

Nomor Daftar FPIPS: 2877/UN40.F2.6/PT/2021

**DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU
AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG SUKAGALIH KECAMATAN KLARI
KABUPATEN KARAWANG**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Program Studi Pendidikan Sosiologi*



**Disusun Oleh:
Muhammad Alfath Fadli
1704368**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI FAKULTAS
PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2021**

Muhammad Alfath Fadli, 2021
*DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG
SUKAGALIH KECAMATAN KLARI KABUPATEN KARAWANG*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**DAMPAK *GAME ONLINE MOBILE LEGEND* TERHADAP PERILAKU
AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG SUKAGALIH KECAMATAN KLARI
KABUPATEN KARAWANG**

LEMBAR HAK CIPTA

Oleh
Muhammad Alfath Fadli

Skripsi diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan
Pendidikan Sosiologi

© Muhammad Alfath Fadli 2021
Universitas Pendidikan Indonesia
November 2021

Hak Cipta dilindungi undang undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN
Muhammad Alfath Fadli

**DAMPAK *GAME ONLINE MOBILE LEGEND* TERHADAP PERILAKU
AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG SUKAGALIH KECAMATAN KLARI
KABUPATEN KARAWANG**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Syaifullah, M.Si
NIP.197211121999031001

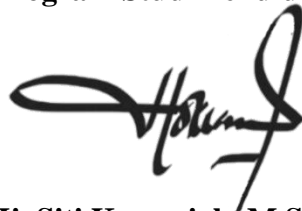
Pembimbing II



Mirna Nur Alia Abdullah, S.Sos., M.Si
NIP . 198303122010122008

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi

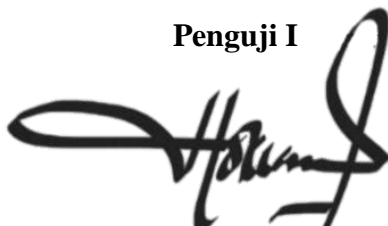


Hj. Siti Komariah, M.Si., Ph.D
NIP . 19680403199103 2002

LEMBAR PENGUJI

Skripsi ini telah diuji pada : Senin, 15 November 2021
Panitia ujian siding terdiri atas :
Ketua : Dekan FPIPS UPI
Dr. Agus Mulyana, M.Hum
NIP. 19660808 199103 1 002
Sekertaris : Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi
FPIPS UPI
Hj. Siti Komariah, M.Si., Ph.D
NIP. 19680403 199103 2 002
Penguji :

Penguji I



Hj. Siti Komariah, M.Si., Ph.D
NIP 19680403 199103 2 002

Penguji II



Rika Sartika, M.Pd
NIP 19840102 201012 2 004

Penguji III



Fajar Nugraha Asyhidida, M.Pd
NIP 02015021 992021 5 101

Muhammad Alfath Fadli, 2021

*DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG
SUKAGALIH KECAMATAN KLARI KABUPATEN KARAWANG*

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

Muhammad Alfath Fadli, 2021

*DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG
SUKAGALIH KECAMATAN KLARI KABUPATEN KARAWANG*

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

**DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU
AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG SUKAGALIH KECAMATAN KLARI
KABUPATEN KARAWANG**

Muhammad Alfath Fadli
Pendidikan Sosiologi
Universitas Pendidikan Indonesia
alfathfadli@upi.edu

ABSTRAK

Pemakaian teknologi jaringan internet dalam permainan *game online* menyebabkan suatu masalah tindakan atau sikap yang salah dalam menggunakan teknologi internet, hp pintar, dan *game online*. Permasalahan ini muncul pada kalangan remaja-remaja dikarenakan sikap penggunaan internet yang berlebihan seperti memainkan *game online* yang melebihi batas kewajaran yang dapat menyebabkan perubahan perilaku pada remaja tersebut, contohnya timbul perilaku agresif pada remaja eruzami yang berlokasi di Kampung Sukagalih Kecamatan Klari Kabupaten Karawang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang memicu remaja eruzami melakukan perilaku agresif, bentuk-bentuk perilaku agresif yang dilakukan remaja eruzami, dampak perilaku agresif yang mereka lakukan, serta alternatif solusi. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan pendekatan kualitatif serta metodenya deskriptif. Teknik pengumpulan data dan informasi yang digunakan adalah wawancara dan observasi. Temuan penelitian ini adalah: (1) Faktor yang menyebabkan perilaku agresif adalah karena kekalahan dalam bermain, permainan sendiri yang tidak maksimal, psikologis, gangguan dari bug pada game, sinyal yang tidak stabil dan provokasi yang diterima dari tim lawan atau teman se-tim. (2) Bentuk perilaku agresif ditunjukkan dalam bentuk agresivitas secara fisik dengan cara memukul, mendorong, melemparkan hp, dan juga secara verbal yaitu dengan mengeluarkan kata-kata yang menghina, berteriak, mengutuk, mengejek, dan membantah. (3) Dari perilaku agresif yang dilakukan oleh remaja player berakibat kepada akun game yang di hukum oleh pihak game, perpecahan didalam tim yang terjadi, juga stress yang dialami, berperilaku agresif fisik dan verbal secara berkelanjutan, dan berbohong atau berperilaku berbeda kepada teman dan orangtua atau keluarga. (4) Alternatif Solusi Untuk Mengurangi Dampak Negatif diantaranya adalah lingkungan remaja harus disterilkan dari hal-hal yang berbau kekerasan. Orang tua bertugas untuk membuat anaknya berhenti memainkan game yang isinya kekerasan, diganti dengan game lain yang tidak ada unsur kekerasan, juga perlu dibatasi interaksinya dengan berbagai media yang isinya kekerasan. Dalam berperilaku agresif para remaja memilih tempat dan siapa lawan yang dihadapi, sehingga didepan orangtua mereka tidak berani karena hal itu tidak sopan dan akan mendapatkan hukuman dari orangtuanya apabila berperilaku agresif, berbeda dengan lingkungan temannya dimana para remaja lebih bebas dalam berperilaku, oleh sebab itu terdapat penemuan baru dalam penelitian ini yang dimana terdapat motif dan konsep dari teori dramaturgi dalam pelaksanaannya.

Muhammad Alfath Fadli, 2021

**DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG
SUKAGALIH KECAMATAN KLARI KABUPATEN KARAWANG**

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

Kata kunci: Remaja, *Game Online Mobile Legend*, Perilaku Agresif, Interaksionisme Simbolik

Muhammad Alfath Fadli, 2021

**DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG
SUKAGALIH KECAMATAN KLARI KABUPATEN KARAWANG**

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

**THE IMPACT OF ONLINE MOBILE LEGEND GAMES ON THE
AGGRESSIVE BEHAVIOR OF ADOLESCENTS IN SUKAGALIH VILLAGE,
KLARI DISTRICT, KARAWANG REGENCY**

Muhammad Alfath fadli
Pendidikan Sosiologi
Universitas Pendidikan Indonesia
alfathfadli@upi.edu

ABSTRACT

The use of internet network technology in playing online games causes a problem of wrong actions or attitudes in using internet technology, smart phones, and online games. This problem arises among teenagers due to excessive internet use attitudes such as playing online games that exceed reasonable limits which can cause behavioral changes in adolescents, for example, aggressive behavior occurs in adolescents. This study aims to determine what factors trigger adolescents to engage in aggressive behavior, the forms of aggressive behavior carried out, the impact of their aggressive behavior, and alternative solutions. This research uses a qualitative approach and the method is descriptive. Data and information collection techniques used are interviews and observations. The findings of this study are: (1) The factors that cause aggressive behavior are due to defeat in playing, the game itself is not optimal, psychological, interference from bugs in the game, unstable signals and provocations received from the opposing team or teammates. (2) The form of aggressive behavior is shown in the form of physical aggressiveness by hitting, pushing, throwing cellphones, and also verbally by issuing insulting words, shouting, cursing, mocking, and arguing. (3) From the aggressive behavior carried out by teenage players resulting in game accounts being punished by the game, divisions within the team that occur, as well as stress experienced, continuously physically and verbally aggressive behavior, and lying or behaving differently to friends and parents or family. (4) Alternative Solutions to Reduce Negative Impacts include the environment for teenagers to be sterilized from things that smell violent. Parents are tasked with making their children stop playing violent games, replacing them with other games that don't contain violence, and limiting their interaction with various media containing violence. In behaving aggressively, teenagers choose the place and who the opponent is facing, so that in front of their parents they do not dare because it is rude and will get punishment from their parents if they behave aggressively, in contrast to the environment of their friends where teenagers are more free to behave, therefore there are a new discovery in this research where there are motives and concepts from dramaturgy theory in its implementation.

Keywords: *Adolescents, Online Games Mobile Legend, Aggressive Behavior, Symbolic Interactionism*

Muhammad Alfath Fadli, 2021
DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG
SUKAGALIH KECAMATAN KLARI KABUPATEN KARAWANG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	
HALAMAN PENGESAHAN	
LEMBAR PENGUJI	
HALAMAN PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I.....	13
PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	13
1.2 Rumusan Masalah	17
1.2.1 Rumusan Masalah Umum	17
1.2.2 Rumusan Masalah Khusus	17
1.3 Tujuan	17
1.3.1 Tujuan Umum	17
1.3.2 Tujuan Khusus	17
1.4 Manfaat Penelitian.....	18
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	18
1.4.2 Manfaat Kebijakan	18
1.4.3 Manfaat Praktis.....	19
1.4.4 Manfaat Isu Serta Aksi Sosial	19
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	20
BAB II.....	21
KAJIAN PUSTAKA.....	21
2.1 <i>Game Online</i>	21
2.1.1 <i>Pengertian Game Online</i>	21

Muhammad Alfath Fadli, 2021

DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG SUKAGALIH KECAMATAN KLARI KABUPATEN KARAWANG

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

2.1.2	Jenis-jenis <i>Game Online</i>	21
2.1.3	<i>Mobile Legend</i>	22
2.2	Remaja	24
2.2.1	Pengertian Remaja	24
2.2.2	Ciri-Ciri Remaja	25
2.3	Perilaku Agresif	27
2.3.1	Pengertian Perilaku Agresif	27
2.3.2	Jenis Perilaku Agresif	27
2.3.3	Bentuk-Bentuk Perilaku Agresif	28
2.3.4	Faktor Pendorong Perilaku agresif & kondisi yang Menimbulkan Perilaku Agresif	30
2.4	Teori Interaksionalisme Simbolik	31
2.5	Teori Dramaturgi	35
2.6	Alternatif Solusi	38
2.7	Penelitian Terdahulu	39
2.8	Kerangka Pemikiran	42
BAB III	43
METODE PENELITIAN	43
3.1	Desain Penelitian	43
3.1.1	Pendekatan Penelitian	43
3.2	Subjek dan Tempat Penelitian	44
3.2.1	Subjek Penelitian	44
3.2.2	Tempat Penelitian	46
3.3	Teknik Pengumpulan Data	46
3.3.1	Observasi	47
3.3.2	Wawancara	47
3.3.3	Studi Literatur	48
3.3.4	Studi Dokumentasi	48
3.4	Instrumen Penelitian	50
3.5	Teknik Analisis Data	51
3.5.1	Reduksi Data	51
3.5.2	Penyajian Data (Data Display)	52
3.5.3	Analisis Data	52
3.5.4	Penarikan Kesimpulan (<i>Conclution drawing</i>)	53

Muhammad Alfath Fadli, 2021

DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG SUKAGALIH KECAMATAN KLARI KABUPATEN KARAWANG

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

3.6 Uji Keabsahan Data	54
3.6.1 Triangulasi Sumber Data	54
3.6.2 Triangulasi Teknik Pengumpulan Data.....	55
3.7 Prosedur Penelitian.....	55
3.7.1 Tahapan Pra Penelitian	55
3.7.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian	56
BAB IV.....	57
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	57
4.1 Deskripsi Umum Lokasi Penelitian dan Gambaran Remaja Eruzami Serta Profil Informan Penelitian	57
4.1.1 Deskripsi Umum Lokasi Penelitian	57
4.1.2 Remaja Eruzami	58
4.1.3 Logo Remaja Eruzami.....	59
4.1.4 Profil Informan Penelitian	60
4.2 Deskripsi Temuan Penelitian.....	64
4.2.1 Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Remaja Eruzami Berperilaku Agresif Pada Saat Bermain <i>Game Online Mobile Legend</i>	64
4.2.2 Bentuk Perilaku Agresif Remaja Eruzami Ketika Bermain <i>Game Online Mobile Legend</i>	69
4.2.3 Dampak Yang Terjadi Dari Tindakan Perilaku Agresif Terhadap Remaja Eruzami Yang Bermain <i>Game Online Mobile Legend</i>	75
4.2.4 Alternatif Solusi Untuk Mengurangi Dampak Negatif Yang Terjadi Pada Remaja Eruzami Akibat Bermain <i>Game Online Mobile Legend</i>	77
4.3 Pembahasan.....	79
4.3.1 Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Remaja Eruzami Berperilaku Agresif Pada Saat Bermain <i>Game Online Mobile Legend</i>	79
4.3.2 Bentuk Perilaku Agresif Remaja Eruzami Ketika Bermain <i>Game Online Mobile Legend</i>	84
4.3.3 Dampak Yang Terjadi Dari Tindakan Perilaku Agresif Terhadap Remaja Eruzami Yang Bermain <i>Game Online Mobile Legend</i>	89
4.3.4 Alternatif Solusi Untuk Mengurangi Dampak Negatif Yang Terjadi Pada Remaja Eruzami Akibat Bermain <i>Game Online Mobile Legend</i>	93
BAB V.....	97
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	97
5.1 Simpulan	97

5.2 Implikasi	99
5.3 Rekomendasi.....	100
Daftar Pustaka.....	102
Lampiran	105

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Informan Kunci Dan Pendukung.....	45
Tabel 3.2 Teknik Pengumpulan Data Penelitian.....	49
Tabel 4.1 Identitas Partisipan.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo <i>Mobile Legend</i>	22
Gambar 2.2 Peta Bermain <i>Mobile Legend</i>	23
Gambar 2.3 <i>Match Making Mobile Legend</i>	24
Gambar 3.1 Analisis Data Model Interaktif.....	53
Gambar 3.2 Triangulasi Sumber Data.....	54
Gambar 3.3 Triangulasi Teknik Pengumpulan Data.....	55
Gambar 4.1 Peta Wilayah Kampung Sukagalih Desa Karanganyar	58
Gambar 4.2 Logo Remaja Eruzami Kampung Sukagalih.....	59
Gambar 4.3 Dokumentasi Perilaku Agresi Verbal.....	71
Gambar 4.4 Dokumentasi Perilaku Agresi Verbal.....	72
Gambar 4.5 Dokumentasi Perilaku Agresi Verbal.....	72
Gambar 4.6 Dokumentasi Perilaku Agresi Verbal.....	73
Gambar 4.7 Dokumentasi Perilaku Agresi Verbal.....	73
Gambar 4.8 Dokumentasi Perilaku Agresi Verbal.....	74
Gambar 4.9 Dokumentasi Perilaku Agresi Verbal.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara	106
Lampiran 2 Instrumen Penelitian	112
Lampiran 3 Display Data	116
Lampiran 4 Triangulasi Penelitian	133
Lampiran 5 Dokumentasi	144
Lampiran 6 Lembar Bimbingan.....	165

DAFTAR PUSTAKA

- Agustriyana, N. A., & Suwanto, I. (2017). Fully human being pada remaja sebagai pencapaian perkembangan identitas. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 2(1), 9-11.
- Akbar, R., & Hawadi. 2001. Psikologi perkembangan anak. Jakarta: PT. Gramedia.
- Almajid, M. R. (2019). Tindak Verbal Abuse dalam Permainan Mobile Legend di Indonesia: Kajian Sosiolinguistik. *Estetik*, 2(2), 171-182.
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290-304.
- Bungin, Burhan. (2007) "Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial lainnya". Jakarta: Putra Grafika.
- Corbin, J., & Strauss, A. (2014). *Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded theory*. Sage publications.
- Deaux, K., Wrightsman, L. S., & Dane, F. C. (1993). *Social Psychology in the '90s*. Thomson Brooks/Cole.
- Dewi, H. E. (2012). *Memahami perkembangan fisik remaja*. Yogyakarta: Gosyen Publishing.
- Effendy, Onong Uchjana, 1989, *Kamus Komunikasi*, Bandung: Mandar Maju. -----
---, Onong Uchyana, 1993, *Ilmu Teori dan Falsafat Komunikasi*. Cet. II, Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Fariz, A. (2017). *Dampak Komunikasi Trastalk terhadap Gamers dalam Permainan Game Online Dota 2 di Warung Internet Tumang Game Online Kabupaten Jember* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER).
- Fitriana, Y., Sutanto, A. V., & Nugraha, D. P. (2018). Faktor yang berkontribusi terhadap perilaku agresif pada remaja berbeda antara SMA negeri dan SMA swasta. *Jurnal Kebidanan dan Keperawatan Aisyiyah*, 14(2), 168-176.
- Grace, L. (2005). *Game Type and Game Genre*.
- Hanifah, F. (2013). Hubungan Kontrol Sosial Orang Tua dengan Perilaku Seks Pranikah Remaja Kelurahan Batang Arau Kecamatan Padang Selatan. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 1(2).
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Tama
- Hunsaker, S. L. (2005). Outcomes of creativity training programs. *Gifted Child Quarterly*, 49(4), 292-299.
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi Perkembangan; Suatu Pendekatan Sepanjang Rentan Kehidupan*. Jakarta : Erlangga.

Muhammad Alfath Fadli, 2021

DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG SUKAGALIH KECAMATAN KLARI KABUPATEN KARAWANG

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

- Illahi, U., Neviyarni, N., Said, A., & Ardi, Z. (2018). Hubungan antara kecerdasan emosi dengan perilaku agresif remaja dan implikasinya dalam bimbingan dan konseling. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 3(2), 68-74.
- Kartono, M. (2005). Perbandingan perilaku agresif antara remaja yang berasal dari keluarga bercerai dengan keluarga utuh. *Jurnal Psikologi Vol*, 3(1), 1.
- King, D., Delfabbro, P., & Griffiths, M. (2010). Video game structural characteristics: A new psychological taxonomy. *International journal of mental health and addiction*, 8(1), 90-106.
- Kriyantono, Rachmat. 2007. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta, Kencana
- McLeod Jr, R. (1996). Comparing undergraduate courses in systems analysis and design. *Communications of the ACM*, 39(5), 113-121.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Myers, D.G. (2012). *Psikologi Sosial Jilid 2*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Nugrahani, Farida. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Solo: Cakra Books.
- Palalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2001). Physical and cognitive development in adolescence. Author, In *human development*, 406-443.
- Pinto, Rahmat F. (2019) "Pengaruh Permainan *Game Online* Moba Mobile Legend Terhadap Agresi Verbal Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia".
- Ritzer, George. (2012). *Teori Sosiologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ritzer, G. (2012). Teori Sosiologi: Dari sosiologi klasik sampai perkembangan terakhir postmodern. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, 11, 25.
- Rollings, A., & Adams, E. (2003). Andrew Rollings and Ernest Adams on game design. New Riders.
- Sadardjoen, S. S. Agresi sosial...! Kompas Cyber Media. Diakses dari <http://www.kompas.com/kompas-cetak/201002/opini/indo04.htm>. Pada tanggal Juli 20021
- Saputro, K. Z. (2018). Memahami ciri dan tugas perkembangan masa remaja. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, 17(1), 25-32.
- Sari, M. P., & Lubis, E. E. (2017). *Fenomena penggunaan media sosial Instagram sebagai komunikasi pembelajaran Agama Islam oleh mahasiswa Fisip Universitas Riau* (Doctoral dissertation, Riau University).
- Sarwono, S. W. (2011). *Psikologi Remaja edisi revisi*. Jakarta: Rajawali Pers.

Muhammad Alfath Fadli, 2021

DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF REMAJA DI KAMPUNG SUKAGALIH KECAMATAN KLARI KABUPATEN KARAWANG

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

- Siregar, N. S. S. (2012). Kajian Tentang Interaksionisme Simbolik. *Perspektif*, 1(2), 100-110.
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono,S.(2013).Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sujatmiko, T. (2015). Kenakalan Remaja Kompleks. http://www.krjogja.com/web/news/read/253063/kenakalan_remaja_kian_kompleks. Diakses Juli 2021.
- Sutopo, H.B. 2006. Metode Penelitian Kualitatif. Surakarta: UNS Press
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84-92.
- Wahyuni, D. (2017). Agama Sebagai Media dan Media Sebagai Agama. *Jurnal Ilmu Agama: Mengkaji Doktrin, Pemikiran, Dan Fenomena Agama*, 18(2).
- Widodo, 2010, Anatomi dan Perkembangan Teori Sosial, Aditya Media Publishing, Malang
- Wirawan, I. B. (2012). *Teori-teori Sosial Dalam Tiga Paradigma*. Jakarta: Prenadamedia Grup.
- Yanizon, A. (2019). Penyebab Munculnya Perilaku Agresif Pada Remaja. *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 6(1).

Media masa

Fly19.blogspot.co.id. (2021) Diakses dari <http://fly19.blogspot.co.id/2017/09/sejarah-mobile-legends-bang-bang.html> [Diunduh tanggal 29 agustus 2021]

teknologi.bisnis.com. (2021) Diakses dari <https://teknologi.bisnis.com/read/20210314/564/1367248/ada-442-juta-pemain-gim-e-sport-di-indonesia>. [Diunduh tanggal 1 September 2021]