Arus Jurnal
Psikologi dan Pendidikan (AJPP)
Website: http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp
Email: jurnal.ajpp@ardenjaya.com

Hubungan Impulsivitas pada *Gamer* dengan Tingkat Agresivitas di Komunitas *Mobile Legend*

INFO PENULIS

Farah Rizkinia Prasetyani
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
2022011039@ustjogja.ac.id

Titik Muti'ah
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
titik@ustjogja.ac.id

Haniek Farida
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
haniek.farida@ustjogja.ac.id

INFO ARTIKEL

ISSN: 2963-8933
Vol. 5, No. 2 Juni 2026
http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp

© 2026 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Prasetyani, R. F., Muti'ah, T. M., & Farida, H. (2026). Hubungan Impulsivitas pada Gamer dengan Tingkat Agresivitas di Komunitas Mobile Legend. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan (AJPP), 5*(2), 2239-2244.

Abstrak

Permainan *Mobile Legends: Bang Bang* merupakan salah satu permainan daring yang memiliki tingkat kompetisi tinggi sehingga berpotensi memunculkan perilaku agresif pada pemain. Salah satu faktor yang diduga berkaitan dengan munculnya perilaku tersebut adalah impulsivitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara impulsivitas dengan agresivitas pada gamer *Mobile Legends*. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Subjek penelitian berjumlah 103 gamer *Mobile Legends* berusia 18–25 tahun yang tergabung dalam komunitas media sosial X (Twitter) dan dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan skala impulsivitas dan skala agresivitas. Analisis data menggunakan uji korelasi Pearson Product Moment. Hasil penelitian menunjukkan terdapat hubungan positif yang signifikan antara impulsivitas dengan agresivitas ($r = 0{,}693$; $p < 0{,}001$). Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi impulsivitas yang dimiliki gamer *Mobile Legends*, semakin tinggi pula tingkat agresivitasnya, demikian pula sebaliknya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian psikologi mengenai faktor-faktor psikologis yang berkaitan dengan perilaku agresif pada pemain permainan daring serta menjadi dasar bagi upaya peningkatan kontrol diri dan regulasi emosi pada gamer.

Kata kunci: Agresivitas, Gamer, Impulsivitas, *Mobile Legends*, Permainan Daring.

Abstract

Mobile Legends: Bang Bang is a highly competitive online game that has the potential to trigger aggressive behavior among its players. One psychological factor that may be associated with such behavior is impulsivity. This study aimed to examine the relationship between impulsivity and aggression among *Mobile Legends* gamers. A quantitative correlational design was employed involving 103 *Mobile Legends* gamers aged 18–25 years who were members of an X (Twitter) community. Participants were selected using purposive sampling. Data were collected using an impulsivity scale and an aggression scale and analyzed using the Pearson Product Moment correlation test. The results revealed a significant positive relationship between impulsivity and aggression ($r = 0.693$, $p < 0.001$). These findings indicate that higher levels of impulsivity are associated with higher levels of aggression among *Mobile Legends* gamers. This study contributes to the understanding of psychological factors related to aggressive behavior in competitive online gaming and may serve as a reference for developing interventions aimed at improving self-control and emotional regulation among gamers.

Keywords: Aggression, Impulsivity, *Mobile Legends*, Online Gaming, Gamers.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mendorong pertumbuhan industri permainan daring *online game* di berbagai negara, termasuk Indonesia. Kemudahan akses internet serta penggunaan telepon pintar menjadikan permainan daring sebagai salah satu bentuk hiburan yang banyak diminati, terutama oleh remaja dan dewasa awal. Salah satu permainan yang memiliki popularitas tinggi adalah *Mobile Legends: Bang Bang*, yaitu permainan bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang mengharuskan pemain bekerja sama dalam tim, menyusun strategi, serta mengambil keputusan secara cepat. Di balik popularitasnya, permainan ini menghadirkan situasi kompetitif yang berpotensi memunculkan berbagai respons emosional, terutama ketika pemain mengalami kekalahan, menghadapi provokasi, atau mengalami konflik dengan rekan satu tim

Salah satu respons yang sering muncul dalam permainan daring kompetitif adalah perilaku agresif. Menurut Buss dan Perry (1992), agresivitas merupakan perilaku yang bertujuan menyakiti individu lain, baik secara fisik maupun psikologis. Dalam konteks permainan *Mobile Legends*, perilaku agresif dapat ditunjukkan melalui penggunaan kata-kata kasar, penghinaan terhadap rekan satu tim maupun lawan, menyalahkan anggota tim atas kekalahan, hingga tindakan destruktif seperti membanting telepon genggam atau memukul meja akibat emosi yang tidak terkendali. Apabila terjadi secara berulang, perilaku tersebut tidak hanya memengaruhi kualitas interaksi selama permainan, tetapi juga berpotensi memengaruhi hubungan interpersonal dan kemampuan regulasi emosi pemain di luar permainan.

Salah satu faktor psikologis yang diduga berkaitan dengan munculnya perilaku agresif adalah impulsivitas. Barratt (1994) mendefinisikan impulsivitas sebagai kecenderungan individu untuk bertindak secara spontan tanpa mempertimbangkan konsekuensi dari tindakannya. Individu dengan impulsivitas tinggi cenderung memiliki kontrol diri yang lebih rendah sehingga lebih mudah memberikan respons emosional ketika menghadapi situasi yang menimbulkan frustrasi. Pada permainan *Mobile Legends*, impulsivitas dapat terlihat ketika pemain mengambil keputusan secara tergesa-gesa, bereaksi spontan terhadap kesalahan rekan satu tim, atau melampiaskan emosi setelah mengalami kekalahan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa impulsivitas berpotensi menjadi salah satu faktor yang berhubungan dengan munculnya perilaku agresif pada pemain.

Hasil wawancara pendahuluan yang dilakukan peneliti terhadap beberapa anggota komunitas *Mobile Legends* di media sosial X (Twitter) menunjukkan bahwa pemain sering kali mengalami ledakan emosi ketika menghadapi kekalahan maupun kesalahan rekan satu tim. Beberapa responden mengungkapkan bahwa mereka secara spontan mengucapkan kata-kata kasar, memarahi anggota tim, meninggalkan permainan sebelum pertandingan selesai, atau melakukan tindakan destruktif setelah pertandingan berakhir. Temuan tersebut menunjukkan

adanya kecenderungan perilaku impulsif yang diduga berkaitan dengan munculnya perilaku agresif selama bermain *Mobile Legends*.

Hubungan antara impulsivitas dan agresivitas telah banyak dikaji dalam penelitian sebelumnya. Hammad et al. (2024) melaporkan bahwa impulsivitas berkorelasi positif dengan agresivitas pada individu yang mengalami *Internet Gaming Disorder*. Penelitian Hu et al. (2024) juga menunjukkan bahwa impulsivitas berhubungan positif dengan perilaku agresif pada remaja, dengan fungsi eksekutif sebagai mediator hubungan tersebut. Selain itu, Iftikhar (2024) menemukan bahwa individu dengan tingkat impulsivitas yang lebih tinggi cenderung menunjukkan perilaku agresif yang lebih tinggi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa impulsivitas merupakan salah satu faktor yang berperan dalam munculnya perilaku agresif.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian mengenai hubungan impulsivitas dan agresivitas masih dilakukan pada populasi remaja secara umum, mahasiswa, maupun individu dengan *Internet Gaming Disorder*. Penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan kedua variabel tersebut pada komunitas pemain *Mobile Legends* di Indonesia masih relatif terbatas. Padahal, karakteristik permainan *Mobile Legend***s** yang mengutamakan kerja sama tim, komunikasi intensif, dan kompetisi yang tinggi memungkinkan munculnya dinamika psikologis yang berbeda dibandingkan populasi lainnya. Oleh karena itu, penelitian mengenai hubungan impulsivitas dengan agresivitas pada komunitas pemain *Mobile Legends* perlu dilakukan untuk memperluas bukti empiris pada konteks permainan daring kompetitif.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan adanya hubungan antara impulsivitas dan agresivitas pada pemain gim daring, penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan kedua variabel tersebut pada komunitas gamer *Mobile Legends* di Indonesia masih terbatas. Selain itu, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada populasi remaja secara umum atau pemain dengan karakteristik tertentu, sehingga belum memberikan gambaran mengenai hubungan impulsivitas dan agresivitas pada anggota komunitas *Mobile Legends* di media sosial X (Twitter). Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menguji hubungan antara impulsivitas dan agresivitas pada gamer *Mobile Legends* yang tergabung dalam komunitas di media sosial X (Twitter).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara impulsivitas dengan agresivitas pada gamer *Mobile Legends* yang tergabung dalam komunitas media sosial X (Twitter). Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian psikologi, khususnya mengenai faktor-faktor psikologis yang berkaitan dengan perilaku agresif pada pemain permainan daring, serta menjadi dasar bagi pengembangan strategi peningkatan kontrol diri dan regulasi emosi dalam komunitas game kompetitif.

B. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional untuk menguji hubungan antara impulsivitas dan agresivitas pada gamer *Mobile Legends*. Populasi dalam penelitian ini adalah anggota komunitas *Mobile Legends* yang tergabung dalam media sosial X (Twitter). Sampel penelitian berjumlah 103 responden yang diperoleh menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini dipilih karena peneliti menetapkan karakteristik tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun kriteria responden meliputi: (1) berusia 18–25 tahun, (2) aktif bermain *Mobile Legends* dalam tiga bulan terakhir, (3) tergabung dalam komunitas *Mobile Legends* di media sosial X (Twitter), dan (4) bersedia menjadi responden dengan memberikan persetujuan (*informed consent*) sebelum mengisi kuesioner.

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik	Kategori	n	%
Jenis Kelamin	Laki-laki	56	54,4
	Perempuan	47	45,6
Usia	18 – 25 tahun	103	100

Pengumpulan data dilakukan secara daring menggunakan Google Form yang disebarkan melalui komunitas *Mobile Legends* di media sosial X (Twitter). Kuesioner penelitian terdiri atas dua skala psikologi, yaitu skala impulsivitas dan skala agresivitas. Skala impulsivitas disusun berdasarkan aspek *attentional impulsiveness*, *motor impulsiveness*, dan *non-planning impulsiveness* menurut Barratt yang terdiri atas 19 item, sedangkan skala agresivitas disusun berdasarkan dimensi *physical aggression*, *verbal aggression*, *anger*, dan *hostility* menurut Buss

dan Perry yang terdiri atas 20 item. Kedua skala menggunakan model Likert dengan empat alternatif jawaban, yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS). Sebelum digunakan dalam penelitian, kedua instrumen telah melalui uji validitas isi (*expert judgment*), uji validitas empiris menggunakan korelasi item-total, serta menunjukkan reliabilitas yang baik dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,843 pada skala impulsivitas dan 0,873 pada skala agresivitas.

Analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak Jamovi versi 2.7.13. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas dan uji linearitas untuk memastikan terpenuhinya asumsi analisis. Selanjutnya, hubungan antara impulsivitas dan agresivitas dianalisis menggunakan uji korelasi Pearson Product Moment dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Sebelum digunakan untuk pengambilan data penelitian, instrumen penelitian terlebih dahulu dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas untuk mengetahui kelayakan alat ukur yang digunakan. Uji validitas dilakukan menggunakan teknik korelasi item-total (*corrected item-total correlation*) dengan bantuan perangkat lunak Jamovi versi 2.7.13. Kriteria penerimaan item mengacu pada nilai koefisien korelasi item-total (rix) > 0,25. Item yang memiliki nilai korelasi di bawah batas tersebut dinyatakan gugur dan tidak digunakan dalam penelitian. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha untuk mengetahui tingkat konsistensi internal instrumen. Hasil pengujian menunjukkan bahwa skala impulsivitas memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,843, sedangkan skala agresivitas memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesarn 0,873. Nilai koefisien reliabilitas tersebut menunjukkan bahwa kedua instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang baik sehingga layak digunakan untuk mengukur impulsivitas dan agresivitas pada gamer *Mobile Legends*.

Deskriptif Statistik

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap 103 responden, diperoleh gambaran skor variabel impulsivitas dan agresivitas. Variabel impulsivitas memiliki nilai rata-rata (Mean) sebesar 44,0 dengan standar deviasi (SD) sebesar 12,0. Skor impulsivitas pada responden berada pada rentang nilai minimum 18 hingga nilai maksimum 68. Sementara itu, variabel agresivitas memiliki nilai rata-rata (Mean) sebesar 52,4 dengan standar deviasi (SD) sebesar 13,2, dengan rentang skor minimum 23 hingga maksimum 78.

Tabel 2. Hasil Statistik Deskriptif Variabel

Variabel	Empirik				Hipotetik			
	SD	Mean	Min	Max	SD	Mean	Min	Max
Impulsivitas	12	44	18	68	8,5	42,5	17	68
Agresivitas	13,2	52,4	23	78	10	50	20	80

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (p) > 0,05, sedangkan apabila nilai signifikansi (p) < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa variabel impulsivitas memperoleh nilai signifikansi sebesar p = 0,683, sedangkan variabel agresivitas memperoleh nilai signifikansi sebesar p = 0,707. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (p > 0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel impulsivitas dan agresivitas memiliki distribusi data yang normal dan memenuhi asumsi untuk dilakukan analisis parametrik.

Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel impulsivitas dan agresivitas memiliki pola hubungan yang linear. Pemeriksaan linearitas dilakukan melalui scatter plot dengan bantuan aplikasi Jamovi 2.7.13. Hasil pemeriksaan menunjukkan bahwa persebaran titik data membentuk pola hubungan yang cenderung linear dan tidak menunjukkan pola melengkung, sehingga dapat disimpulkan bahwa asumsi linearitas antara variabel impulsivitas dan agresivitas telah terpenuhi.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel impulsivitas dan agresivitas pada gamer Mobile Legends. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan aplikasi Jamovi 2.7.13. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar r = 0,693 dengan nilai signifikansi p < 0,001. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara impulsivitas dan agresivitas. Artinya, semakin tinggi tingkat impulsivitas, maka semakin tinggi pula tingkat agresivitas pada gamer Mobile Legends. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat hubungan antara impulsivitas dan agresivitas dapat diterima.

Tabel 3. Hasil Hipotesis Penelitian

Correlation Matrix			
		agresivitas	impulsivitas
agresivitas	Pearson's r	—	
	df	—	
	p-value	—	
impulsivitas	Pearson's r	0.693***	—
	df	101	—
	p-value	<.001	—

Note. * p < .05, ** p < .01, *** p < .001

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara impulsivitas dan agresivitas pada gamer *Mobile Legends*. Berdasarkan hasil uji korelasi Pearson Product Moment diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar r = 0,693 dengan nilai signifikansi p < 0,001, sehingga hipotesis penelitian diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat impulsivitas yang dimiliki gamer, maka semakin tinggi pula tingkat agresivitas yang ditunjukkan selama bermain *Mobile Legends*. Koefisien korelasi yang berada pada kategori kuat mengindikasikan bahwa impulsivitas merupakan salah satu faktor yang berhubungan dengan munculnya perilaku agresif pada pemain.

Temuan penelitian ini sesuai dengan teori impulsivitas yang dikemukakan oleh Barratt (1994), yang menjelaskan bahwa individu dengan impulsivitas tinggi cenderung bertindak secara spontan, kurang mampu mengendalikan dorongan, dan tidak mempertimbangkan konsekuensi dari perilakunya. Dalam permainan *Mobile Legends*, situasi permainan yang kompetitif, tekanan untuk memenangkan pertandingan, serta interaksi dengan rekan satu tim maupun lawan dapat memicu munculnya respons emosional secara cepat. Kondisi tersebut menyebabkan individu yang memiliki impulsivitas tinggi lebih mudah menunjukkan perilaku agresif. Hal ini juga didukung oleh teori Buss dan Perry (1992) yang menyatakan bahwa agresivitas dapat muncul dalam bentuk agresi fisik, agresi verbal, kemarahan (*anger*), dan permusuhan (*hostility*). Pada konteks permainan *Mobile Legends*, perilaku agresif lebih banyak diwujudkan melalui agresi verbal, seperti mengucapkan kata-kata kasar, menyalahkan anggota tim, atau melampiaskan kemarahan ketika mengalami kekalahan.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Hammad et al. (2022), Kim dan Lee (2023), serta Lemercier-Dugarin et al. (2021) yang menunjukkan bahwa impulsivitas berhubungan dengan meningkatnya kecenderungan perilaku agresif pada pemain gim daring. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa individu yang memiliki kemampuan pengendalian impuls yang rendah cenderung lebih mudah bereaksi secara emosional ketika menghadapi situasi yang menimbulkan frustrasi selama bermain gim. Dengan demikian, temuan penelitian ini memperkuat bahwa impulsivitas merupakan salah satu faktor psikologis yang berhubungan dengan munculnya agresivitas pada gamer *Mobile Legends*. Oleh karena itu, kemampuan mengendalikan impuls dan mengelola emosi perlu ditingkatkan agar perilaku agresif selama bermain dapat diminimalkan.

D. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara impulsivitas dan agresivitas pada gamer *Mobile Legends*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat impulsivitas yang dimiliki pemain, maka semakin tinggi pula tingkat agresivitas yang ditunjukkan selama bermain. Temuan ini menunjukkan bahwa impulsivitas

merupakan salah satu faktor yang berhubungan dengan munculnya perilaku agresif pada gamer. Oleh karena itu, kemampuan mengendalikan impuls dan mengelola emosi menjadi aspek yang penting untuk dikembangkan guna meminimalkan perilaku agresif selama bermain *Mobile Legends*. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan jumlah responden yang lebih besar, karakteristik responden yang lebih beragam, serta mempertimbangkan faktor-faktor psikologis lain yang berpotensi memengaruhi agresivitas pada gamer.

E. Referensi

Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice-Hall.

Baron, R. A., & Bryne, D. (2005). *Psikologi Sosial 2* (R. Djuwita (ed.); 10 ed.). Erlangga.

Barratt, E. S., Stanford, M. S., Kent, T. A., & Felthous, A. (1995). Neuropsychological and cognitive psychophysiological substrates of impulsive aggression. *Biological Psychiatry*, *41*(10), 1045–1061.

Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology*, *63*(3), 452–459. https://doi.org/https://doi.org/10.1037/0022-3514.63.3.452

Hammad, M. A., & Al-Shahrani, H. F. (2024). Impulsivity and aggression as risk factors for internet gaming disorder among university students. *Scientific Reports*, *14*(1), 3712. https://doi.org/10.1038/s41598-024-53807-5

Iftikhar, K., & Iftikhar, R. (2024). Dark triad personality traits, impulsivity, and aggression in adolescents. *Foundation University Journal of Psychology*, *8*(2), 11–20.

Isnaini, D., Pratama, R., & Wulandari, S. (2021). Perilaku agresif pada remaja pengguna game online: Studi pada siswa SMA. *Jurnal Psikologi Perkembangan*, *7*(2), 112–123.

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.

Jumroh, S., Wulandari, F., & Anwar, M. (2025). Penerapan analisis statistik berbasis Jamovi dalam penelitian psikologi kuantitatif. *Jurnal Metodologi Penelitian Psikologi*, *6*(1), 22–34.

Lemercier-Dugarin, M., Romo, L., Tijus, C., & Zerhouni, O. (2021). Who are the Cyka Blyat? How empathy, impulsivity, and motivations to play predict aggressive behaviors in multiplayer online games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *24*(1), 63–69. https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0041

Marengo, D., Settanni, M., & Longobardi, C. (2022). Cognitive impulsivity and anger expression among competitive video game players: An exploratory study. *Personality and Individual Differences*, *187*, 111421. https://doi.org/10.1016/j.paid.2021.111421

Patton, J. H., Stanford, M. S., & Barratt, E. S. (2019). Factor structure of the Barratt Impulsiveness Scale: A re-examination in contemporary samples. *Journal of Personality Assessment*, *103*(4), 489–500.

Putri, A. K., Hidayah, N., & Lestari, D. (2022). Aspek-aspek agresivitas pada remaja: Tinjauan model Buss dan Perry. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, *10*(3), 201–214.

Raharjo, B. (2024). Tekanan kompetitif dalam game daring dan kemunculan perilaku agresif pada remaja gamer. *Jurnal Psikologi Sosial dan Budaya*, *8*(1), 33–47.

Santos, R. D., Oliveira, F. M., & Costa, P. A. (2023). Negative psychological and physical impacts of competitive online gaming among adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *20*(4), 3120.

Smith, K. L., Park, J., & Lee, M. (2023). Personality-based impulsivity and gaming behavior: A self-control perspective. *Computers in Human Behavior Reports*, *9*, 100264.

Sun, X., Zhao, Y., & Li, H. (2021). Peer norms, parental monitoring, and aggressive behavior among adolescent online gamers. *Children and Youth Services Review*, *128*, 106147.

Taherdoost, H. (2021). Validity and reliability of the research instrument: How to test the validation of a questionnaire/survey in a research. *International Journal of Academic Research in Management*, *5*(3), 28–36.

Wibowo, A., & Pratiwi, D. (2021). Kontrol diri dan agresivitas pada gamer kompetitif di Indonesia. *Jurnal Psikologi Terapan dan Pendidikan*, *3*(2), 77–89.

Zhang, L., & Ho, S. S. (2023). Long-term planning deficits and physical aggression among competitive esports players. *Asian Journal of Social Psychology*, *26*(1), 55–68.

Zhu, Y., Wang, T., & Chen, L. (2023). Impulsivity and maladaptive gaming engagement: A self-control disposition perspective. *Journal of Behavioral Addictions*, *12*(1), 112–124.