A. B. (2022). Pengaruh Kecerdasan Emosional Siswa, Motivasi Belajar terhadap Keterlibatan Siswa di Sekolah Dimoderasi oleh Lingkungan Keluarga di SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 16173–16189. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4964>
- Nasution, F. M., Nasution, H., & Harahap, A. M. (2023). Kecerdasan Emosional dalam Perspektif Daniel Goleman (Analisis Buku Emotional Intelligence). *Ahkam*, 2(3), 651–659. <https://doi.org/10.58578/ahkam.v2i3.1838>
- 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. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 11(2), 247–260.
- Nurbaiti, N., & Saihu, M. (2022). Analisa Ayat-Ayat Isrâf Perspektif Psikologis Berbasis Al Qur'an Sebagai Penanggulangan Perilaku Berlebihan. *Kordinat: Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*, XXI(1), 96–116.
- Nurhalimah, Salsabila, Haryati, Wartonah, D. (2023). Adiksi Game Online Meningkatkan Resiko Perilaku Kekerasan Pada Remaja. *JHCN: Journal of Health and Cardiovascular Nursing*, 3(1), 1–8.

<https://doi.org/10.36082/jhcn.v3i1.1048>

Nurjanah, A., & Suharso, S. (2023). Faktor Penyebab Perilaku Agresi Verbal Siswa SMK Swasta di Kota Semarang. *KONSELING EDUKASI "Journal of Guidance and Counseling,"* 7(1), 108.
<https://doi.org/10.21043/konseling.v7i1.22461>

Pan, Y., Motevalli, S., & Yu, L. (2024). The Relationship between Game Addiction and Aggression among Adolescents with Mediating Role of Narcissism and Self-Control. *Iranian Journal of Psychiatry, July*.
<https://doi.org/10.18502/ijps.v19i3.15804>

Pardede, L., & Pardede, D. L. (2021). HUBUNGAN KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN HASIL BELAJAR PKn SISWA SMA NEGERI SIPAHUTAR TAPANULI UTARA. *Jurnal Darma Agung*, 29(2), 11.
<https://doi.org/10.46930/ojsuda.v29i2.929>

Perry, A. H. B. and M. (1992). Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, 63(3), 1–3. https://doi.org/10.1007/978-3-319-28099-8_809-1

Peter Salovey, J. D. M. (1990). Emotional intelligence. *Imagination, Cognition and Personality*, 58(3), 14–18. <https://doi.org/10.2190/dugg-p24e-52wk-6cdg>

Puput Yulianingrum, Wasis Eko Kurniawan, & Indri Heri Susanti. (2024). Hubungan Penggunaan Game Online Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Remaja Di Desa Bumisari Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga. *Protein : Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan.* , 2(1), 298–310.
<https://doi.org/10.61132/protein.v2i1.150>

Putri, A. F. (2019). Konsep Perilaku Agresif Siswa. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 4(1), 28. <https://doi.org/10.23916/08416011>

Putri, R. C. S., Budiyo, & Kokotiasa, wawan. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1–7. <https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16>

Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), 85–90.
<https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438>

Raihan Alifian Akbar, Jainuddin, D. R. S. (2024). Dampak Game Online Terhadap Kecerdasan Emosional : Studi Kasus Pengguna Game Mobile Legends. *PsychoNutrition Student Summit*, 01(1), 1–11.
<https://proceedings.uinsa.ac.id/index.php/PINUSS>

- Rakhmi, D. I. (2020). Antecedent and Consequence of Aggressive Behavior: The Empirical Framework and Future Implication. *Atlantis Press SARL*, 395(5th ASEAN Conference on Psychology, Counselling, and Humanities), 201–205. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200120.042>
- Ramadani, M. S., Afriyeni, N., & Amenike, D. (2022). Description of Aggression Behavior on Student That Involved in Mass. *Jurnal Pendidikan Dasar ...*, 1(8), 1557–1566.
- Ramadani, V. K., Yusmansyah, & Widiastuti, R. (2018). Hubungan antara Self Control dengan Perilaku Agresif pada Siswa Kelas XI IPS. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 6(3), 1–15.
- Ramdani, M. I. (2023). *Hubungan Antara Kecanduan Game Online dengan Kecenderungan Perilaku Agresif dan Implikasinya Bagi Layanan dan Bimbingan Konseling Pribadi (Studi Korelasional di SMPN 26 Bandung)*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ramdhani, M. F., & Budiani, M. S. (2021). Hubungan antara Kualitas Kehidupan Kerja dengan Semangat Kerja pada Karyawan PT. X. *Penelitian Psikologi*, 8(1).
- Reji, J., Mubeez, S. M., Naveen, V., Kumar, V., & Rajkumar, N. (2023). Emotional Intelligence and Aggression in Adolescents : A Review. *Journal of Ecopsyhsiology and Occupational Health*, 23(3), 93–98. <https://doi.org/10.18311/jeoh/2023/34108>
- Robert A. Baron, D. R. R. (1994). Human aggression (2nd ed.). In *Plenum Press* (p. 420). Plenum Press.
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I. S., & Onibala, F. (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan. *Jurnal Keperawatan*, 7(1). <https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24324>
- Rosyad, R. S., & Hidayanto, S. (2024). The Influence of Emotional Intelligence on Toxic Behavior in Playing the Online Game Mobile Legends. *International Journal of Advanced Multidisciplinary (IJAM)*, 3(2), 263–275.
- S. Willis, S. (2012). Remaja dan Masalahnya. In *Bandung : Alfabeta* (p. 210).
- Saka Bimahendra, E. F. (2024). Analisis Toxic Behavior dalam Game Online Arena Of Valor pada Remaja Akhir. *NJMS : Nusantara Journal of Multidisciplinary Science*, 1(12), 815–825. <https://jurnal.intekom.id/index.php/njms> Analisis Toxic Behavior Dalam Game Online Arena Of Valor Pada Remaja Akhir Saka Bimahendra 1, Erlin Fitria 2 1, 2 Fakultas Bisnis dan Humaniora, Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia Article Info ABSTRAK Artic

- Samat, F., Rosli, M., Kosnan, A. A. A., Afina, A., Izzdihar, M., & Zamri, M. (2022). Violent Video Games Exposure , Aggression , Emotional Intelligence , and Prosocial Behaviour among Pre-University Students of Universiti Kebangsaan Malaysia. *Jurnal Personalia Pelajar*, 25(1), 1–8.
- Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 202. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i1.5680>
- Saparwadi, A. S. (2021). Mengenal Konsep Daniel Goleman Dan Pemikirannya Dalam Kecerdasan Emosi. *Al Musyrif Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 1(1), 17–38.
- Saputri, O. K., Widiastuti, R., & Pratama, M. J. (2019). Analisis Bentuk-bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna Game Online. *Bimbingan Konseling*, 7(5), 1–16.
- Saputro, A. Y. (2022). TINGKAT KECERDASAN EMOSIONAL DAN KONTROL DIRI REMAJA SEKOLAH TEKNIK DI JAKARTA TERHADAP TINGKAT AGRESIVITAS. *PSIMPHONI*, 1(2), 53–63.
- Sari, C. A. P., Faridah, F., Kertapati, Y., & Chabibah, N. (2022). Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan Game Online dengan Perilaku Agresif Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6559–6568. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.1946>
- Sarnoto, A. Z., & Rahmawati, S. T. (2020). Kecerdasan Emosional Dalam Perspektif Al-Qur'an. *Jurnal Statement : Media Informasi Sosial Dan Pendidikan*, 10(1), 21–38. <https://doi.org/10.56745/js.v10i1.17>
- Savira, L. A., Setiawati, O. R., Husna, I., & Pramesti, W. (2021). Hubungan Stres dengan Motivasi Belajar Mahasiswa disaat Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 10(1), 183–188. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i1.577>
- Shabati, S. M. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Jenis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) “Mobile Legend” dengan Perilaku Agresif Pada Mahasiswa Universitas Kristen Satya Wacana. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 4(1), 51. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24176/perseptual.v4i1.2270>
- Shores, K., He, Y., Swanenburg, K. L., Kraut, R., & Riedl, J. (2014). The identification of deviance and its impact on retention in a multiplayer game. *Proceedings of the ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work, CSCW*, 1356–1365. <https://doi.org/10.1145/2531602.2531724>
- SİVRİKAYA, T., & ELDENİZ ÇETİN, M. (2023). Examination of Digital Game

- Addiction Levels of Adolescent Mainstreaming Students. *Journal of Learning and Teaching in Digital Age*, 8(1), 47–54.
<https://doi.org/10.53850/joltida.1084792>
- Soylu-konak, N. S., & Engür, M. (2023). Habits and Perceptions as Key Factors: How Online Gaming Predicts Aggression, Alienation and Emotional Intelligence. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi ; Journal of Sport Sciences Research*, 8(3), 723–732. <https://doi.org/10.25307/jssr.1221778>
- Sufyan, A. (2023). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Battle Royale Dengan Kecenderungan Agresivitas Player*.
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian pendidikan : pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. In *Bandung : Alfabeta* (p. 458).
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R dan D / Sugiyono. In *Bandung : Alfabeta* (Edisi 2, p. 334).
- Taradiba, S., Masada, C., & Mulyadi, M. (2023). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Perilaku Agresif Siswa Di SMP Trampil Jakarta Timur. *Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(1), 50–60.
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor/article/view/13993>
- Triyoso. (2023). Hubungan kecerdasan emosi dengan perilaku agresi remaja di Bandar Lampung. *JOURNAL OF Mental Health Concerns*, 1(2), 67–72.
<https://doi.org/10.56922/mhc.v1i2.323>
- Webster, G. D., DeWall, C. N., Pond, R. S., Deckman, T., Jonason, P. K., Le, B. M., Nichols, A. L., Schember, T. O., Crysel, L. C., Crosier, B. S., Smith, C. V., Paddock, E. L., Nezlek, J. B., Kirkpatrick, L. A., Bryan, A. D., & Bator, R. J. (2015). The Brief Aggression Questionnaire: Structure, Validity, Reliability, and Generalizability. *Journal of Personality Assessment*, 97(6), 638–649. <https://doi.org/10.1080/00223891.2015.1044093>
- Wibisono, A., & Naryoso, A. (2019). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja. *Interaksi Online*, 7(3), 179–187.
<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/interaksi-online/article/view/24140>
- Widya Rahmawati, Chintia Viranda, Wiwik Handayani, F. I. (2022). Jurnal Kependidikan Jurnal Kependidikan. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 19–27.
<file:///C:/Users/ASUS/Downloads/1097-Article Text-3401-1-10-20230117.pdf>
- Winata, E. Y., & Desy Pratiwi. (2023). Dinamika Emosi Remaja Ketergantungan Game Online. *KAGANGA KOMUNIKA: Journal of Communication Science*, 5(1), 58–66. <https://doi.org/10.36761/kagangakomunika.v5i1.2687>

- Wulandari, Burhanuddin, N. M. (2021). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Kinerja Pegawai Di Kantor Pelayanan Pajak. *KIMAP: Kajian Ilmiah Mahasiswa Administrasi Publik*, 2(1), 141–155.
<https://doi.org/10.55047/transekonomika.v1i1.15>
- Wulansari, D. R. (2018). *Pengaruh kecerdasan emosi dan faktor demografis terhadap agresivitas pengguna kereta commuter line*.
<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/46408>
- Yaacob, W. M. Y. W., Zakaria, N. H., & Aji, Z. M. (2021). Identification of Factors Contributing to Online Game Addiction among Adolescents. *Journal of Information and Communication Technology*, 20(4), 565–597.
<https://doi.org/10.32890/jict2021.20.4.5>
- Yee, N. (2002). Ariadne - Understanding MMORPG Addiction. *Unpublished Manuscript*, 15, 1–16. <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372.
<https://doi.org/10.1080/01926180902942191>
- Yunalia, E. M., & Etika, A. N. N. (2020). Analisis perilaku agresif pada remaja di sekolah menengah pertama. *JHeS (Journal of Health Studies)*, 4(1), 38–45.
<https://doi.org/10.31101/jhes.1358>
- Yunia, S. A. P., Liyanovitasari, & Saporwati, M. (2019). Hubungan kecerdasan emosional dengan kenakalan remaja pada siswa. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 2(1), 55–64.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A