



Kontrol Diri dan Trash-talk pada Pemain Game Online

Annisa Amalia Fajrianti, Muh. Nur Hidayat Nurdin*, Perdana Kusuma

Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Makassar. Indonesia

*E-mail: mnur.hidayat@unm.ac.id

Abstract

One of the negative impacts of online games is the phenomenon of trash-talk, which is common among players of MOBA type online games. Repeated instances of trash-talk can result in the formation of individual habits that have a negative impact on daily life. This study aims to determine the relationship between self-control and trash-talk in online game players. This study employs quantitative methods with accidental sampling techniques in sampling. Participants in this study are online game players of Mobile Legends: The study included participants aged 18 to 25 who played Bang Bang, League of Legends: Wild Rift, or Defense of the Ancients 2 (DoTA 2). The sample size was 200 individuals. The instruments used were the Self-control Scale and the Trash-talk Scale. The data analysis employed Spearman Rho's correlation analysis with the assistance of SPSS 25.0 software. The results of the data analysis yielded a correlation coefficient value of $(r) = -0.863$ with a significance level of $p = 0.000$ ($p < 0.05$), thereby rejecting the null hypothesis (H_0) and accepting the alternative hypothesis (H_a).

Keyword: Trash-talk, Self-control, Online Game

Abstrak

Fenomena Trash-talk dalam game online merupakan salah satu dampak negatif dari game online yang sudah biasa terjadi di kalangan pemain game online, khususnya game online jenis MOBA. Perilaku trash-talk yang dilakukan secara berulang kali akan menjadi suatu kebiasaan individu yang akhirnya memberikan dampak negatif dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan kontrol diri dan trash-talk pada pemain game online. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik accidental sampling dalam pengambilan sampel. Partisipan dalam penelitian ini merupakan pemain game online Mobile Legends: Bang Bang, League of legends: Wild Rift, dan DoTA 2 yang berusia 18-25 tahun. Sampel dalam penelitian ini berjumlah sebanyak 200 individu. Instrumen yang digunakan adalah Skala Kontrol Diri dan Skala Trash-talk. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis korelasi Spearman Rho' dengan bantuan software SPSS 25.0. Hasil analisis data diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar $(r) = -0,863$ dengan taraf signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata kunci: Trash-talk, Kontrol Diri, Game Online

PENDAHULUAN

Teknologi memiliki peranan yang penting dalam kehidupan sehari-hari guna untuk mempermudah aktivitas yang dilakukan oleh individu, salah satunya internet. Salah satu bentuk implementasi teknologi dalam pemanfaatan internet untuk mencari hiburan, yaitu *game online*. Dhamayanthie (2020) mengemukakan bahwa *game online* merupakan permainan yang diakses dengan menggunakan internet dan dimainkan lebih dari satu individu pada waktu yang bersamaan. *Game online* diciptakan sebagai sarana hiburan dengan tujuan dapat menjadi media *refreshing* bagi individu. Salah satu jenis *game online* yang banyak digemari adalah *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA).

Hasil riset yang telah dilakukan oleh Vero (agensi komunikasi ASEAN) terhadap 470 orang Indonesia menunjukkan bahwa seluruh partisipan riset setuju bahwa *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) menjadi jenis *e-sport* yang paling diminati (esports.id, 2022). *Game* MOBA banyak diminati karena dapat dimainkan secara bersama-sama individu lain, selain itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Soleh, Rokhmawati, dan Brata (2018) menunjukkan bahwa aspek kompetitif pada *game* DoTA 2 sebagai salah satu *game* MOBA membuat individu merasa larut ke dalam *game*, merasa tegang, kesal, dan tertantang saat bermain. Aspek kompetitif dalam *game* MOBA membuat individu merasa tidak pernah mencapai rasa puas, sehingga perasaan tertantang ini dapat memengaruhi peningkatan kompetensi individu.

Julius, Honggowidjaja, dan Dora (2016) mengemukakan bahwa *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) merupakan *game online* yang menggabungkan *Real Time Strategy* dan *Role Playing Game*, individu mengendalikan salah satu karakter dari dua tim yang saling berlawanan yang bertujuan untuk meruntuhkan markas lawan main. *Game* MOBA dimainkan oleh masing-masing lima individu dari tiap tim (Yang, Harrison, & Roberts, 2014). Adapun beberapa *game* MOBA yang populer, diantaranya *Counter-Strike: Global Offensive*, *League of Legends: Wild Rift*, *Arena of Valor*, *Mobile Legends: Bang Bang*, DoTA 2, dan *Vainglory* (Wibowo, 2021).

Studi awal penelitian dilakukan melalui kuesioner yang diberikan secara *online* melalui *Google Form* kepada pemain *game online*. Kuesioner tersebut diisi oleh 38 partisipan dengan rentang usia 17-28 tahun. Terdapat tiga *game online* yang paling sering dimainkan oleh partisipan, diantaranya *Mobile legends: Bang Bang* sebanyak 60,5%, *League of Legends: Wild Rift* sebanyak 15,8%, DoTA 2 sebanyak 10,5%, dan selebihnya memilih untuk memainkan *game online* lainnya. Ketiga *game online* tersebut dijeniskan sebagai *game online Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA).

Berdasarkan hasil kuesioner tersebut diperoleh bahwa sebesar 84,2% (32 dari 38 partisipan) mengaku berkata kasar atau berkata kotor pada saat bermain *game online* secara spontan. Hal ini disebabkan oleh perasaan kesal akibat buruknya cara bermain teman tim, menambah keseruan bermain *game*, mengalami kekalahan, melampiaskan kemarahan, dan kurangnya pemahaman teman tim terhadap *game*. Peneliti juga melakukan wawancara pada tiga partisipan, yaitu FM, R, dan F yang mengaku sering berkata kasar pada saat bermain *game online*. Berdasarkan wawancara tersebut diketahui bahwa ketiga partisipan berkata kasar secara spontan sebagai respon individu terhadap hal-hal yang tidak diharapkan saat bermain *game online*.

Salah satu dampak negatif *game online*, yakni perilaku *trash-talk* (Conmy, Tenenbaum, Eklund, Roehrig, & Filho, 2013). Putri, Hamiyati, dan Doriza (2020) mengemukakan bahwa perilaku *trash-talk* menjadi hal yang sudah biasa dilakukan oleh individu saat sedang bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang*. Fenomena *trash-talk* termasuk salah satu bentuk agresi verbal (Rainey, 2012).

Putri, Hamiyati, dan Doriza (2020) mengemukakan bahwa *trash-talk* merupakan tindakan yang memprovokasi, mengintimidasi, menyombongkan diri, dan menjatuhkan mental lawan baik secara verbal maupun non-verbal. Fenomena *Trash-talk* ini bertujuan untuk mengalihkan perhatian, mengintimidasi, mempermalukan lawan main, atau menyombongkan kemampuan diri maupun tim dari individu itu sendiri (Yip, Schweitzer, & Nurmohamed, 2018). Hal tersebut ditujukan agar dapat mendominasi saat sedang bermain *game*.

Semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*, maka dapat memicu perilaku *trash-talk*. Hal tersebut disebabkan oleh individu yang kerap mendengar individu lain melakukan perilaku *trash-talk* selama *game* berlangsung (Wibowo, 2020). *Trash-talk* yang dilakukan secara terus menerus tentunya akan menjadi suatu kebiasaan dan dapat meningkatkan kecenderungan individu untuk berkata kasar dalam kehidupan sehari-hari (Conmy, Tenenbaum, Eklund, Roehrig, & Filho, 2013).

Rosalinda dan Satwika (2019) mengemukakan bahwa kontrol diri dalam diri individu menjadi salah satu faktor yang memengaruhi terjadinya agresi verbal. Ketika dorongan untuk melakukan agresi meningkat, kontrol diri dapat menjadi solusi untuk melemahkan dorongan untuk melakukan agresi sehingga individu mampu merespon sesuai norma sosial yang berlaku (Hastuti, 2018). Rosalinda dan Satwika (2019) juga mengemukakan bahwa kontrol diri merupakan salah satu konstruk kepribadian dari individu yang sangat penting dan bermanfaat

dalam hubungan sosial. Kontrol diri yang tinggi dapat mengendalikan kognitif, emosi, dan perilaku.

Perkembangan pengelolaan kontrol diri individu dipengaruhi oleh kematangan kognitif dan usia, sehingga semakin bertambah usia maka kontrol dirinya akan semakin baik (Oktaviani & Ningsih, 2021). Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Jahja (2011), yakni kedewasaan individu dapat dilihat dari cara individu dalam mengendalikan emosi. Namun berbanding terbalik dengan data awal yang diperoleh peneliti, dimana partisipan secara spontan mengucapkan kata-kata kotor dan kasar untuk melampiaskan rasa kesalnya. Terlebih usia partisipan dari data awal sebagian besar berusia 17-28 tahun yang termasuk dalam masa *emerging adulthood* (Santrock, 2011).

Berdasarkan hasil penelitian Rosalinda dan Satwika (2019) menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kontrol diri dan perilaku agresi verbal dengan arah hubungan negatif. Hal ini menunjukkan bahwa jika kontrol diri tinggi, maka agresi verbal rendah, begitu pula sebaliknya. Siregar (2020) dalam penelitiannya juga menunjukkan hal serupa, yaitu individu dapat mencegah perilaku agresif dengan cara mengontrol diri. Individu dengan kontrol diri yang tinggi dapat mengarahkan situasi dengan mengatur perilaku, sehingga memicu perilaku yang positif.

Individu dengan tingkat kontrol diri yang tinggi terbukti dapat mengurangi terjadinya perilaku agresi verbal, salah satunya *trash-talk*. Perilaku *trash-talk* ini akan menjadi suatu kebiasaan individu yang akhirnya memberikan dampak seperti membentuk kepribadian yang buruk, menimbulkan konflik, dan sanksi sosial (Fariz, 2017). Hal ini menjadi urgensi bagi peneliti dalam melakukan penelitian dengan judul “Hubungan antara Kontrol Diri dan *Trash-talk* pada Pemain *Game Online*”.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-probability sampling*, yaitu *accidental sampling*. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 200 partisipan mengacu pada Crocker dan Algina (Azwar, 2021), yakni sampel sebanyak 200 orang sudah sesuai dengan standar penelitian secara umum. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua skala, yaitu skala kontrol diri dan skala *trash-talk*.

Skala kontrol diri dalam penelitian ini terdiri atas 12 aitem dan dikonstruksi sendiri berdasarkan tiga aspek yang dikemukakan oleh Averill (1973), yaitu kontrol perilaku, kontrol kognitif, dan kontrol keputusan. Skala *trash-talk* terdiri atas 32 aitem juga dikonstruksi sendiri

berdasarkan delapan aspek agresi verbal yang dikemukakan oleh Infante dan Wigley (1986). Kedua skala dalam penelitian ini menggunakan pilihan jawaban dengan rentang skor 1 (Sangat Tidak Setuju) sampai 5 (Sangat Setuju).

Hasil uji validitas isi berdasarkan Aiken's V berkisar 0,38 hingga 1,00. Daya diskriminasi aitem skala kontrol diri bergerak dari 0,866 hingga 0,919 dan skala *trash-talk* bergerak dari 0,602 hingga 0,923. Hasil uji validitas faktorial skala *trash-talk* menggunakan *Confirmatory Factor Analysis* (CFA) menunjukkan bahwa *loading factor* aitem bergerak dari 0,879 hingga 0,935 dan skala *trash-talk* bergerak dari 0,634 hingga 0,948. Hasil uji reliabilitas skala kontrol diri memperoleh koefisien korelasi sebesar 0,980 dan skala *trash-talk* memperoleh koefisien korelasi sebesar 0,989.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis korelasi *Spearman's Rho*. Analisis korelasional *Spearman's Rho* digunakan untuk menguji tingkat hubungan antar variabel. Peneliti menggunakan taraf signifikansi sebesar 0,05, yang berarti jika nilai signifikansi > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a tidak diterima.

HASIL

Deskripsi data penelitian dijelaskan berdasarkan kategorisasi skor variabel dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kategorisasi Skor Variabel

Variabel	Interval	Kategori	f	%
Kontrol Diri	X > 47	Tinggi	26	13
	23 - 47	Sedang	125	62,5
	X < 23	Rendah	49	24,5
Trash-talk	X > 112	Tinggi	49	24,5
	62 - 112	Sedang	120	60
	X < 62	Rendah	31	15,5
Total			200	100%

Tabel 1 menunjukkan bahwa jumlah partisan dalam penelitian ini sebanyak 200 pemain *game* MOBA. Berdasarkan tabel di atas, skor kontrol diri pada partisipan dengan presentase paling banyak berada pada kategori sedang, yaitu sebesar 62,5%. Sedangkan, skor kontrol diri dengan presentase paling sedikit berada pada kategori tinggi sebesar 13%. Hal ini menunjukkan pemain *game online* jenis MOBA memiliki tingkat kontrol diri yang sedang.

Tabel di atas juga menunjukkan bahwa skor *trash-talk* pada partisipan dengan presentase paling banyak berada pada kategori sedang, yaitu sebesar 60%. Sedangkan, skor *trash-talk* dengan presentase paling sedikit berada pada kategori rendah sebesar 15,5%. Hasil kategorisasi

pada tabel di atas menjelaskan bahwa pemain *game online* jenis MOBA memiliki tingkat kecenderungan perilaku *trash-talk* yang sedang.

Tabel 2. Hasil Analisis Hipotesis

<i>Correlation Coefficient</i>	Sig. (2-tailed)	Keterangan
- 0,863	0,000	Signifikan

Tabel 2 menunjukkan bahwa hasil analisis korelasional *Spearman's Rho* memiliki nilai koefisien korelasi antar variabel *trash-talk* dan kontrol diri sebesar $r = - 0,863$ dengan taraf signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$), peneliti dapat menyimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a dalam penelitian ini diterima. Hasil analisis hipotesis menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif dan signifikan antara kontrol diri dengan *trash-talk* pada pemain *game online*. Nilai koefisien korelasi (r) antara kontrol diri dan *trash-talk* sebesar $r = - 0,863$ menandakan bahwa semakin tinggi kontrol diri individu maka semakin rendah perilaku *trash-talk* yang dilakukan.

DISKUSI

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif dan signifikan antara kontrol diri dengan *trash-talk*. Maka dapat dikatakan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu “Terdapat hubungan negatif dan signifikan antara kontrol diri dan *trash-talk* pada pemain *game online*” diterima. Hal ini berarti semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah perilaku *trash-talk* pada pemain *game online*. Sebaliknya, semakin rendah kontrol diri maka semakin tinggi perilaku *trash-talk* pada pemain *game online*. Berdasarkan hasil yang diperoleh, peneliti menyimpulkan bahwa kontrol diri memiliki hubungan dalam perilaku *trash-talk* individu.

Trash-talk merupakan salah satu bentuk agresi verbal yang sering ditemui pada saat sedang bermain *game online*. Yip, Schweitzer, dan Nurmohamed (2018) mengemukakan bahwa *trash-talk* merupakan bentuk komunikasi yang bersifat agresif dalam konteks kompetitif dengan tujuan untuk mengejek dan mengganggu identitas atau perilaku individu dalam pertandingan. *Trash-talk* terdiri atas umpatan kekerasan verbal seperti bentuk umpatan hewan, profesi, keadaan individu, organ tubuh kelamin, kata sifat, dan kata benda (Almajid, 2019).

Kemunculan perilaku *trash-talk* saat bermain *game online* didorong oleh perasaan kesal atau emosi (Putri, Hamiyati, & Doriza, 2020), mengusik fokus individu lain (Fox, Gilbert, & Tang, 2018), mengintimidasi serta mengalihkan perhatian atau mempermalukan lawan dan menyombongkan kemampuan diri maupun tim (Yip, Schweitzer, & NurMohamed, 2018). Perilaku *trash-talk* atau berkata kasar dapat mengakibatkan individu sulit mengontrol emosi dan mudah terprovokasi pada saat bermain *game*. Individu juga menjadikan *trash-talk* sebagai

bahasa sehari-hari yang nantinya dapat menimbulkan masalah pada kehidupan sosial individu (Kniffin & Palacio, 2018). Bukan hanya pada individu yang melakukan *trash-talk*, individu yang juga sering mendengarkan atau menerima perkataan *trash-talk* saat bermain *game* kemungkinan juga akan membentuk perilaku *trash-talk* pada individu tersebut (Fadillah, 2022).

Fadillah (2022) mengemukakan bahwa individu yang sedang emosi secara spontan mengeluarkan kata-kata umpatan saat bermain *game*, terlebih *game* kompetitif. Hal ini dikarenakan sebagai bentuk reaksi terhadap individu lain. Sehingga, hal tersebut dapat menimbulkan perasaan emosional kepada individu seperti merasa kesal. Perilaku *trash-talk* yang dilakukan secara berulang kali dapat menimbulkan perilaku agresif dan permusuhan terhadap individu. Selain itu, individu secara tidak sengaja sering melakukan *trash-talk* pada individu yang berada di sekitarnya dikarenakan sulit untuk mengontrol perilaku (Putri, Hamiyati, & Doriza, 2020).

Salah satu faktor yang memengaruhi agresi verbal adalah kontrol diri (Rosalinda & Satwika, 2019). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fadhillah (2022), yakni menahan diri dengan cara mengontrol emosi, membatasi porsi bermain, dan mencoba untuk tidak peduli terhadap pemicu *trash-talk* dapat menjadi sebuah upaya untuk tidak melakukan perilaku *trash-talk*. Selain itu, faktor anonimitas pada saat bermain *game* juga dapat menjadi faktor penyebab perilaku yang lebih agresif dalam melakukan *trash-talk* (Candrakusuma, Gelgel, & Pradipta, 2017).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Maulana (2022) menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dan agresi verbal pada pemain *Mobile Legend*. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi kontrol diri pemain maka semakin rendah tingkat agresi verbal dan sebaliknya. Hal ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Hastuti (2018) yang mengemukakan bahwa kontrol diri dapat membantu untuk menghindari dorongan agresi yang ada dalam diri individu, saat kontrol diri melemah maka perilaku agresi akan meningkat dan sebaliknya jika kontrol diri menguat maka kecenderungan untuk berperilaku agresif juga menurun.

Tangney, Baumeister, dan Boone (Baumeister, 2018) mengemukakan bahwa kontrol diri merupakan kemampuan individu dalam menentukan perilaku berdasarkan standar tertentu, seperti moralitas, nilai-nilai, dan aturan masyarakat, sehingga menghasilkan perilaku positif pada individu. Setiap individu memiliki kemampuan untuk mengontrol diri. Kontrol diri dapat muncul dalam diri dan dapat dikendalikan oleh individu (Supriani, Hidayat, Setiawan, & Lubis,

2023). Kontrol diri dapat membuat individu sadar terhadap konsekuensi atas tindakan yang dilakukan, sehingga individu akan mengendalikan emosinya (Muna & Astuti, 2014).

Individu dengan tingkat kontrol diri yang tinggi terbukti dapat menahan inividu dalam berperilaku, termasuk perilaku *trash-talk*. Individu yang tidak dapat mengontrol diri ketika melakukan *trash-talk* nantinya akan terbiasa mengucapkan kata kasar atau kata kotor dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku *trash-talk* ini akan menjadi kebiasaan individu yang akhirnya memberikan dampak seperti membentuk kepribadian yang buruk, menimbulkan konflik, dan sanksi sosial (Fariz, 2017).

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini, antara lain penyebaran skala yang dilakukan secara online sehingga besar kemungkinan responden tidak fokus pada proses pengisian skala. Jumlah responden yang sangat timpang antara laki-laki (N = 160) dengan perempuan (N = 40) sehingga perlu dilakukan generalisasi secara teliti kepada populasi penelitian. Penelitian tidak mendapatkan literatur yang mengemukakan aspek *trash-talk* sehingga peneliti mengkonstruksi sendiri skala *trash-talk*. Proses pengambilan data pun memerlukan waktu yang jauh lebih lama dikarenakan masalah teknis, sehingga diperlukan waktu yang lebih lama dalam penyusunan penelitian ini. Peneliti tidak melakukan penelitian secara mendalam, sehingga tidak diketahui besar kekuatan satu variabel dalam memengaruhi variabel lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat hubungan negatif dan signifikan antara kontrol diri dan *trash-talk* pada pemain *game online*. Hubungan antara kontrol diri dan *trash-talk* tergolong dalam kategori sangat kuat, sehingga dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi kontrol diri individu maka semakin rendah kecenderungan untuk melakukan *trash-talk*. Perilaku *trash-talk* yang dilakukan pada saat bermain disebabkan oleh perasaan kesal akibat buruknya cara bermain teman tim, mengalami kekalahan, melampiaskan kemarahan, menambah keseruan bermain *game*, dan kurangnya pemahaman teman tim terhadap *game*. Berkata kasar secara spontan menjadi respon individu terhadap hal-hal yang tidak diharapkan saat bermain *game online*.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga peneliti selanjutnya disarankan untuk mempertimbangkan metode kualitatif dikarenakan topik *trash-talk* menarik untuk diteliti secara mendalam karena kurangnya penelitian yang membahas *trash-talk*. Peneliti yang juga ingin meneliti terkait topik kontrol diri dan *trash-talk* sebaiknya meneliti lebih mendalam seperti mencari tahu bagaimana keterkaitan antar kedua variabel dan aspek apa yang membuat individu dapat mengontrol diri dalam berperilaku *trash-talk*. Peneliti

selanjutnya juga diharapkan untuk untuk mempertimbangkan variabel psikologi lainnya yang sekiranya memiliki pengaruh terhadap perilaku *trash-talk* seperti anonimitas, kualitas diri, dan lain-lain.

REFERENSI

- Almajid, M. R. (2019). Tindak verbal abuse dalam permainan mobile legend di indonesia: kajian sosiolinguistik. *Estetik: Jurnal Bahasa Indonesia*, 2(2), 171. doi: 10.29240/estetik.v2i2.1055.
- Averill, J. (1973). Personal control over aversive stimuli and it's relationship to stress. *Psychological Bulletin*, 80(4), 286-303. doi: 10.1037/h0034845.
- Azwar, S. (2021). *Penyusunan Skala Psikologi* (Edisi 3). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baumeister, R. F. (2018). *Self-Regulation and Self-Control*. New York: Routledge.
- Candrakusuma, I. G. N. O., Gelgel, N. M. R. A., & Pradipta, A. D. (2017). Perilaku trash-talking remaja dalam game online dota 2. *E-Jurnal Medium*, 1(1), 1 – 10.
- Conmy, B., Tenenbaum, G., Eklund, R., Roehrig, A., & Filho, E. (2013). Trash talk in a competitive setting: impact on self-efficacy and affect. *Journal of Applied Social Psychology*, 43, 1002-1014. doi: 10.1111/jasp.12064.
- Dhamayanthie, I. (2020). Dampak *game online* terhadap perilaku mahasiswa akamigas balongan. *Jurnal Rekayasa, Teknologi, dan Sains*, 4(1), 13-15.
- Esports.id. (2022). *Fantastis! Jumlah pemain esports di indonesia capai 52 juta orang*. Diakses pada 6 Januari 2023 melalui <https://esports.id/other/news/2022/01/d2ab2b971ff0dc34b54c0eaa664873f0/fantastis-jumlah-pemain-esports-di-indonesia-capai-52-juta-orang>
- Fadillah, A. A. (2022). *Konsep diri pelaku trash-talking di game league of legend: wildrift* (Skripsi). Diakses dari <https://eprints.ums.ac.id/102647/>
- Fariz, A. (2017). *Dampak komunikasi trashtalk terhadap gamers dalam permainan game online dota 2 di warung internet tumang game online kabupaten jember* (Skripsi). Diakses dari <http://repository.unmuhjember.ac.id/id/eprint/235>
- Fox, J., Gilbert, M., & Tang, W. Y. (2018). Player experiences in a massively multiplayer online game: a diary study of performance, motivation, and social interaction. *New Media & Society*, 20(11), 4056-4073. doi: 10.1177/1461444818767102
- Hastuti, L. W. (2018). Kontrol diri dan agresi: Tinjauan meta-analisis. *Buletin Psikologi*, 26(1), 42-53. doi: 10.22146/buletinpsikologi.32805.
- Infante D. A., & Wigley, C. J. (1986). Verbal aggressiveness: An interpersonal model and measure. *Communication Monographs*, 53(1), 61-69. doi: 10.1080/03637758609376126.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana
- Julius, E., Honggowidjaja, S. P., & Dora, P. E. (2016). Perancangan interior fasilitas e-sports arena. *Jurnal Intra*, 4(2), 672-681.
- Kniffin, K. M. & Palacio, D. (2018). Trash-talking and trolling. *Human Nature*, 29, 353-369. doi: 10.1007/s12110-018-9317-3.
- Maulana, A. (2022). *Hubungan kontrol diri dengan agresi verbal pada komunitas pemain mobile legend di kabupaten kendal* (Skripsi). Diakses pada <http://eprints.undip.ac.id/75081/>
- Muna, R. F. & Astuti, T. P. (2014). Hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan kecanduan media sosial pada remaja akhir. *Jurnal Empati*, 3(4), 481-491. doi: 10.14710/empati.2014.7610

- Oktaviani, H. & Ningsih, Y. T. (2021). Hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan agresi verbal pada remaja pengguna media sosial instagram. *Socio Humanus*, 3(1), 43-52.
- Putri, N. W. M., Hamiyati, H., & Doriza, S. (2020). Dampak game online: studi fenomena perilaku trash-talk pada remaja. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2(2), 72-85.
- Rainey, D. W. (2012). Sport's official's reports of hearing trash talk and their responses to trash talk. *Journal of Sport Behaviour*, 35(1), 78-93.
- Rosalinda, R. & Satwika, Y. W. (2019). Hubungan antara kontrol diri dengan perilaku agresi verbal pada siswa kelas x smk "x" gresik. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 6(2), 1-8.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-span Development*. Terjemahan oleh Benedictine Widiasinta. 2012. Jakarta Timur: Erlangga
- Siregar, R. R. (2020). Self-control sebagai prediktor terhadap perilaku agresif pada remaja. *Jurnal Ilmiah Psyche*, 14(1), 93-102.
- Soleh, R., Rokhmawati, R. I., & Brata, K. C. (2018). Analisis pengalaman pengguna permainan multiplayer online battle arena (moba) dengan menggunakan game experience questionnaire (geq) pada game dota 2. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(9), 3067-3076.
- Supriani, A., Hidayat, I., Setiawan, A., & Lubis, A. (2023). Hubungan antara pengendalian diri dengan perilaku agresif pada siswa sekolah menengah atas. *Journal on Education*, 6(1), 2044-2049.
- Wibowo, M. F. (2020). *Trash-talking dalam game online pubg mobile (studi deskriptif kualitatif player pubg mobile* (Skripsi). Diakses dari <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/89395>
- Wibowo, T. (2021). Studi faktor pendukung popularitas multiplayer online battle arena dengan pendekatan kuantitatif. *Ultima Infosys: Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 12(1), 1-7.
- Yang, P., Harrison, B., & Roberts, D. L. (2014). Identifying patterns in combat that are predictive of success in moba games. *International Conference on Foundations of Digital Games*.
- Yip, J. A., Schweitzer, M. E., & Nurmohamed, S. (2018). Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 144, 125-144. doi: 10.1016/j.obhdp.2017.06.002.