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. Game online .......................................................... 10
   a. Pengertian Game Online .............................. 10
   b. Tipe-tipe Game Online ............................... 12
   c. Mobile Legend : 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
PENGARUH PERMAINAN GAME ONLINE MOBA MOBILE LEGEND TERHADAP AGRESI VERBAL MAHASISWA UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

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 game mobile legend melakukan agresi verbal .................................................. 55
   b. Bentuk agresi verbal mahasiswa UPI Bandung ketika bermain game mobile legend ............ 57
   c. Akibat agresi verbal yang terjadi terhadap mahasiswa UPI yang bermain game mobile legend .......................................................... 59

3. Pembahasan ................................................... 61
   a. Faktor yang mempengaruhi mahasiswa yang bermain game mobile legand melakukan agresi
verbal ................................................................. 61
b. Bentuk agresi verbal mahasiswa UPI Bandung ketika bermain game mobile legend .................. 63
c. Akibat agresi verbal yang terjadi terhadap mahasiswa UPI yang bermain game mobile legend ................................................................. 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 (Flow Dat) .................. 47
Gambar 3.2  Model Interaktif (Miles dan Huberman, 1994) ............ 48
Gambar 3.3  Analisis Data ................................................................. 50