

**PENGARUH PERMAINAN GAME ONLINE MOBA MOBILE
LEGEND TERHADAP AGRESI VERBAL MAHASISWA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**PINTO RAHMAT FAJAR
1406569**

ABSTRAK

Penggunaan *internet* dalam permainan *game online* menimbulkan permasalahan *social isolation* and *neurosis*, yaitu perilaku yang salah pada penggunaan *smartphone*, *internet*, dan *game online*. Permasalahan ini muncul pada remaja atau mahasiswa karena perilaku penggunaan *internet* yang berlebihan seperti memainkan *game online* yang melebihi batas kewajaran sehingga menyebabkan perubahan perilaku pada remaja tersebut, seperti sikap agresi verbal. Didalam game ini difasilitasi komunikasi melalu *chat* atau *voice chat*, sering terjadi komunikasi yang berujung agresi verbal yang biasanya ketika tidak bermain game mereka tidak pernah melakukan agresi verbal seperti itu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor pemicu mahasiswa melakukan agresi verbal, bentuk-bentuk agresi verbal yang dilakukan, serta akibat dari sikap agresi verbal yang mereka lakukan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dan informasi dilakukan dengan wawancara dan observasi. Temuan penelitian ini adalah: (1) Faktor yang membuat mereka melakukan agresi verbal karena kekalahan dalam bermain, sifat anonimitas yang ada didalam game, dan provokasi yang diterima dari tim lawan atau teman se-tim. (2) Bentuk agresi verbal yang dilakukan oleh mahasiswa seperti menghina, mencaci-maki yang mengandung SARA, dan ada juga tidak mau memberikan dukungan seperti *Away from keyboard*(AFK) dan tidak mau melakukan *Vote Surrender*/menyerah untuk tim nya. (3) dari tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh mahasiswa *player* berakibat kepada perpecahan didalam tim, stress yang dialami, dan juga perubahan mood terhadap orang yang melakukan agresi verbal maupun yang menjadi sasaran agresi verbal tersebut.

Kata kunci : *Game Online Mobile Legend, Agresi Verbal, Mahasiswa.*

**INFLUENCE OF GAME ONLINE MOBA MOBILE LEGEND ON
VERBAL AGGRESSION OF INDONESIAN EDUCATION
UNIVERSITY STUDENT COLLEGE**

**PINTO RAHMAT FAJAR
1406569**

ABSTRACT

The use of the internet in online game play raises problems of social isolation and neurosis, namely wrong behavior in the use of smartphones, the internet, and online games. This problem arises in adolescents or students because of excessive use of internet behavior such as playing online games that exceed the limits of reasonableness, causing changes in behavior in these adolescents, such as verbal aggression. In this game communication is facilitated through chat or voice chat, frequent communication that leads to verbal aggression that usually when not playing the game they never do verbal aggression like that. This study aims to determine the trigger factors for students to carry out verbal aggression, forms of verbal aggression carried out, and the consequences of verbal aggression that they do. This study uses a qualitative approach and descriptive method. Data and information collection techniques are carried out by interview and observation. The findings of this study are: (1) Factors that make them carry out verbal aggression due to defeat in play, the nature of anonymity that exists within the game, and provocation received from the opposing team or team mates. (2) Forms of verbal aggression carried out by students such as insulting, berating those who contain SARA, and there also not wanting to provide support such as Away from keyboard (AFK) and not wanting to do VOTE SURRENDER / surrender to the team. (3) the actions of verbal aggression carried out by player students result in divisions within the team, stress experienced, and also mood swings towards people who carry out verbal aggression and who are the target of verbal aggression.

Keyword : Game Online Mobile Legend, Verbal Aggression, Student College