

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	I
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang Penelitian	1
2. Rumusan Masalah Penelitian	4
3. Tujuan penelitian	4
4. Manfaat Penelitian	5
a. Secara Teoritis	5
b. Secara Praktis	5
5. Struktur Organisasi Skripsi	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
1. Bermain	8
a. Pengertian Bermain	9
2. Masa Remaja	9
3. <i>Game online</i>	10
a. Pengertian <i>Game Online</i>	10
b. Tipe-tipe <i>Game Online</i>	12
c. <i>Mobile Legend</i> : Bang Bang	14
4. Agresi Verbal	14
a. Pengertian Agresi Verbal	14
b. Teoritis Tentang Perilaku Agresi Verbal	17
c. Bentuk-Bentuk Agresi Verbal	20
d. Aspek-aspek Agresi Verbal	21
e. Faktor-Faktor Agresi Verbal	22
5. Penelitian Terdahulu	34
BAB III METODE PENELITIAN	
1. Desain Penelitian	35
2. Partisipan Penelitian	37
3. Lokasi Penelitian	38

Pinto Rahmat Fajar, 2019

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.	Sumber Data	38
	a. Data Premier	38
	b. Data Sekunder	39
5.	Instrumen Penelitian	39
6.	Teknik Pengumpulan Data	40
	a. Wawancara	40
	b. Observasi Lapangan	41
7.	Penyusunan Alat Dan Pengumpulan Data	42
	a. Penyusunan Tahap Persiapan	42
	b. Penyusunan Tahap Pelaksanaan	43
	c. Pengolahan Data	43
8.	Uji Keabsahan Data	44
	a. Memperpanjang Waktu Penelitian	44
	b. Pengamatan Terus Menerus	45
	c. Triangulasi Data	45
9.	Analisis Data	46
	a. Reduksi Data (<i>Data Reduction</i>)	47
	b. Penyajian Data (<i>Data Display</i>)	48
	c. Penarikan Kesimpulan (<i>Conclusion Drawing Verification</i>)	48
10.	Isu Etik	49

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

1.	Hasil Penelitian	
	a. Sejarah Universitas Pendidikan Indonesia	51
	b. Lokasi Geografis	54
2.	Deskripsi Penelitian	54
	a. Faktor yang mempengaruhi mahasiswa yang bermain <i>game mobile legend</i> melakukan agresi verbal	55
	b. Bentuk agresi verbal mahasiswa UPI Bandung ketika bermain <i>game mobile legend</i>	57
	c. Akibat agresi verbal yang terjadi terhadap mahasiswa UPI yang bermain <i>game mobile legend</i>	59
3.	Pembahasan	61
	a. Faktor yang mempengaruhi mahasiswa yang bermain <i>game mobile legend</i> melakukan agresi	

Pinto Rahmat Fajar, 2019

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

verbal	61
b. Bentuk agresi verbal mahasiswa UPI Bandung ketika bermain <i>game mobile legend</i>	63
c. Akibat agresi verbal yang terjadi terhadap mahasiswa UPI yang bermain <i>game mobile legend</i>	66
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	
1. Simpulan	71
2. Rekomendasi	73

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN
RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Teknik Pengumpulan Data	43
Tabel 4.1	Karakteristik Informan Penelitian	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Komponen Dalam Analisis Data (<i>Flow Dat</i>)	47
Gambar 3.2	Model Interaktif (Miles dan Huberman, 1994).....	48
Gambar 3.3	Analisis Data	50

Pinto Rahmat Fajar, 2019

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu