

## **Hubungan Antara Agresi Verbal Pemain *Mobile Legends Bang-Bang* dengan Regulasi Emosi Mahasiswa di Jakarta**

MUHAMMAD SYARIF HIDAYATULLAH

Ahmad Naufalul Umam S.Psi., M.Si  
Universitas Mercu Buana

### **ABSTRAK**

Pengguna *mobile legends* banyak digunakan oleh anak hingga dewasa sehingga banyak waktu yang tersita untuk bermain permainan *mobile legend* karena sifatnya candu. Game *mobile legends* di sediakan hanya sebagai wadah hiburan untuk penghilang stres. Hanya saja pengaruh negatif yang didapatkan dari permainan *mobile legends* menjadi sangat prihatin karena pemain sudah menjadi kecanduan terhadap *mobile legends* itu sendiri. Munculnya fenomena agresi verbal dan regulasi emosi di dalam komunitas *mobile legends* salah satu bentuk dari perilaku yang tidak baik. Perilaku tersebut muncul karena adanya stimulus atau rangsangan yang ada pada diri, sehingga dapat membuat diri individu merasa frustrasi dan membuat diri individu tidak merasakan adanya kenyamanan serta memengaruhi proses mental, dan tingkah laku yang nyata. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara agresi verbal pemain *mobile legends bang bang* dengan regulasi emosi mahasiswa di Jakarta. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa/i yang bermain game *mobile legends bang bang* dengan jumlah responden 347 responden. Penelitian ini dilakukan dengan metode kuantitatif dengan desain korelasi, dengan teknik pengambilan sampling, yaitu sampling jenuh (*sensus*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket berupa kuesioner. Seluruh analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara agresi verbal dengan regulasi emosi pada pemain *game mobile legends bang bang*. Penelitian ini diharapkan dapat dikaji kembali dengan variabel yang berbeda dan dapat menjadi bahan literatur terkait penelitian selanjutnya. **Kata Kunci:** *Mobile Legend*, Agresi verbal, Regulasi Emosi

Relationship Between Verbal Aggression of Mobile Players Bang-Bang Legends  
and Student Emotional Regulation in Jakarta

Muhammad Syarif Hidayatullah

Ahmad Naufalul Umam S. Psi., M. Si University of Mercu Buana

ABSTRACT

Mobile legends users are widely used by children to adults so that a lot of time is consumed playing mobile legend games because of their addictive nature. Mobile legends games are provided only as a means of entertainment for stress relief. It's just that the negative effects obtained from the mobile legends game are very concerning because players have become addicted to the mobile legends themselves. The emergence of the phenomenon of verbal aggression and emotion regulation in the mobile legend's community is a form of bad behavior. This behavior arises because of a stimulus or stimulus that is in the self, so that it can make the individual feel frustrated and make the individual feel uncomfortable and affect mental processes and real behavior. This study aims to determine the relationship between the verbal aggression of mobile legends bang bang players and the emotional regulation of students in Jakarta. The subjects of this study were students who played the mobile legends bang bang game with a total of 347 respondents. This research was conducted using a quantitative method with a correlation design, with a sampling technique, namely saturated sampling (census). The instrument used in this study was a questionnaire in the form of a questionnaire. All data analysis in this study used the SPSS 25 program. The results showed that there was a significant negative relationship between verbal aggression and emotional regulation in mobile legends bang bang game players. It is hoped that this research can be reviewed with different variables and can become literature related to further research.

**Keywords:** Mobile Legend, Verbal aggression, Emotional Regulation