

ABSTRAK

IDENTIFIKASI FAKTOR – FAKTOR PENYEBAB PERILAKU AGRESIF VERBAL PADA MAHASISWA UNIVERSITAS LAMPUNG YANG BERMAIN *GAME ONLINE*

Oleh

M. FAJAR RIZKI AKBAR

Perilaku agresif verbal merupakan salah satu bentuk ekspresi emosi negative yang sering muncul pada mahasiswa yang bermain game online. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan munculnya perilaku agresif verbal pada mahasiswa yang sedang bermain game online. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Subjek penelitian ini berjumlah 3 mahasiswa aktif Universitas Lampung dengan pengambilan sampel secara purposive sampling dengan criteria tertentu. Teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan rekaman arsip, serta analisis data menggunakan software ATLAS.TI 8. Dari hasil penelitian diperoleh 5 gambaran perilaku diantaranya yaitu: *Competence Attacks* (Menyerang Kompetensi) sebesar 21,43%, *Insult* (Menghina) sebesar 7,14%, *Profanity* (Berkata kasar) sebesar 28,57%, *Redicule* (Ejekan) sebesar 21,43% dan Marah-marah sebesar 21,43%, serta 4 faktor penyebab perilaku agresif verbal pada mahasiswa yakni kondisi permainan (20,00%), pengaruh teman (50,00%), pribadi (20,00%), dan komunikasi (10,00%).

Kata kunci : Game Online, Agresif Verbal, Mahasiswa

ABSTRACT

IDENTIFICATION OF FACTORS CAUSING VERBAL AGGRESSIVE BEHAVIOR IN UNIVERSITY OF LAMPUNG STUDENTS WHO PLAY ONLINE GAMES

By

M. FAJAR RIZKI AKBAR

Verbally aggressive behavior is a form of negative emotional expression that often occurs in students who play online games. This study aims to identify factors that contribute to verbally aggressive behavior in students who play online games. The method used in this study was a qualitative case study. The subjects were three active students at the University of Lampung, with purposive sampling using specific criteria. Data collection techniques through interviews, observations, and archival recordings, as well as data analysis using ATLAS.TI 8 software. From the results of the study, 5 behavioral descriptions were obtained, including: Competence Attacks (Attacking Competence) of 21.43%, Insult (Insulting) of 7.14%, Profanity (Rude Speech) of 28.57%, Redicule (Ridicule) of 21.43% and Anger of 21.43%, as well as 4 factors causing verbal aggressive behavior in students, namely game conditions (20.00%), peer influence (50.00%), personal (20.00%), and communication (10.00%).

Keyword : *Online Game, Verbal Aggression, Student*