

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

(analisis deskriptif pada agresi verbal mahasiswa player mobile legend
yang mengampu pendidikan di universitas pendidikan indonesia)

SKRIPSI

diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada
Program Studi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Ilmu Pengetahuan Sosial,
Universitas Pendidikan Indonesia



Oleh :

Pinto Rahmat Fajar

1406569

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2018**

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

LEMBAR HAK CIPTA

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

(analisis deskriptif pada agresi verbal mahasiswa player mobile legend yang mengampu pendidikan di universitas pendidikan indonesia)

Oleh

Pinto Rahmat Fajar

Sebuah Skripsi ini yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

©Pinto Rahmat Fajar

Universitas Pendidikan Indonesia

Desember 2018

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

Skripsi ini tidak boleh di perbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan cetak ulang, di fotocopy, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

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

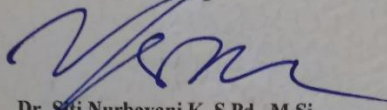
PINTO RAHMAT FAJAR

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

(analisis deskriptif pada agresi verbal mahasiswa player mobile legend
yang mengampu pendidikan di universitas pendidikan indonesia)

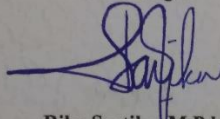
disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Siti Nurbayani K, S.Pd., M.Si
NIP. 197007111994032002

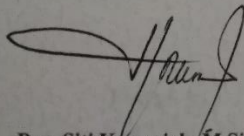
Pembimbing II



Rika Sartika, M.Pd
NIP. 198401022010122004

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi



Dra. Siti Komariah, M.Si, Ph.D
NIP. 196804031991032002

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

SKRIPSI INI DIUJI PADA HARI JUM'AT TANGGAL 28
DESEMBER 2018

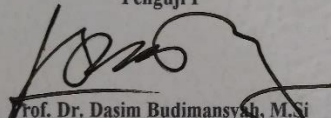
PANITIA UJIAN SIDANG TERDIRI ATAS :

Ketua : Dekan FPIPS UPI
Dr. Agus Mulyana, M.Hum
NIP . 196608081991031002

Sekretaris : Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi
Dra. Hj. Siti Komariah, M.Si, Ph.D
NIP . 1968040319910320002

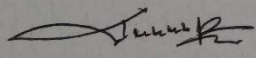
Penguji :

Penguji I



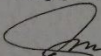
Prof. Dr. Dasim Budimansyah, M.Si
NIP. 196203161988031003

Penguji II



Suprivono, M.Pd
NIP. 198205252010121005

Penguji III



Drs. H. Wahyu Eridiana, M.Si
NIP. 195505051986011001

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

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah. SWT, untuk segala rahmat dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Banyak pihak yang telah membantu dalam meluangkan waktu dan pikirannya, serta memberikan inspirasi yang begitu berharga kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Keluarga tercinta, Bapak RIZALDI dan Ibu IRBAINAR yang tidak pernah menyerah dalam mendidik dan mendoakan anaknya yang begitu banyak kekurangan ini, Kakak saya LIDYA IRBARIZA, SYSKA FEBRYANI, RIRIE ANDAM SARI, dan INTANIA LARASATI yang begitu banyak memberikan inspirasi dan membantu saya selama kuliah,
2. Prof. H. Asep Kadarohman, M.Si selaku rector Universitas Pendidikan Indonesia beserta jajarannya atas kesempatan yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menuntut ilmu di Universitas Pendidikan Indonesia.
3. Dr. Agus Mulyana, M.Hum selaku Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial beserta jajarannya atas segala bentuk bantuan dan kemudahan dalam menjalankan masa perkuliahan yang diberikan kepada penulis selaku mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia.
4. Dra. Hj. Siti Komariah, M. Si, Ph. D, selaku ketua Prodi Pendidikan Sosiologi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia.
5. Ibu Dr. Siti Nurbayani K, S.Pd., M.Si , selaku pembimbing I dan Ibu Rika Sartika M. Pd, selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu di sela-sela kesibukannya, untuk membimbing, mengarahkan, dan memotivasi penulis selama proses penyelesaian skripsi berlangsung.
6. Ibu Dr. Siti Nurbayani K, S.Pd., M.Si., selaku dosen pembimbing akademik, yang tidak kenal lelah dalam membimbing dan membina saya selama masa perkuliahan di Universitas Pendidikan Indonesia.
7. Sahabat-sahabat saya yang tidak kenal lelah dalam mendukung dan menodakan saya, Luthfi A., Zainuraisa, Afriana N., Helmi N., Rio A., M. Ichsan, Slamet R., Agi D., Fahmi M., Mail I., Oca P., Ade R. M. Rizal, M. Gummelar, Lili A., Dian W., Ilham

- Ramadhan., Ilham A., Farhan., Ridho K., Abdul W. Serta Aditty Lisnaawati dan Seila Mustika.
8. Seluruh rekan seperjuangan mahasiswa Pendidikan Sosiologi Angkatan 2014 yang telah berjuang dalam meraih cita-citanya, semoga kita semua dapat sukses di dunia maupun di akhirat.
 9. Terima kasih buat Izrima (RIRI) yang sangat membantu untuk merevisi skripsi saya sehingga bagus seperti ini.
 10. Semua pihak yang telah membantu skripsi ini hingga selesai, yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, terima kasih banyak atas bantuan moral dan spiritualnya.

Bandung, Desember 2018
Penulis

Pinto Rahamt Fajar
1406569

KATA PENGANTAR

Puji Syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan karunia dan rahmat-Nya kepada peneliti sehingga skripsi berjudul “*Pengaruh Permainan Game Online Moba Mobile Legend Terhadap Agresi Verbal Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Di Kota Bandung*”. Ini dapat diselesaikan. Penyusunan yakin tanpa *ridha* dan izin-Nya tidak mungkin skripsi ini dapat terwujud. *Shalawat* dan salam semoga senantiasa tumpahmelimpahkan ke hadirat nabi akhir zaman Muhammad SAW, beserta para sahabatnya, dan umatnya hingga akhir zaman.

Penelitian ini dilakukan kepada delapan orang mahasiswa yang aktif/tidak aktif di Universitas Pendidikan Indonesia di Bandung yang dilakukan pada tahun 2018. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca dan menjadi sebuah pembelajaran untuk pengontrolan diri yang lebih baik ketika bermain *game*.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan serta jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan senang hati menerima masukan, saran dan kritikan yang membangun untuk dapat dijadikan perbaikan dalam karya ilmiah di masa yang akan datang. Besar harapan penulis, mudah-mudahan semua informasi yang ada dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandung, Desember 2018
Penulis,

Pinto Rahmat Fajar
NIM. 1406569

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “PENGARUH PERMAINAN GAME ONLINE MOBA MOBILE LEGEND TERHADAP AGRESI VERBAL MAHASISWA UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA DI KOTA BANDUNG” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Bandung, Desember 2018
Yang membuat pernyataan,

Pinto Rahmat Fajar
NIM: 1406569

**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 INDOONESIAN 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

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
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 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 *game mobile legend* 66

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	71
1. Simpulan	73
2. Rekomendasi	

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