

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	13
Tabel 2. 2 Logika Teori Uses and Gratification.....	21
Tabel 2. 3 <i>Model Uses and Gratification</i> dari Katz.....	22
Tabel 2. 4 Pembagian Agresi	45
Tabel 3. 1 Operasional Konsep	59
Tabel 3. 2 Skala Likert	66
Tabel 4. 1 Penggunaan Bermain Game Nomor 1 : Dalam Seminggu Saya Bermain Game <i>Mobile Legends</i> ?	78
Tabel 4. 2 Penggunaan Bermain Game Nomor 2 : Dalam Sehari Saya Bermain Game <i>Mobile Legends</i> ?	78
Tabel 4. 3 Penggunaan Bermain Game Nomor 3 : Jika Dihitung Dalam Satu Minggu Saya Bermain Game <i>Mobile Legends</i> sebanyak ?	79
Tabel 4. 4 Penggunaan Bermain Game Nomor 4 : Lamanya Saya Bermain Game Dalam Satu Hari ?	80
Tabel 4. 5 Penggunaan Bermain Game Nomor 5 : Saya Mulai Bermain Sejak ?..	81
Tabel 4. 6 Deskripsi Statistik	82
Tabel 4. 7 Deskriptif Intensitas Bermain <i>Game Mobile Legends</i>	83
Tabel 4. 8 Deskriptif Perilaku Agresivitas.....	84
Tabel 4. 9 Hasil Uji Reabilitas	85
Tabel 4. 10 Analisis Regresi Linear Sederhana	85
Tabel 4. 11 Analisis Regresi Linear Sederhana	86
Tabel 4. 12 Analisis Regresi Linear Sederhana	87
Tabel 4. 13 Uji Normalitas.....	88
Tabel 4. 14 Hasil Uji <i>Pearson's Correlation</i>	90
Tabel 4. 15 Interpretasi Koefisien Korelasi.....	90
Tabel 4. 16 Uji Hipotesis	92