

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

**(SKRIPSI)**

**Oleh :**

**M. FAJAR RIZKI AKBAR  
NPM 2113052038**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

## **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*

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

**Oleh**

**M. FAJAR RIZKI AKBAR**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Bimbingan dan Konseling  
Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

Judul Skripsi

: IDENTIFIKASI FAKTOR -FAKTOR PENYEBAB  
PERILAKU AGRESIF VERBAL PADA  
MAHASISWA UNIVERSITAS LAMPUNG YANG  
BERMAIN GAME ONLINE

Nama Mahasiswa : **M. Fajar Rizki Akbar**

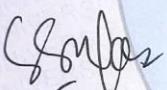
NPM : 2113052038

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

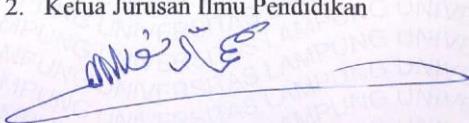
Dosen Pembimbing I

  
**Shinta Mayasari, S.Psi., M.A., Psi.**  
NIP. 198005012008122002

Dosen Pembimbing II

  
**Redi Eka Andriyanto, M.Pd., Kons.**  
NIP. 198101232006041003

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

  
**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M. Si.**  
NIP 19741220 200912 1 002

**MENGESAHKAN**

1. Tim Pengaji

Ketua

: Shinta Mayasari, S.Psi., M.A., Psi.

.....

Sekretaris

: Redi Eka Andriyanto, M.Pd., Kons.

.....

Pengaji Utama

: Ratna Widiastuti, S.Psi., M.A., Psi.

.....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.  
NIP. 198705042014041001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **10 Desember 2025**

## **SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : M. Fajar Rizki Akbar  
Nomor Pokok Mahasiswa : 2113052038  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Lokasi Penelitian : Universitas Lampung

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Identifikasi Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Agresif Verbal Pada Mahasiswa Universitas Lampung Yang Bermain *Game Online*” tersebut adalah benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan terkecuali bagain-bagian tertentu yang dirujuk sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 07 Januari 2026

Penulis



M. Fajar Rizki Akbar  
NPM. 2113052038

## **RIWAYAT HIDUP**



Penulis bernama M. Fajar Rizki Akbar yang di lahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 24 September 2003. Peneliti merupakan anak ke-1 dari pasangan Bapak H. Harsanto dan Ibu Hj. Diyah Ekowati penulis mengawali pendidikan formal di TK Al Kautsar pada tahun 2009, kemudian melanjutkan pendidikan ke SD Al Kautsar dan lulus pada tahun 2015, kemudian melanjutkan pendidikan ke SMP Al Azhar 3 lulus pada tahun 2018, selanjutnya melanjutkan ke SMA Negeri 15 Bandar Lampung yang lulus pada tahun 2021. Pada tahun 2021 peneliti diterima sebagai mahasiswa Program Studi S1-Bimbingan dan Konseling melalui jalur SBMPTN. Pada tahun 2024 saat semester 5 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di desa Rulung Helok, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung. Selama berkuliah penulis aktif mengikuti kegiatan organisasi internal kampus dan mengikuti berbagai kepanitiaan yang diselenggarakan oleh HIMAJIP.

## **MOTTO**

”Tidak ada penderitaan yang abadi, tidak ada kebahagiaan yg abadi. Kecuali bagi yang pandai bersyukur, selamanya ia akan merasakan kebahagiaan”

**(K.H Ahmad Bahauddin Nursalim)**

“Ilmu tanpa akhlak hanya akan membuat seseorang menjadi sombong”

**(K.H Ahmad Bahauddin Nursalim)**

“ Belajar mencintai itu perlu waktu, belajar melupakan juga perlu waktu”

**(Ust. Felix Y. Siauw)**

”Kalau tidak bisa bersaing dengan orang sholeh dalam memperbanyak amal, maka bersainglah dengan para pendosa dalam memperbaiki diri”

**(Dr. (H.C) Adi Hidayat, Lc., M.A.)**

“Segala yang pernah menjadi bagian dari hidupku, akan selalu memiliki makna”

**(M. Fajar Rizki Akbar)**

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillahirabbil' alamin, Sebagai wujud syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, hidayah serta kekuatan di setiap langkahku. Dengan penuh cinta, doa, dan kerendahan hati, karya sederhana ini kupersembahkan kepada:

### **Orangtua (Bapak H. Harsanto dan Ibu Hj. Diyah Ekowati)**

Kepada Bapak dan Ibu tercinta beribu banyak terimakasih atas segala perjuangan dan kasih sayang yang telah diberikan kepada saya selama ini. Atas semua dukungan dan semua uluran tangan yang selalu diberikan kepada saya sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi dan pendidikan S-1 Bimbingan dan Konseling ini dengan lancar.

### **Kakek (Bapak H. Mudadi Hadi Saputro)**

Kepada Kakek tercinta beribu banyak terimakasih atas segala perjuangan dan kasih sayang yang telah diberikan kepada saya selama ini sekaligus sebagai orangtua penulis di Bandar Lampung.

### **Paman dan Bibi (Didik Mardiyanto dan Hanivah Tri H)**

Kepada Paman dan Bibi beribu banyak terimakasih atas segala perjuangan dan kasih sayang yang telah diberikan kepada saya selama ini dan selalu mensupport penulis selama menempuh perkuliahan hingga selesai.

Serta

### **Almamater Tercinta**

## **SANWACANA**

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi dengan judul “Identifikasi Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Agresif Verbal Pada Mahasiswa Universitas Lampung Yang Bermain *Game Online*” adalah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D. E. A., I. P. M., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd. selaku Dekan Dakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Dr Muhammad Nurwahiddin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Dr. Ranni Rahmayanthi Z, S.Pd., M.A. selaku Ketua Program Studi S-1 Bimbingan dan Konseling Universitas Lampung.
5. Shinta Mayasari, S.Psi., M.A., Psi. selaku pembimbing I sekaligus dosen pembimbing akademik yang selalu memberikan pengarahan dan saran yang baik sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Redi Eka Andriyanto, M.Pd., Kons. selaku pembimbing II atas kesediannya dalam memberikan pengarahan dan bimbingan sampai peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

7. Ratna Widiastuti, S.Psi., M.A., Psi. selaku dosen pembahas yang berkenan memberikan arahan dan pengetahuan terkini sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
8. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Karyawan Bimbingan dan Konseling, yang telah memberikan dukungan hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Orang tua tercinta, Bapak H. Harsanto dan Ibu Hj. Diyah Ekowati yang memberikan cinta, kasih sayang, motivasi, doa, dan dukungan secara penuh dalam setiap langkah penulis.
10. Keluarga besar yang selalu memberikan dukungan dan dorongan kepada penulis.
11. Bapak Heri Kurniawan dan Ibu Agustinawati yang selalu memberikan doa dan dukungan penulis sehingga dapat terselesaikan skripsi ini.
12. Wanita tersayang Mutia Az Zahra yang selalu menjadi penyemangat dan selalu support penulis selama penyusunan skripsi.
13. Teman-teman *Gaming House*, Muhammad Fazrul Falah, Farenza Yodin Al Fikri, Bofa Nuswalaba Abimanyu, Okta Putra Riadi, Reza, Hamzah, Fajri, Dutha yang telah menemaninya dalam suka dan duka dalam perkuliahan
14. Seluruh teman-teman mahasiswa Bimbingan dan Konseling Angkatan 2021 yang telah memberikan pengalaman dan menambah cerita selama menempuh pendidikan di Program Studi Bimbingan dan Konseling.

Bandar Lampung, 07 Januari 2026  
Penulis

M. Fajar Rizki Akbar  
NPM 2113052038

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	9
1.3 Batasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah .....	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
1.7 Kerangka Pemikiran .....	10
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>12</b>
2.1 Pengertian Perilaku Agresif Verbal.....	12
2.2 Jenis-Jenis Agresif verbal.....	13
2.3 Aspek-Aspek Agresif Verbal .....	14
2.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif Verbal.....	14
2.5 Dampak Negatif Perilaku Agresif Verbal .....	17
2.6 Pengertian <i>Game Online</i> .....	17
2.7 Jenis – Jenis <i>Game Online</i> .....	20
2.8 Dampak Bermain <i>Game Online</i> .....	22
2.9 Perkembangan Remaja .....	22
2.10 Penelitian Relevan.....	25
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
3.1 Metode Penelitian.....	28
3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian.....	29
3.3 Subjek Penelitian.....	29
3.4 Teknik Sampling .....	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	30
3.6 Definisi Operasional Penelitian.....	33
3.7 Uji Keabsahan Data .....	33
3.8 Teknik Analisis Data .....	35

<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>40</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	40
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	40
4.1.2 Gambaran Umum Subjek Penelitian .....	40
4.1.3 Hasil Analisis Data Faktor-Faktor Penyebab Agresif Verbal Pada Mahasiswa Universitas Lampung Yang Bermain <i>Game Online</i> .....	40
4.1.4 Hasil Observasi.....	55
4.2 Pembahasan .....	57
<b>V. PENUTUP .....</b>	<b>68</b>
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran .....	68
5.3 Keterbatasan Penelitian .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>73</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel	Halaman
4.1 Gambaran Subjek Penelitian .....	40
4.2 Frekuensi <i>Coding</i> .....	42
4.3 Frekuensi Tabel Gambaran Agresif Verbal .....	43
4.4 Frekuensi Tabel Faktor-Faktor Penyebab Agresif Verbal .....	44
4.5 Hasil Coding Gambaran Agresif Verbal Mahasiswa .....	44
4.6 Hasil Coding Faktor Penyebab Agresif Verbal Mahasiswa.....	48
4.7 Jadwal Observasi Penelitian.....	55

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Halaman
4.1 <i>WordCloud</i> Faktor Penyebab .....	41
4.2 <i>Generating Initial Code</i> .....	42
4.3 <i>Network Analysis Gambaran Perilaku</i> .....	51
4.4 <i>Network Analysis Faktor-Faktor Penyebab</i> .....	52
4.5 Faktor-Faktor Penyebab Perilaku Agresif Verbal.....	54
4.6 Gambaran Perilaku Agresif Verbal Responden .....	59
4.7 Faktor Penyebab Perilaku Agresif Verbal.....	59

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran	Halaman
1. Panduan Wawancara .....	74
2. Panduan Observasi .....	79
3. Hasil Observasi .....	81
4. Verbatim.....	93
5. <i>WordCloud dan Network Analysis</i> .....	116

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman, kemajuan teknologi semakin pesat dan semakin canggih salah satunya *game online*. *Game online* merupakan suatu bentuk permainan modern yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol game, laptop, dan perangkat game lainnya serta bersifat *multiplayer* atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna diwaktu yang sama. Meskipun perkembangan teknologi tidak dapat dihindari sebagaimana kemajuan lainnya, selalu saja ada sisi negatif yang menyertai perubahan dan kemajuan tersebut. Sisi negatif tersebut salah satunya disebabkan oleh pemanfaatan kemajuan secara tidak tepat. Salah satunya adalah fenomena *game online*. Menurut Poetoe sebagaimana yang dikutip oleh Jaenab, *game online* adalah permainan dengan menggunakan media internet sehingga pengguna dari tempat yang berbeda pun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama. Awal kemunculan fenomena ini adalah 2000-an dan terus *booming* hingga hari ini.

*Game online* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan mahasiswa saat ini. Dengan perkembangan teknologi yang pesat dan meningkatnya popularitas *game* di berbagai platform, mahasiswa tidak hanya menjadikan *game* sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media ekspresi kreatif, peluang karier dan tempat untuk bersosialisasi. *Game online* mulai populer dikalangan mahasiswa sebenarnya sudah cukup lama, dimulai dari munculnya internet berkecepatan tinggi yang memungkinkan pengalaman bermain *game online* lebih baik. *Trend* ini semakin meningkat pesat seiring dengan perkembangan teknologi *smartphone* dan semakin mudahnya mengakses *game online*.

*Game online* menjadi *trend* karena seiring perkembangan teknologi *smartphone* yang semakin canggih dan memudahkan seseorang untuk mengakses *game online*

dimana saja dan kapan saja. Bahkan penyebab *game online* ini *trend* adalah *covid-19*, banyak orang termasuk mahasiswa menghabiskan waktunya selama dirumah dengan bermain *game online*. *Trend game online* ini tidak hanya dikalangan mahasiswa, melaikan dikalangan remaja dan pekerja banyak yang bermain *game online*.

Adapun menurut para ahli terdapat beberapa dampak positif dari bermain *game online* diantaranya yaitu, Menurut Anhar (2010:27) Beberapa dampak positif bermain game online adalah sebagai berikut: 1) Membantu perkembangan koordinasi tangan-mata, motorik, dan kemampuan spasial ;2) Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berpikir secara mendalam. aspek mental *game online* dapat melatih fokus dan meningkatkan konsentrasi, penyelesaian masalah mampu berfikir kritis dan menemukan solusi yang inovatif, berdasarkan peneliti di *Manchester University* dan *Central Lancashire University* membuktikan bahwa gamers yang bermain 18 jam per minggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setara dengan kemampuan atlet biasanya. Yang kedua, meningkatkan ketajaman mata. Peneliti di *Rochester University* menyebutkan bahwa anak-anak yang bermain game action secara teratur dapat menajamkan mata, anak-anak yang bermain game mempunyai ketajaman mata yang lebih cepat dari pada mereka yang tidak bermain *game* (Surbakti, 2017)

Menurut Benyamin Bloom (1956) yang dapat menunjukkan gambaran hasil belajar, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kognitif merupakan perilaku yang menekankan pada intelektualnya, seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir. Afektif lebih menekankan pada aspek perasaan, seperti minat dan sikap. Sedangkan psikomotor lebih menekankan pada keterampilan motorik (Supriadi, 2019). Romizoswki (1982) menyebutkan dalam skema kemampuan yang dapat menunjukkan hasil belajar yaitu: 1) keterampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan membuat keputusan memecahkan masalah dan berpikir logis. 2) keterampilan psikomotor berkaitan dengan kemampuan tindakan fisik dan kegiatan perceptual. 3) keterampilan reaktif berkaitan dengan sikap, kebijaksanaan, perasaan, dan selfcontrol (Yusrina, J., & Yermiandhoko, Y. 2022).

Berdasarkan pemaparan diatas telah disebutkan beberapa hal yang berkaitan dengan perkembangan individu yaitu keterampilan kognitif, keterampilan psikomotor, meningkatkan kemampuan analisa, membuat keputusan, melatih konsentrasi, dan meningkatkan ketajaman mata serta keterampilan reaktif pada individu.

*Game online* merupakan kegiatan yang sudah tidak dapat dipisahkan lagi dikalangan anak muda pelajar/mahasiswa. Karena bermain *game online* dikalangan pelajar/mahasiswa sudah seperti kebutuhan sehari-hari. *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan pemain tidak hanya menjadi penikmat *game online* tetapi juga dapat menjadi pecandu *game online* (Pratiwi, 2012).

Data terbaru berdasarkan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJI) pada tahun 2023 mencatat peningkatan signifikan pengguna internet di Indonesia, yang mencapai 215 juta orang. Namun di sisi lain, data dari Badan Pusat Statistik (BPS) juga mengungkap bahwa indeks keahlian dalam teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia masih terbilang rendah. Rentang usia pengguna yang kecanduan *game online* cukup luas, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Data BPS tahun 2023 menunjukkan bahwa sekitar 46,2 persen anak-anak dan remaja usia nol hingga 18 tahun mengalami kecanduan *game online*. Sedangkan 38,5 persen dari usia 18-25 tahun dan 15,3 persen di atas 25 tahun. Efek negatif dari *game online* bagi mahasiswa berimbas ke studinya, mahasiswa menjadi kurang fokus saat di kelas, mudah mengantuk, dan menjadi pemalas, maka sebab itu dapat menurunkan prestasi belajar dan mengganggu masa depan mahasiswa tersebut.

Menurut Newzoo 2020 Indonesia berada di peringkat keempat untuk jumlah pengguna smartphone di dunia. Pengguna smartphone di indonesia mencapai 82 juta dan lebih dari 52 jutanya adalah pemain *game online*. Sedangkan menurut Menkominfo Rudiantara dalam konferensi Pers *IDBYTE ESPORTS* 2020, menyebutkan bahwa kurang lebih 40 juta orang Indonesia bermain *game online*.

Diantara pengguna internet Indonesia, sebanyak 67% laki-laki dan 59% perempuan ternyata bermain *game online*.

*Game online* sebagai bentuk interaksi sosial virtual secara virtual semakin populer. Meskipun *game online* menawarkan berbagai keseruan dan tantangan yang membuat pengguna *game online* semakin menggebu gebu. Dengan adanya fitur *chat* dan *voice chat* mempermudah pengguna *game online* untuk saling berinteraksi. Namun dibalik itu semua muncul berbagai masalah sosial, salah satunya maraknya perilaku agresif verbal yang terjadi dalam lingkungan *game online* menjadi perhatian serius. Penelitian terdahulu fokus pada dampak *game online* saja. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku agresif verbal yang disebabkan *game online*.

Agresif verbal merupakan bentuk agresif yang dilakukan melalui kata-kata atau ucapan yang bersifat merendahkan, menghina, atau menyerang secara verbal. Dalam konteks *game online*, agresif verbal seringkali terjadi antara sesama pemain yang saling berinteraksi melalui fitur *chat* atau *voice chat*. Hal ini dapat terjadi akibat ketegangan dalam permainan, persaingan yang ketat, atau bahkan konflik personal antar pemain. Akan tetapi jika terus di abaikan dapat menyebabkan terhambatnya proses perkembangan individu seperti mencapai kemandirian emosional, mencapai kemandirian ekonomi, mampu membina hubungan baik dengan anggota kelompok berlawanan jenis, mengembangkan perilaku tanggung jawab sosial.

Infante dan Wigley (1986:61) mendefinisikan agresif verbal sebagai suatu tindakan membuat orang lain mengalami kesakitan psikologis dengan cara menyerang konsep diri dan menempatkan orang lain dalam masalah. Perilaku agresif verbal menurut Buss dan Perry adalah suatu tingkah laku yang dimaksudkan untuk memberikan rasa sakit, ancaman, atau membahayakan orang lain yang ditargetkan secara verbal baik dilakukan secara langsung maupun tidak langsung, misalnya mencaci, menolak berbicara dan menuduh tanpa bukti. Dampak paling buruk yang dapat ditimbulkan dari perilaku agresif verbal adalah dapat mengubah konsep diri orang lain menjadi negatif yang mengakibatkan

depresi berat hingga berakhir pada keinginan melakukan tindakan bunuh diri (Dayakisni & Hudaniah, 2009).

Baron dan Byrne (Munawir, 2021) mengungkapkan bahwa faktor yang mempengaruhi seseorang melakukan agresivitas verbal yaitu adanya provokasi langsung baik secara verbal dari orang lain yang memicu individu untuk menyemai ataupun melebihi provokasi tersebut, pemaparan kekerasan baik secara fisik maupun verbal di *game online* membuat individu yang melihatnya mengimitasi perbuatan tersebut, adanya gaya atribusi bermusuhan mengacu pada kecenderungan kebiasaan seseorang memberikan persepsi jahat atau prasangka buruk terhadap tindakan orang lain yang menurutnya ambigu.

Sedangkan Berkowitz (2003) menyatakan perilaku agresif verbal merupakan suatu bentuk tingkah laku yang dimunculkan untuk mengganggu kenyamanan orang lain berupa umpanan, makian, ejekan, fitnah dan ancaman melalui verbal. Secara operasional Krahe menjelaskan agresif verbal sebagai perilaku berbohong atau fitnah, mengumpat, menjelekkan orang lain, memberi nama julukan, membicarakan keburukan orang lain, menghina, menyindir, mencaci, mengejek dan mencela.

Jadi berdasarkan penjelasan para ahli yang sudah dipaparkan diatas, menurut Infante dan Wigley (1986:61) agresif verbal sebagai suatu tindakan membuat orang lain mengalami kesakitan psikologis. Menurut Buss & Perry adalah suatu tingkah laku yang memberikan rasa sakit, ancaman, atau membahayakan orang lain yang ditargetkan secara verbal misalnya mencaci, menolak berbicara dan menuduh tanpa bukti. Sedangkan Berkowitz 2003 menyatakan perilaku agresif verbal merupakan suatu bentuk tingkah laku yang dimunculkan untuk mengganggu kenyamanan orang lain berupa umpanan, makian, ejekan, fitnah dan ancaman melalui verbal.

Berdasarkan jurnal penelitian Psimawa (Hadad, K., & Winata, E. Y. 2021). Hasil dari wawancara yang telah dilakukan pada salah satu anggota komunitas Aerocode di Sumbawa, ia mengatakan bahwa akibat yang paling sering di timbulkan pada pemain game online berupa kekerasan dalam bentuk

verbal,yang mana para pemain game sering kali mengucapkan kata-kata kasar, saling mengumpat satu sama lain sehingga dapat memicu perdebatan antar pemain. Begitupun dangan penelitian yang dilakukan Ramdhani (2017), yang menyatakan perilaku agresif verbal juga terjadi di sebuah SMK di Pontianak pada tanggal 7 November 2017, pertengkaran terjadi dipicu karena ejekan lagi. Karena kesal, siswa yang diejek melampiaskan kemarahannya dengan memukuli siswa lainnya.

Belakangan ini banyak sekali dikalangan pelajar terutama di kalangan mahasiswa. Salah satu fenomena yang semakin marak adalah popularitas *game online* yang memberikan pengalaman bermain yang seru dan menantang. Pada tahun 2021, Indonesia menjadi salah satu negara dengan jumlah pemain games terbanyak di pasar Asia Tenggara. berdasarkan laporan dari Indonesia *Esports Industry Outlook* 2021, tercatat lebih dari 118 juta pemain games. Didominasi oleh game mobile. Namun, di balik semua keseruan dan tantangan tersebut, terdapat emosi dari dalam diri yang diakibatkan dari bermain *game online* tersebut yang berakibat terjadinya agresif verbal yang dapat mempengaruhi perilaku mahasiswa.

Perilaku agresif verbal tidak terbatas pada satu wilayah atau budaya saja, melainkan fenomena global yang mempengaruhi berbagai demografi. Menurut laporan dari Pew Research Center (2017), sekitar 41% gamer di Amerika Serikat mengakui pernah mengeluarkan kata-kata kasar atau agresif saat bermain *game online*. Di Indonesia, penelitian oleh Akbar dan Setiawati (2019) menunjukkan bahwa 35% dari mahasiswa yang sering bermain *game online* pernah mengalami atau melakukan agresif verbal. Menurut hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018 yang menunjukkan bahwa 5,7% dari 5.900 sampel menggunakan internet untuk bermain *game online*.

Mahasiswa merupakan generasi penerus kelangsungan suatu bangsa, dimana mahasiswa mempunyai peran dan kedudukan yang sangat strategis dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Namun, sebagian besar mahasiswa sekarang ini tidak peduli dengan masa depan dan lebih mementingkan kesenangan yang didapatkan dengan mudah. Apalagi dengan adanya *game online*

ini membuat mahasiswa semakin lupa dengan kewajiban-kewajiban mereka. Salah satunya yaitu berkomunikasi dengan orang sekitar. Hubungan dengan teman, dan keluarga yang sebelumnya sangat terjaga dengan komunikasi yang dilakukan menjadi renggang karena waktu bersama mereka menjadi jauh berkurang akibat dari game ini. Pergaulan hanya di *game online* saja, sehingga membuat komunikasi di dunia nyata para pengguna *game online* menjadi berkurang. Keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain. Pikiran jadi terus menerus memikirkan game yang sedang mereka mainkan. Pengguna jadi sulit konsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos atau menghindari pelajaran. Membuat mereka sebagai pengguna *game online* jadi acuh tak acuh, dan kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekelilingnya. Melakukan apa pun demi bisa bermain game, seperti berbohong, lalai, dan terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan ponsel cerdas membuat pengguna *game online* jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.

Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Apriyanti (2015) pada remaja yang gemar bermain *game online* di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya, bahwa *game online* dapat menimbulkan perilaku agresif, baik perilaku agresif fisik dan perilaku agresif verbal. Perilaku agresif tersebut berupa memukul, dan menendang. Sedangkan perilaku agresif verbal merupakan perilaku yang berasal dari kata-kata kasar yang ada di didalam kehidupan nyata yaitu berkata *anjing, fuck, cok, gateli*.

Dampak perilaku agresif verbal yang ditimbulkan dapat menyebabkan korban agresi verbal mengalami dampak negatif terkait mental, hasil belajar, lingkungan keluarga dan lingkungan sosial. Dampak mental berupa depresi, kecemasan, sulit mengontrol emosi dan gangguan psikiatrik, hasil belajar seperti prestasi menurun, berkurangnya konsentrasi saat belajar, menjadi pasif saat dikelas, lingkungan keluarga seperti mengurung diri dan jarang berkomunikasi dengan keluarga, lingkungan sosial seperti tidak mau bersosial dengan teman, lebih menarik diri dari keramaian.

Sebelum penelitian ini di lakukan, peneliti melakukan prapenelitian di lingkungan kampus. Peneliti melakukan wawancara singkat pada 2 random subjek.

Subjek 1, peneliti mengamati subjek (mahasiswa) yang sedang bermain *game online* dari kejauhan. Beberapa kali subjek menunjukkan perilaku agresif verbal melalui lisan secara langsung kepada teman main bareng (mabar) *game online* tersebut seperti mengumpat dan mengolok-lolok teman bermainnya. Setelah saya wawancarai subjek tersebut, subjek mengatakan bahwa dia melakukan itu karena teman bermainnya itu tidak benar-benar serius dalam pertandingan. Subjek mengatakan itu dilakukan setiap kali ia bermain *game online*. Setelah saya tanya taukah kamu dampak yang ditimbulkan setelah kamu melakukan itu kepada temanmu, subjek megatakan tidak tahu, karena subjek melakukan perilaku agresif verbal tanpa sadar karena terbawa emosi dalam *game online*. Kenapa melakukan itu, subjek menjawab karena untuk melampiaskan kekesalan subjek.

Subjek 2, peneliti mendatangi salah satu subjek yang sedang duduk dikantin dan sedang bermain *game online*, langsung saya tanyakan setelah sesi bermain usai. Apakah kamu tau perilaku agresif verbal, subjek menjawab agresif verbal itu tindakan seseorang yang menyakiti orang lain, Apakah kamu pernah melakukan perilaku agresif verbal saat bermain *game online*, subjek menjawab pernah melakukan, kenapa kamu melakukan itu, subjek menjawab karena dibuat kesal oleh orang lain saat bermain *game online*. Apakah kamu tahu dampak dari perilaku tersebut, subjek menjawab ya dampaknya membuat seseorang itu mentalnya down.

Dari data prapenelitian tersebut bahwa mahasiswa yang bermain *game online* melakukan perilaku agrsi verbal, salah satu yang peneliti temukan mahasiswa melakukan agresif verbal dengan mengolok-lolok, merendahkan, dan berkata kasar. Mahasiswa juga belum mengerti dampak yang ditimbulkan untuk pelaku dan korban dari perilaku yang mereka lakukan.

Urgensi penelitian ini semakin relevan mengingat banyaknya korban yang ditimbulkan akibat agresif verbal yang mengalami stres, kecemasan, dan rendah diri. Perilaku Agresif verbal sangat meresahkan dikalangan pemain *game online*

menimbulkan banyak korban dan merugikan orang lain. Oleh karena itu perilaku agresif verbal penting dijadikan topik dalam penelitian karena sangat banyak dampak negatif yang ditimbulkan dari perilaku agresif verbal terutama bagi korban agresif verbal. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor penyebab perilaku agresif verbal pada mahasiswa yang bermain *game online* dengan harapan dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif dan praktis bagi pendidik, orang tua, dan pembuat kebijakan pendidikan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi terdapat permasalahan berupa:

1. Terdapat mahasiswa yang berperilaku agresif verbal seperti menghina, mengumpat, dan mengejek dalam permainan.
2. Terdapat mahasiswa yang tidak dapat mengontrol saat berperilaku agresif verbal
3. Terjadi marahan dalam hubungan pribadi antar mahasiswa dalam permainan *game online*
4. Terdapat mahasiswa yang mengalami adu mulut
5. Mahasiswa mengalami cek cok hingga agresif fisik
6. Perilaku agresif verbal selama main tetap dilakukan diluar waktu permainan *game online*.

## 1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah “Identifikasi faktor – faktor penyebab perilaku agresif verbal pada mahasiswa unila yang bermain *game online*”.

## 1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana gambaran perilaku agresif verbal yang terjadi dalam permainan *game online*

2. Apa saja faktor – faktor yang mempengaruhi perilaku agresif verbal pada mahasiswa yang bermain *game online*

### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Memberikan gambaran perilaku agresif verbal dalam permainan game online
2. Mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan perilaku agresif verbal pada mahasiswa yang bermain game online.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat di antaranya sebagai berikut:

#### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan dan pengembangan bagi disiplin ilmu bimbingan dan konseling, khususnya bidang kognitif dan pribadi sosial

#### **1.6.2 Manfaat Praktis**

- a. Bagi peneliti, diharapkan adanya penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti yang bisa menjadi acuan praktik di lapangan.
- b. Bagi mahasiswa, diharapkan adanya penelitian ini dapat dipahami agar lebih bisa mengontrol emosinya.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan adanya penelitian ini sebagai awalan untuk penelitian yang lebih mendalam tentang agresif verbal saat bermain *game online*.

### **1.7 Kerangka Pemikiran**

Perilaku agresif verbal pada mahasiswa yang bermain game online merupakan fenomena yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Secara internal, mahasiswa bisa merasakan emosi negatif seperti frustrasi, marah, atau stres saat mengalami kekalahan, kesalahan rekan tim, atau gangguan teknis seperti lag. Emosi ini dapat semakin kuat jika mahasiswa memiliki sifat impulsif atau

kesulitan mengendalikan emosi, sehingga lebih mudah meluapkan kemarahan secara verbal. Di sisi eksternal, lingkungan game online mendukung munculnya agresivitas. Anonimitas di dunia digital membuat pemain merasa kurang bertanggung jawab secara sosial, sehingga lebih bebas mengeluarkan kata-kata kasar tanpa takut akan konsekuensi langsung. Selain itu, norma dalam komunitas game yang menganggap perilaku agresif sebagai hal biasa turut memperkuat kecenderungan tersebut. Tekanan untuk menang dalam permainan dan pengaruh dari pemain lain yang agresif juga mendorong munculnya agresi verbal.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana faktor-faktor tersebut saling berhubungan dalam membentuk agresi verbal pada mahasiswa UNILA. Dengan pendekatan kualitatif, penelitian akan menggali pengalaman partisipan melalui wawancara mendalam dan observasi, sehingga dapat memahami makna dan konteks di balik perilaku agresif verbal tersebut. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam tentang aspek psikologis dan sosial yang terlibat, serta menjadi dasar bagi pengembangan intervensi yang tepat di tingkat individu dan komunitas.

Masalah perilaku agresif merupakan masalah yang sangat penting bagi pertumbuhan, perkembangan dan masa depan. Bila tidak ditangani dengan baik dan benar, perilaku agresif dapat berdampak negatif pada kehidupan di kemudian hari. Namun kenyataannya dari tahun- ketahun perilaku agresif semakin meningkat. Masalah perilaku agresif dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satu contoh penyebab berperilaku agresif adalah *game online* (Isnaini et. al., 2021

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Pengertian Perilaku Agresif Verbal

Agresif verbal merupakan bentuk agresif yang dilakukan melalui kata-kata atau ucapan yang bersifat merendahkan, menghina, atau menyerang secara verbal. Perilaku agresif adalah tindakan yang secara sengaja dilakukan untuk menyakiti orang lain, secara fisik (misalnya memukul, mendorong atau berkelahi) ataupun psikologis (misalnya mempermalukan, menghina atau mengucilkan orang lain). Dalam psikologi dan ilmu sosial lainnya, pengertian agresif merujuk pada perilaku untuk membuat objeknya mengalami bahaya atau kesakitan. Agresif dapat dilakukan secara verbal atau fisik.

Krahe mendefinisikan bahwa perilaku agresif verbal adalah berbohong, mengumpat atau meburuk-burukkan orang lain, memberi nama julukan, memperolok-olok, bergunjing, mengejek, menghina atau menyindir, mencaci, mencela dan mendamprat. Menurut Buss, perilaku agresif verbal adalah suatu perilaku yang dilakukan untuk menyakiti, mengancam atau membahayakan individu individu atau objek-objek yang menjadi sasaran tersebut secara verbal atau melalui kata-kata dan langsung ataupun tidak langsung, seperti memaki, menolak berbicara, menyebar fitnah (Dayakisni & Hudaniah, 2009).

Berkowitz (2003) mendefinisikan perilaku agresif verbal sebagai suatu bentuk perilaku atau aksi agresif yang diungkapkan untuk menyakiti orang lain, perilaku agresif verbal dapat berbentukumpatan, celaan atau makian, ejekan, fitnahan, dan ancaman melalui kata-kata. Chory (2000) berpendapat bahwa agresi verbal merupakan penyerangan terhadap konsep diri orang lain meliputi karakter, kompetensi, latar belakang, maupun penampilan orang lain. Hal ini seringkali terjadi dikalangan pelajar berusia remaja seperti halnya mahasiswa yang masih berada di rentan usia remaja. Sebagai seorang mahasiswa tentu mereka telah mampu mengungkapkan setiap idea tau gagasan yang dimiliki, dan hal ini tak

jarang seringkali menggunakan komunikasi secara verbal yang berujung pada tindakan agresivitas verbal.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat penulis pahami bahwa agresif verbal merupakan perilaku yang dilakukan untuk menyakiti, merendahkan, mengancam atau membahayakan individu-individu atau objek-objek yang menjadi sasaran secara verbal atau melalui kata-kata secara langsung ataupun tidak langsung seperti memaki, menyebar fitnah, menolak bicara. Perilaku agresif dalam berbagai bentuk penyerangan baik fisik maupun verbal dan tindakan kriminal seringkali diikuti oleh beberapa faktor salah satunya dengan rendahnya kontrol diri yang dimiliki oleh seseorang.

## 2.2 Jenis-Jenis Agresif verbal

Menurut Buss (1961) menyatakan bahwa ada beberapa jenis perilaku agresif verbal yaitu:

1) Agresif Verbal Aktif Langsung

Yaitu tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok lain, seperti menghina, memaki, marah, mengumpat.

2) Agresif Verbal Pasif Langsung

Yaitu tindakan agresif verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara berhadapan dengan individu atau kelompok lain namun tidak terjadi kontak verbal secara langsung seperti, menolak bicara, bungkam.

3) Agresif Verbal Aktif Tidak Langsung

Yaitu tindakan agresif verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok lain dengan cara tidak berhadapan secara langsung dengan individu atau kelompok lain yang menjadi targetnya, seperti menyebar fitnah, mengadu domba.

4) Agresif Verbal Pasif Tidak Langsung

Yaitu tindakan agresif verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara tidak berhadapan dengan individu atau kelompok lain yang menjadi targetnya dan tidak terjadi kontak verbal secara langsung, seperti tidak memberi dukungan, tidak menggunakan hak suara.

### 2.3 Aspek-Aspek Agresif Verbal

Menurut Infante dan Wigley (1986), aspek agresif verbal dapat dijelaskan melalui beberapa tipe, di antaranya :

- a. *Character attacks* atau menyerang karakter, yaitu ketika seseorang dengan sengaja mengganggu atau menyinggung karakter orang lain secara lisan atau tulisan.
- b. *Competence attacks* atau menyerang kompetensi, yaitu memandang rendah atau cenderung meremehkan kemampuan orang lain.
- c. *Insults* atau menghina, yaitu kesengajaan yang dilakukan seseorang untuk mengejek atau mencemooh kelemahan yang dimiliki oleh orang lain.
- d. *Maledictions* atau mengutuk, yaitu mengeluarkan sumpah serapah atau mengharapkan hal buruk menimpa orang lain yang disampaikan melalui perkataan atau tulisan.
- e. *Teasing* atau menggoda, yaitu perilaku memunculkan kalimat sindiran yang ditujukan untuk menyakiti orang lain.
- f. *Redicule* atau ejekan, yaitu ketika seseorang dengan sengaja menertawakan kesalahan atau kelemahan yang dimiliki oleh orang lain misalnya dengan membuat lelucon yang berisi ejekan.
- g. *Profanity* atau berkata kasar, yaitu ketika seseorang mengeluarkan perkataan kotor atau perkataan tidak sopan yang tujuannya kepada orang lain. (Abdullah et al., 2021)

Berdasarkan pemaparan di atas, perilaku agresif verbal memiliki 7 aspek di antaranya, *character attacks*, *competence attacks*, *insults*, *maledictions*, *teasing*, *redicule*, dan *profanity*.

### 2.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif Verbal

Secara garis besar, Baron dan byrne (Yohana, 2005) menyatakan beberapa faktor perilaku agresif verbal, di antaranya :

- a. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang muncul dalam diri seseorang meliputi karakteristik dan kepribadian yang dapat memicu kemunculan perilaku agresif verbal. Faktor internal yang dimaksud antara lain adalah pertama pola

perilaku, seseorang yang memiliki kecenderungan respon mudah marah akan rentan menampilkan perilaku agresif. Kedua tingkat narsisme, seseorang dengan kepribadian narsistik memiliki ego yang tinggi sehingga apabila tindakan orang lain dirasa mengancam egonya maka respon perilaku agresif dapat dimunculkan. Ketiga perbedaan gender, di mana tingkat agresif verbal yang dimiliki laki-laki dan perempuan berbeda.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berkaitan dengan lingkungan sosial yang dimiliki seseorang meliputi bentuk perkataan atau perbuatan yang ditampilkan oleh orang lain. Faktor eksternal atau sosial yang dimaksud antara lain adalah pertama, rasa frustasi yaitu perasaan tidak nyaman akibat pengalaman yang tidak menyenangkan ketika orang lain atau sesuatu hal menghambat seseorang dalam memperoleh sesuatu. Kedua, adanya provokasi secara verbal yang dapat membangkitkan reaksi emosi seseorang. Ketiga, penyajian tayangan di media sosial dengan tema kekerasan baik secara fisik atau verbal memungkinkan seseorang untuk meniru perbuatan yang dilakukan.

c. Faktor situasional

Faktor situasional merupakan faktor yang berhubungan dengan situasi dan kondisi di mana perilaku agresif verbal muncul. Faktor situasional yang dimaksud adalah pengaruh suhu udara atau konsumsi alkohol.

Sedangkan Barbara Krahe (2020) menekankan pembahasan mengenai peran kepribadian dalam perbedaan kemunculan perilaku agresif verbal yang ditampilkan oleh seseorang, di antaranya:

- a. Iritabilitas, mengacu pada kecenderungan untuk memberikan respon secara impulsif terhadap hal-hal yang sifatnya bertolak belakang dengan pribadi bahkan pada hal-hal ringan ke arah pembiasaan. Seseorang dengan kondisi iritabilitas memperlihatkan tingkat agresif verbal yang meningkat dibandingkan seseorang dengan kondisi non iritabilitas.
- b. Kerentanan emosional, mengacu pada kecenderungan seseorang untuk mengalami perasaan tidak nyaman, mudah menyerah, dan rapuh. Seseorang

yang rentan secara emosional menunjukkan arah mendekati perilaku agresif verbal.

- c. Pikiran kacau versus perenungan, mengacu pada seberapa jauh seseorang mampu merespon dorongan agresif yang hadir melalui kecenderungan spontan menanggapi secara negatif atau mampu memikirkan kondisi yang dihadapi sebelum memberikan tanggapan.
- d. Kontrol diri, merujuk pada hambatan bersifat internal yang menahan keterbebasan respon yang mengarah pada perilaku agresif verbal.
- e. Harga diri, secara umum asumsi yang dibangun adalah bahwa perasaan yang sifatnya negatif mengenai diri memungkinkan seseorang untuk memiliki kecenderungan menyerang orang lain. Dalam hal ini rendahnya tingkat harga diri yang dimiliki seseorang menjadi pemicu kemunculan perilaku agresif verbal. Namun berdasarkan penelitian Baumeister dan Boden, tingginya tingkat harga diri seseorang justru berdampak pada kerentanan seseorang untuk berperilaku agresif verbal. Asumsi yang dibangun adalah bahwa dorongan negatif yang hadir dianggap sebagai bentuk ancaman terhadap harga diri seseorang.
- f. Gaya atribusi bermusuhan, merujuk pada kebiasaan yang dimiliki seseorang untuk menafsirkan stimulus sosial secara lebih negatif sehingga seseorang cenderung memberikan respon melalui perilaku agresif verbal.

Dari pemaparan di atas, diperoleh kesimpulan bahwa tinggi rendahnya perilaku agresif verbal menurut Baron dan Byrne dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal, faktor eksternal dan faktor situasional yang meliputi sebagai, faktor internal mencakup pola perilaku, tingkat narsisme dan perbedaan gender, faktor eksternal mencakup rasa frustasi, provokasi dan penyajian tayangan kekerasan, serta faktor situasional mencakup suhu udara dan konsumsi alkohol. Selain itu, Krahe juga menambahkan faktor kepribadian yang berpengaruh terhadap perilaku agresif verbal, meliputi iritabilitas, kerentanan emosional, kontrol diri, harga diri, pikiran kacau vs perenungan, dan gaya atribusi bermusuhan.

## 2.5 Dampak Negatif Perilaku Agresif Verbal

Perilaku agresif memberikan dampak secara psikologis dan fisik terhadap peserta didik. Apabila peserta didik sering berperilaku agresif akan menimbulkan kecenderungan melakukan tindak kekerasan dalam penyelesaian masalah, sulit mengontrol emosi, coping yang dimiliki kurang baik sehingga peserta didik rentan melakukan penyimpangan seperti NAPZA, psikotropika, dll (Trisnawati dalam Yani, 2019: 38).

Selain itu, perilaku agresif juga menimbulkan dampak negatif bagi pelaku dan korban. Bagi pelaku dampak yang ditimbulkan dari perilaku agresif yaitu dijauhi dan dibenci oleh orang-orang disekitar, sedangkan bagi korban dampak yang ditimbulkan berupa sakit fisik dan psikis serta kerugian lainnya (Yusri dan Restu, 2013: 243)

Agresivitas baik verbal maupun nonverbal memiliki dampak buruk bagi pelaku maupun korban. Perilaku agresif pada masa remaja awal merupakan prediktor masalah anti sosial di masa berikutnya. Hal ini disebabkan pelaku cenderung akan kesulitan mengembangkan kemampuan menjalin relasi interpersonal yang sehat. Peserta didik yang yang berperilaku agresif akan dijauhi teman-temannya karena perilakunya sudah menyakiti perasaan orang lain. Selain itu juga sikap agresif dapat berpengaruh pada masalah akademis di sekolah.

Dari penjelasan diatas dapat penulis pahami dampak negatif perilaku agresif verbal bagi korban adalah menurunnya konsep diri dan motivasi yang menyebabkan tujuan pembelajaran disekolah terganggu, selain itu menurunnya konsep diri menyebabkan individu merasa bahwa dirinya lemah dan tidak yakin dengan potensi atau kekuatan-kekuatan yang ada dalam dirinya.

## 2.6 Pengertian *Game Online*

*Game online* merupakan sebuah *platform* yang terhubung dengan internet/jaringan yang menyediakan berbagai macam permainan yang dapat diakses banyak pengguna dalam satu waktu diseluruh belahan dunia secara bersamaan dan dapat saling terhubung antar pemain dengan jaringan internet.

Baik menggunakan *smartphone/komputer* dimanapun dan kapanpun selagi terhubung dengan jaringan internet semua bisa mengaksesnya.

*Game online* merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet dari berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online menurut Young (2009), yang terdapat pada jurnal Feibriandari dkk (2016:50). Hal ini memungkinkan para pemain mendapat kesempatan sama-sama bermain, berinteraksi, dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya.

*Game online* menurut Kim dkk (dalam Aziz, 2011:13) adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Selanjutnya Winn dan Fisher (Aziz, 2011:13) mengatakan *multiplayer online game* merupakan pengembangan dari *game* yang biasa dimainkan satu orang, dalam bentuk yang sama dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain perbedaanya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu bersamaan.

Menurut Burhan (dalam Affandi 2013) *game online* sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi internet.

Berdasarkan penjelasan para ahli diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa *game online* adalah sebuah situs atau *game* yang dimainkan oleh semua orang yang terhubung dengan jaringan internet. Dan dapat dimainkan oleh *multiplayer* secara bersamaan dalam waktu yang sama dimana saja dan kapan saja untuk mengaksesnya. *Game online* juga merupakan salah satu genre teknologi, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama didalam pola gameplay *Game online* yang dimainkan terdapat beberapa jenis, baik jaringan *smartphone* ataupun

jaringan komputer. Salah satu keuntungan dari *game online* adalah kemampuan untuk terhubung ke pemain lain. Keuntungan kedua dari *game online* adalah bahwa permainan ini tidak memerlukan pembayaran. Juga ketiga adalah ketersediaan berbagai jenis permainan untuk semua jenis pemain game. Salah satu *game online* yang bisa penulis jadikan contoh adalah *Mobile Legend* yang sangat populer saat ini dikalangan anak-anak, remaja, hingga dewasa yang dapat dimainkan di *Smartphone* mereka.

*Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *game online* tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Setiap *game online* memiliki tingkat kesulitan/level yang berbeda. Umumnya permainan ini dilengkapi pernak-pernik senjata, amunisi, karakter dan peta permainan yang berbeda. Untuk menyelesaikan level atau mengalahkan musuh secara efisien diperlukan strategi.

Dalam *game online* akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Meningkatkan konsentrasi. Kemampuan konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mecaricelah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah game maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi. Meningkatkan koordinasi tangan dan mata. Orang yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dan tangan.

Meningkatkan kemampuan membaca. Sangat tidak beralasan bahwa *game online* merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca anak. Dalam hal ini justru *game online* dapat meningkatkan minat baca pemainnya. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris. Kebanyakan *game online* menggunakan bahasa inggris dalam pengoperasiannya ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa inggris. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer. Untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain *game online* akan berusaha mencari informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan game tersebut. Meningkatkan kemampuan mengetik. Kemampuan

mengetik sudah pasti meningkat karena mereka menggunakan keyboard dan mouse untuk mengendalikan permainan. Terdapat pada jurnal Tri Arianto (2016).

## 2.7 Jenis – Jenis *Game Online*

*Game online* merupakan salah satu jenis permainan komputer yang memanfaatkan media jaringan komputer baik berupa LAN atau internet. Biasanya *game online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. *Game Online* memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Jenis *game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam. Jenis-jenis game lebih dikenal dengan istilah genregame. Genre juga berarti format atau gaya sebuah game. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan:

- a. *Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS)*. *Game online* jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini bisa dibilang multiplayer dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal. (di Indonesia game jenis ini sering disebut game tembak tembakan).
- b. *Massively Multiplayer Online Real-time strategi games (MMORTS)* *Game* jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri Age of Empires), fantasi (misalnya Warcraft), dan fiksi ilmiah (misalnya Star Wars).
- c. *Cross-Platform Online (CPO)*, merupakan game yang dapat dimainkan secara online dengan hardware yang berbeda misalnya saja need for speed

*undercover* dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun Xbox 360(Xbox 360 merupakan *hardware/console game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*). Misalnya *underground, need for speed* yang bisa dimainkan dengan PC maupun Konsol secara online.

- d. *Massively Multiplayer Online Browser Games (BG)*, merupakan *game* yang dimainkan pada browser seperti *Firefox, Opera, IE*. Syarat dimana sebuah browser dapat memainkan game ini adalah browser sudah mendukung java script, php, maupun flash.
- e. *Massive Multiplayer Online Role Games (MMORG)*, adalah game dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.
- f. *Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG)* Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. *RPG* biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam *RPG*, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA*.
- g. *Simulation games* Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *life-simulation games, construction and management simulation games*, dan *vehicle simulation*. Pada *life simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan, dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Second Life*.

Dari uraian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa itulah beberapa *game online* yang banyak diminati oleh penggemar *game online* khususnya dikalangan anak-anak, remaja hingga dewasa.

## 2.8 Dampak Bermain *Game Online*

*Game online* dapat memberikan dampak negatif. Dampak negatif bermain *game online* dapat menyebabkan kecanduan bermain *game online*. Menurut para pemain tidak tau kapan akan dapat menyelesaikan game karena para pembuat game membuat para pemain ketagihan dengan cara membuat para gamers mencapai suatu level atau posisi baru, ataupun memiliki kekuatan baru secara acak. Kecanduan adalah suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi akibat kurangnya kontrol terhadap perilaku ingin mengulanginya secara terus menerus.

Menurut Anhar (2010:27) Beberapa dampak positif bermain *game online* adalah sebagai berikut: 1) Membantu perkembangan koordinasi tangan-mata, motorik, dan kemampuan spasial ;2) Meningkatkan kemampuan membuat analisa, keputusan yang cepat, dan berpikir secara mendalam. Dan dampak negatif dari *game online* ini timbul karena, umumnya 89% dari *game* mengandung beberapa konten kekerasan

Menurut pendapat Darma (2011:67) beberapa Dampak Negatif bermain *game online* adalah: 1) Dapat menurunkan kesehatan; 2) Menimbulkan sifat malas dan tindakan kriminal; 3) Dapat membuat pemainnya lupa waktu, lupa belajar, lupa tugas dan tanggung jawab; 4) Dapat membuat pemainnya tidak produktif karena waktunya habis dipergunakan untuk bermain *game online*; 5) Dapat meningkatkan sikap agresivitas pemainnya, karena pengaruh aksi-aksi kekerasan yang terbiasa disaksikannya; 6) Dapat menyebabkan anti-sosial, karena keseringan main *game online*.

## 2.9 Perkembangan Remaja

Remaja (*adolescence*) diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak dan masa dewasa yang mengandung perubahan biologis, kognitif, psikososial, dan sosial emosional Santrock (2014) Menurut Hurlock (1980) ada tiga tahapan perkembangan remaja yaitu sebagai berikut :

- 1) Remaja awal (Early adolescence) usia 11-13 tahun
- 2) Remaja Madya (middle adolescence) usia 14-16 tahun

3) Remaja akhir (late adolescence) usia 17-20 tahun

Menurut Papalia, dkk (2008) masa remaja dimulai dari usia 11 tahun atau 12 tahun sampai 20 tahun atau masa remaja akhir, dan masa remaja tersebut terjadi banyak perubahan besar dalam individu. Sedangkan menurut Hurlock (1980) masa remaja berlangsung dari usia 13 tahun sampai 16 tahun atau 17 tahun dan akhir masa remaja dari usia 16 tahun hingga 18 tahun, usia tersebut matang secara hukum.

Adapun ciri-ciri remaja menurut Hurlock (1980) adalah sebagai berikut :

- 1) Masa remaja adalah periode yang penting
- 2) Masa remaja sebagai periode peralihan
- 3) Masa remaja sebagai pencari identitas
- 4) Masa remaja sebagai masa yang tidak *realistic*
- 5) Masa remaja sebagai ambang masa depan

Berdasarkan uraian diatas, terdapat beberapa ciri-ciri remaja yaitu : Masa remaja sebagai peiode yang penting. Masa remaja sebagai periode peralihan. Masa remaja sebagai periode perubahan. Masa remaja sebagai masa mencari identitas. Masa remaja sebagai masa tidak realistik. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa.

Sedangkan tugas-tugas yang dihadapi oleh remaja menurut Hurlock (1980) adalah sebagai berikut :

- 1) Mencapai hubungan yang lebih matang dengan teman sebaya
- 2) Mencapai peran pria maupun wanita
- 3) Menerima keadaan fisiknya dan menggunakan secara efektif
- 4) Mengaharapkan perilaku sosial yang bertanggung jawab
- 5) Mempersiapkan perkawinan dan keluarga
- 6) Mencapai kemandirian emosional dari orang tua

Berdasarkan uraian diatas, beberapa tugas perkembangan remaja adalah : Menerima fisiknya sendiri,mancapai kemandirian emosional, mengembangkan keterampilan komunikasi interpersonal, menemukan role model sebagai

identitasnya, percaya akan kemampuan sendiri, mampu mengendalikan diri, mampu menyesuaikan diri, pemantapan minat hetero seksual, kematangan intelektual, memiliki filsafat hidup

Aspek-aspek perkembangan remaja:

a) Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik meliputi perubahan pada tubuh, otak, kapasitas sensoris, serta keterampilan motorik (Papalia dan Olds, dalam Jahja. Y, 2011). Tubuh remaja beralih dari tubuh kanak-kanak menjadi tubuh orang dewasa. Perubahan fisik otak strukturnya semakin sempurna untuk meningkatkan kemampuan kognitif (Piaget dalam Papalia dan Olds, dalam Jahja. Y, 2011).

b) Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget (dalam Santrock, 2007), remaja memiliki motivasi untuk memahami dunia karena perilaku adaptasi secara biologis mereka. Dalam pandangan Piaget, remaja aktif membangun dunia kognitif mereka, yang mana informasi yang didapatkan tidak langsung diterima begitu saja ke dalam skema kognitif. Remaja telah mampu membedakan hal-hal yang lebih penting dari yang lainnya. Remaja telah mampu mengolah cara berpikir mereka sehingga dapat memunculkan ide baru. Perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan mental seperti berpikir, menalar, memori, dan bahasa.

Menurut Piaget (dalam Papalia dan Olds, dalam Jahja. Y, 2011), masa remaja telah terjadi kematangan kognitif, yaitu interaksi dari struktur otak yang telah sempurna dan lingkungan sosial yang semakin luas sehingga memungkinkan remaja untuk berpikir abstrak, yang disebut juga sebagai tahap perkembangan operasional formal (dalam Papalia dan Olds, dalam Jahja. Y, 2011).

c) Perkembangan Kepribadian Dan Sosial

Perkembangan kepribadian yaitu perubahan cara individu berhubungan dengan dunia serta cara menyatakan emosi secara unik. Sedangkan perkembangan sosial merupakan perubahan dalam berhubungan dengan orang lain (Papalia dan Olds, dalam Jahja. Y, 2011). Perkembangan kepribadian yang terpenting pada masa remaja adalah pencarian identitas diri. Pencarian identitas diri merupakan proses menjadi seseorang dengan keunikan serta memiliki peran penting dalam hidup (Erickson dalam Jahja. Y, 2011).

Sedangkan perkembangan sosial pada remaja lebih melibatkan kelompok teman sebaya dibanding orang tua (Conger, dalam Jahja. Y, 2011).

Berdasarkan uraian diatas, aspek-aspek perkembangan remaja terdiri atas : Perkembangan fisik yang meliputi perubahan pada : tubuh, otak, kapasitas sensoris, serta keterampilan motorik. Perkembangan kognitif yang merupakan perubahan kemampuan mental seperti berpikir, menalar, memori, dan bahasa. Perkembangan kepribadian dan sosial merupakan perubahan cara individu berhubungan dengan dunia serta cara menyatakan emosi secara unik.

## 2.10 Penelitian Relevan

Adapun penelitian yang relevan dalam penelitian ini diantaranya yaitu:

- 1) Skripsi Rianto, D. S. (2024). Yang berjudul “Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada Mahasiswa” Berdasarkan hasil penelitian, hipotesis yaitu ada hubungan antara intensitas bermain *game online* terhadap perilaku agresif verbal pada mahasiswa aktif fakultas psikologi, Universitas Islam Sultan Agung yang merupakan pemain *game online* berjenis FPS dan MOBA memperoleh nilai  $r_{xy} = 0,632$  dengan signifikansi 0,000 dengan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment*. Dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,001$ , maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan munculnya perilaku agresif verbal pada mahasiswa aktif pemain *game online* fakultas psikologi, Universitas Islam Sultan Agung.
- 2) Penelitian oleh Oktalia, (2020) yang berjudul “Hubungan Kecanduan Game Online dengan perilaku Agresif Siswa di SMP Negeri 4 Ungaran”, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara kecanduan game online dengan perilaku agresif pada siswa di SMP Negeri 4 Ungaran. Selain itu, ada pula penelitian yang dilakukan oleh Murti, (2012) dengan judul “Hubungan Frekuensi Bermain video Game Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Remaja”, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara frekuensi bermain video game kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja. Hal ini berarti bahwa

semakin sering seseorang bermain game online kekeasan maka akan semakin tinggi tingkat perilaku agresif.

- 3) Penelitian oleh Aulia, S. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan metode analisis korelasi r product moment, diketahui  $r_{xy} = 0,600$  dengan a signifikan  $p = 0,000 < 0,05$ . Yang artinya hipotesis yang diajukan Ada hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif. Dengan asumsi semakin rendah kecanduan game online maka semakin rendah pula perilaku agresif, maka hipotesis yang diajukan dinyatakan diterima. Koefisien determinan ( $r^2$ ) dari hubungan antara variabel bebas X dengan variabel terikat Y adalah sebesar  $r^2 = 0,360$ , ini menunjukkan bahwa kecanduan game online berkontribusi terhadap perilaku agresif sebesar 36%.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa bermain game online memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku agresif, khususnya agresi verbal, baik pada mahasiswa maupun remaja. Penelitian Rianto (2024) menunjukkan adanya hubungan yang sangat signifikan antara intensitas bermain game online dengan perilaku agresif verbal pada mahasiswa, yang menandakan bahwa semakin tinggi intensitas bermain, semakin tinggi pula kecenderungan agresi verbal.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian Oktalia (2020) serta Murti (2012) membuktikan bahwa kecanduan dan frekuensi bermain game, terutama game dengan unsur kekerasan, berkorelasi positif dengan perilaku agresif. Artinya, peningkatan durasi dan intensitas bermain game berpotensi meningkatkan perilaku agresif pada individu. Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Aulia (2022) yang menunjukkan bahwa kecanduan game online memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap perilaku agresif pada remaja.

Dengan demikian, penelitian-penelitian terdahulu tersebut menegaskan bahwa aktivitas bermain game online, baik dari segi intensitas, frekuensi, maupun tingkat kecanduan, merupakan faktor yang berhubungan dengan munculnya perilaku agresif. Hasil-hasil penelitian ini menjadi dasar yang kuat bagi

penelitian selanjutnya untuk mengkaji lebih spesifik peran kondisi permainan, seperti kekalahan dalam permainan, terhadap perilaku agresif verbal.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Menurut Creswell (2016) penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang mengeksplorasi dan memahami makna di sejumlah individu atau sekelompok orang yang berasal dari masalah sosial. Penelitian kualitatif secara umum dapat digunakan untuk penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, konsep atau fenomena, masalah sosial, dan lain-lain. Salah satu alasan mengapa menggunakan pendekatan kualitatif adalah pengalaman peneliti dimana metode ini dapat menemukan dan memahami apa yang tersembunyi dibalik fenomena yang kadangkala merupakan suatu yang sulit untuk dipahami.

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kasus (*case study*). Studi kasus digunakan untuk mengetahui dengan lebih mendalam dan terperinci tentang suatu permasalahan atau fenomena yang hendak diteliti. Menurut (Yin, 2008) mengemukakan bahwa studi kasus merupakan strategi yang lebih cocok bila pokok pertanyaan suatu penelitian berkenaan dengan mengapa atau bagaimana. Sedangkan menurut Suharsimi dalam (Tohirin, 2012) menjelaskan bahwa studi kasus adalah metode penelitian yang dilakukan secara terperinci dan mendalam terhadap subjek yang menjadi fokus penelitian. Dalam pendekatan ini, peneliti berupaya untuk memahami secara menyeluruh individu atau fenomena tertentu

Oleh karena itu dengan menggunakan pendekatan studi kasus, peneliti dapat mengumpulkan informasi yang terperinci tentang pengalaman dan pandangan individu, serta mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang masalah ini dalam konteks khusus yang sedang diteliti. Melalui metode studi kasus, peneliti dapat mengidentifikasi faktor - faktor penyebab perilaku agresif

verbal pada mahasiswa yang bermain *game online*. Guna memperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai masalah ini di lingkungan Universitas Lampung.

### **3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian**

#### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Bandar Lampung tepatnya di Universitas Lampung. Pemilihan lokasi tersebut berdasarkan pada pertimbangan bahwa peneliti dan subjek penelitian berada di lokasi yang sama sehingga di dalam penelitian ini peneliti dapat bertatap muka langsung dengan subjek penelitian yang bersangkutan.

#### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap tahun Akademik 2024/2025.

### **3.3 Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Lampung yang berjumlah 3 dengan kriteria sebagai berikut :

1. Mahasiswa aktif di Universitas Lampung dibuktikan dengan KRS aktif
2. Mahasiswa yang bermain *game online* dibuktikan dengan mempunyai aplikasi *game online* di gadget mahasiswa
3. Mahasiswa yang pernah berperilaku agresif verbal berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh penulis
4. *Game online* yang dimainkan memiliki fitur chat dan voice chat dibuktikan dengan screenshoot tampilan layar dalam *game*
5. Intensitas bermain *game online* lebih dari 1 jam dibuktikan dengan screenshoot waktu bermain dalam *game*

### **3.4 Teknik Sampling**

Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah purposive sampling. Satori dan Komariah (2011) menjelaskan dalam penelitian kualitatif konsep populasi serta sampel disebut sebagai unit analisis atau subjek penelitian. Dalam penelitian ini digunakan purposive sampling untuk menentukan subjek penelitian. *Purposive sampling* menurut Satori dan Komariah (2011) adalah penentuan

subjek maupun objek penelitian sesuai dengan tujuan penelitian. Berdasarkan dari penjelasan diatas berikut adalah kriteria dari subjek penelitian: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor penyebab perilaku agresif verbal pada mahasiswa yang bermain *game online*.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (2010), teknik pengumpulan data adalah prosedur sistematis yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Teknik ini melibatkan pemilihan metode dan alat yang sesuai dengan tujuan penelitian, seperti wawancara, kuesioner, observasi, atau dokumentasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data melalui:

#### **1. Wawancara**

Metode pengumpulan data melalui wawancara dalam penelitian kualitatif umumnya dimaksudkan untuk lebih mendalami suatu kejadian atau kegiatan subjek penelitian, wawancara sangat diperlukan dalam penelitian kualitatif, karena banyak hal yang tidak mungkin diobservasi langsung (Suharsaputra, 2012). Wawancara mendalam, sebagai teknik wawancara semi terstruktur, dilakukan secara terbuka dan melibatkan pelaksanaan wawancara yang berulang guna memastikan akurasi data yang diperoleh.

Dalam proses wawancara semi terstruktur, peneliti telah menyusun daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada subjek penelitian. Namun, peneliti juga fleksibel dalam mengembangkan pertanyaan berdasarkan tanggapan dan jawaban subjek penelitian. Dalam wawancara ini, peneliti melakukan penggalian secara mendalam terhadap topik yang telah ditentukan, yaitu Perilaku agresif verbal pada mahasiswa akibat *game online*. Peneliti menggunakan pertanyaan terbuka untuk memperoleh jawaban subjek penelitian mengenai perilaku agresif verbal pada mahasiswa akibat *game online*.

Creswell (1998) menjelaskan bahwa menyusun pedoman wawancara adalah langkah penting dalam penelitian kualitatif untuk memastikan data yang

diperoleh relevan dan mendalam. Berikut adalah langkah-langkah umum dalam menyusun pedoman wawancara :

a. Menentukan tujuan penelitian

Peneliti harus menetapkan apa yang ingin dicapai melalui wawancara ini, seperti mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman atau pandangan partisipan terkait agresif verbal akibat *game online*.

b. Mengidentifikasi variabel penelitian

Peneliti mengidentifikasi variabel-variabel penelitian, yaitu faktor-faktor penyebab perilaku agresif verbal pada mahasiswa yang bermain *game online*.

c. Merancang pertanyaan penelitian

Menulis pertanyaan wawancara yang relevan dengan tujuan penelitian. Pertanyaan ini biasanya terdiri dari:

- 1) Pertanyaan Pembuka: Untuk memulai percakapan dan membuat partisipan merasa nyaman.
- 2) Pertanyaan Inti: Fokus pada topik utama penelitian. Misalnya, pertanyaan tentang pengalaman, pandangan, atau perasaan terkait agresif verbal.
- 3) Pertanyaan Penutup: Mengakhiri wawancara dengan baik dan memastikan tidak ada aspek penting yang terlewatkan.

d. Menyusun Pertanyaan Penelitian

Peneliti memfokuskan pedoman wawancara pada isu-isu yang relevan dan penting. Serta memastikan pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat dipahami dan tidak menimbulkan kebingungan bagi subjek.

e. Melakukan Uji Coba Pedoman Wawancara

Peneliti melakukan uji coba pedoman wawancara, apakah sudah sesuai atau belum dengan tujuan penelitian.

f. Merevisi dan Menyempurnakan

Peneliti pada pedoman wawancara untuk memastikan pertanyaan sejelas dan se efektif mungkin dalam mencapai tujuan penelitian. Jika belum, maka peneliti memperbaiki pertanyaan yang tidak jelas, tidak relevan, atau yang menimbulkan kebingungan.

g. Finalisasi pedoman wawancara

Setelah melakukan revisi dan perbaikan, peneliti melakukan finalisasi pedoman wawancara dan dapat untuk digunakan dalam penelitian.

## 2. Observasi

Menurut Sugiyono (2010), observasi didefinisikan sebagai metode pengumpulan data dengan mengamati langsung fenomena yang terjadi, baik dalam situasi alami maupun yang diatur. Dalam suatu penelitian, metode observasi akan digambarkan sebagai metode yang dipergunakan dalam mengamati dan mendeskripsikan tingkah laku subjek. Seperti namanya, observasi ini adalah cara mengumpulkan informasi dan data yang relevan dengan mengamati, sehingga dalam hal ini observasi disebut sebagai studi partisipatif karena si peneliti harus menjalin hubungan dengan responden dan untuk ini harus membenamkan dirinya dalam pengaturan yang sama dengan mereka. Peneliti melakukan observasi langsung terhadap mahasiswa ketika sedang dihadapkan dengan situasi agresif verbal akibat *game online*.

Pedoman observasi merupakan proses pemeriksaan dokumen dapat memberi informasi secara tepat dan akurat, maka diperlukan pedoman atau panduan yang akan mengarahkan pemeriksa terhadap aspek yang perlu dilakukan secara sistematis (Sedarmayanti, 2011:92). Berikut adalah langkah-langkah umum dalam menyusun pedoman observasi:

a. Tentukan Tujuan dan Fokus Observasi

Dengan mengidentifikasi tujuan observasi dan memilih aspek tertentu dari fenomena atau situasi yang akan diamati. Hal ini bisa meliputi perilaku, interaksi, atau proses.

b. Lakukan Observasi dengan Sistematis

Membuat catatan temuan yang detail dan objektif selama observasi. Dengan mencatat waktu, tempat, dan detail perilaku atau peristiwa yang relevan.

c. Menyunting hasil observasi

Memastikan semua catatan dan dokumen yang terkait dengan observasi sudah terkumpul.

### **3. Rekaman Arsip**

Rekaman arsip dalam metode pengumpulan data adalah penggunaan dokumen atau rekaman yang sudah ada untuk mendapatkan informasi terkait penelitian. Rekaman arsip mencakup berbagai bentuk catatan, termasuk dokumen tertulis, foto, video, rekaman suara atau data digital yang tersimpan. Data tersebut dapat berupa laporan, catatan kegiatan, atau dokumen lain yang relevan dengan penelitian. Dalam penelitian ini yang penulis gunakan ialah foto atau *screenshot chat* didalam permainan *game online* tersebut. Dokumentasi digunakan sebagai data yang mendorong untuk menghasilkan data.

### **3.6 Definisi Operasional Penelitian**

Dalam penelitian perilaku agresif verbal pada mahasiswa yang bermain game online dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Perilaku Agresif verbal

Didefinisikan sebagai ekspresi verbal yang dilakukan seseorang seperti kata-kata kasar, ejekan, dan penghinaan yang muncul dalam interaksi mahasiswa, diamati melalui wawancara dan observasi.

2. Mahasiswa

Individu yang sedang menempuh pendidikan tinggi, dipilih sebagai partisipan berdasarkan kriteria tertentu, seperti usia, status akademik, dan pengalaman bermain *game online*.

3. Bermain *game online*

Dampak yang dirasakan atau dialami mahasiswa akibat bermain *game online* seperti emosi, sikap atau pola komunikasi yang dieksplorasi melalui wawancara dan observasi.

### **3.7 Uji Keabsahan Data**

Pendapat Creswell (2016) keabsahan data dalam penelitian kualitatif ialah usaha untuk menilai akurasi dari beberapa temuan, sebagaimana yang dideskripsikan oleh peneliti dan subjek penelitian. Teknik keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi. Dalam triangulasi, peneliti menggunakan

lebih dari satu sumber data, metode, dan teori untuk mendapatkan bukti penguatan dalam hasil penelitian (Creswell, 2016).

Lebih lanjut Creswell merekomendasikan peneliti agar menggunakan setidak tidaknya dua prosedur pengumpulan data dalam studi kualitatif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga prosedur pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Dalam penelitian kualitatif, informasi atau data dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti awal dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada subjek penelitian.

### 1. Uji Kredibilitas

Menurut Sidiq, dkk. (2019) uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif, dan *membercheck*. Kredibilitas ini harus dimiliki setiap penelitian agar penelitian tersebut dapat dipertanggung jawabkan. Dalam penelitian ini, uji kredibilitas yang digunakan adalah menggunakan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, dan bahan referensi untuk mendukung dan membuktikan data yang ditemukan oleh peneliti. Bahan referensi yang digunakan pada penelitian ini diantaranya rekaman pada saat dilakukannya wawancara, dan foto atau dokumen pendukung lainnya.

### 2. Uji Dependabilitas

Dalam penelitian kualitatif, dependabilitas disebut juga reliabilitas. Reliabilitas suatu penelitian mengacu pada standarisasi alat ukur yang digunakan dalam penelitian tersebut (Afiyanti, 2008). Dalam penelitian kualitatif, uji reliabilitas dilakukan dengan mengevaluasi seluruh tahapan penelitian secara menyeluruh. Pada penelitian ini, peneliti melakukan keseluruhan aktivitas penelitian mulai dari penentuan masalah, penyusunan instrumen penelitian, pengumpulan data di lapangan, pemilihan sumber data, analisis data, pengujian keabsahan, hingga penulisan hasil penelitian.

### 3. Uji Triangulasi

Uji triangulasi adalah pengecekan data yang digunakan dalam penelitian kualitatif dari berbagai sumber melalui berbagai cara dan waktu. Triangulasi

dalam penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber sesuai yang dipaparkan oleh Sugiyono (2017)

Triangulasi sumber adalah uji kredibilitas yang dilakukan dengan cara mengecek data-data yang telah diperoleh tentang faktor penyebab perilaku agresif verbal pada mahasiswa yang bermain *game online* melalui berbagai sumber kemudian menganalisisnya sehingga diperoleh sebuah kesimpulan. Triangulasi teknik adalah uji kredibilitas yang dilakukan dengan cara mengecek data yang didapatkan kepada beberapa sumber yang sama namun dengan teknik yang berbeda, misalnya data yang diperoleh dari hasil wawancara kemudian dilakukan pengecekan kembali dengan observasi, dokumentasi, atau kuesioner untuk mengetahui apakah data yang didapatkan sama atau berbeda.

### 3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam tema, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2009). Ada beberapa teknik menganalisis data yang sering digunakan penelitian kualitatif. Misal *content analysis*, *discourse analysis*, dan *thematic analysis*.

Dalam penelitian ini teknik analisis yang digunakan adalah *thematic analysis*. *Thematic analysis* merupakan salah satu cara menganalisis data dengan tujuan untuk mengidentifikasi pola atau untuk menemukan tema yang telah dikumpulkan peneliti (Braun & Clarke, 2006). Teknik analisis data ini tepat dilakukan apabila sebuah penelitian bertujuan untuk mengeksplorasi apa yang sesungguhnya terjadi dalam sebuah fenomena (Heriyanto, 2018).

Berdasarkan hal tersebut, pada penelitian ini dilakukan melalui tahap-tahap menurut (Braun & Clarke, 2014) sebagai berikut:

1. *Familiarizing Yourself With Your Data*

Pada tahap ini peneliti berusaha untuk memahami dan familiar dengan data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara, untuk mencapai pemahaman tersebut peneliti harus melakukan pembacaan secara berulang dan membaca secara aktif untuk mencari makna, pola dan sebagainya. Pada aplikasi Atlas.Ti, peneliti akan menggunakan fitur *word cruncher* untuk mendapatkan informasi kata yang kemunculannya berulang. kata kata tersebut akan menjadi sebuah intisari dari keseluruhan data. selain itu, peneliti juga akan menghitung WPR (word per responden) untuk mengetahui seberapa kata yang muncul dari responden. Pada tahap ini peneliti juga dapat menyusun kode sementara.

2. *Generating Initial Code*

Setelah peneliti telah membaca dan membiasakan diri dengan data serta telah menemukan makna atau pola dan lain sebagainya, peneliti kemudian mulai untuk mengkoding atau membangun kode awal. Kode dapat disusun dengan gaya induktif (*data driven*) atau deduktif (*theory driven*). Penggunaan kode juga dapat disesuaikan dengan gaya semantik atau laten Untuk proses kodingnya peneliti menggunakan bantuan perangkat lunak yaitu ATLAS.ti (*Archieve of Technology, Lifeworld and Everyday Language*). ATLAS.ti digunakan dalam penelitian kualitatif. *Software* ini termasuk jenis program CAQDAS (*Computer-Aided Qualitative Data Analysis Software*) atau sama halnya dengan QDA *software* (*Qualitative Data Analysis Software*). ATLAS.ti ini membantu peneliti dalam memberikan kode, menganalisis data penelitian secara efisien dan terstruktur. ATLAS.ti memiliki empat keunggulan jika dibandingkan dengan *software* lainnya, yaitu: (1) ATLAS.ti dapat membaca berbagai macam jenis data, (2) *software* ini pun popular di kalangan peneliti kualitatif, bukti dari kepopuleran *software* ini salah satunya adalah konferensi khusus yang dimiliki oleh para pengguna ATLAS.ti, (3) ATLAS.ti memiliki panduan yang baik, terdapat bantuan secara online, dan dokumentasi lengkap, dan (4) harganya terjangkau (Afriansyah, 2016).

ATLAS.ti yang digunakan dalam penelitian ini adalah ATLAS.ti 8. Berikut langkah-langkah yang harus dilakukan oleh peneliti dalam tahap *Generating Initial Code* :

- 1) Menyusun kode sebanyak banyaknya tanpa memilah data terlebih dahulu.
- 2) Sisakan sedikit data di sekeliling kode, tidak semua data dapat di koding.
- 3) Coding dilakukan secara berulang - ulang dan merevisi tema secara berulang tidak hanya tertuju pada tema yang sudah ditemukan.

#### 3. *Searching For Themes*

Pada tahap ini peneliti mulai berpindah dari kode ke analisis yang lebih luas yaitu tema. Peneliti menyusun beberapa kode yang relevan dalam tema yang telah diidentifikasi. Setelah itu, ditingkatkan lagi menjadi suatu tema utama. Masih tetap sama dengan membuat kode, dalam tahap ini juga menggunakan bantuan dari *software* ATLAS.ti 8. Pada tahap ini peneliti membuat *initial thematic map* berdasarkan tema-tema yang telah ditentukan, selanjutnya dikembangkanlah *network analysis*. *Thematic analysis* berusaha untuk menggali tema-tema yang menonjol dalam data, dan *network analysis* ini bertujuan untuk memfasilitasi penataan dan penggambaran tema-tema tersebut. *Network analysis* ini disajikan secara grafis untuk menekankan hubungan antar kode, antar tema pada data keseluruhan, yang penting bagaimanapun *network* hanyalah alat dalam *analysis*, bukan *analysis* itu sendiri. Setelah *network analysis* telah dibuat, maka akan berfungsi sebagai alat ilustrasi dalam penafsiran dari data dan memfasilitasi pengungkapan bagi peneliti dan memahami bagi pembaca. Dalam penelitian ini, masih tetap sama untuk alat bantunya yaitu menggunakan ATLAS.ti 8

#### 4. *Reviewing Themes*

Pada tahap ini peneliti memeriksa apakah tema-tema yang telah ditentukan sesuai dengan ekstrak kode dan seluruh kumpulan data dalam *network analysis*. Karena, pada tahap ini peneliti memastikan apakah tema-tema sudah sesuai dan berkaitan dengan kumpulan data, serta memberi kode pada data tambahan ke dalam tema yang terlewatkannya pada tahap pengkodean sebelumnya, selanjutnya pada tahap ini juga peneliti sudah memiliki

gambaran yang cukup jelas tentang tema-tema yang berbeda dan bagaimana tema-tema tersebut saling berhubungan. Hasil pada tahap ini peneliti mampu menghasilkan sebuah map tematik yang disebut *developed thematic map*.

#### 5. *Defining and Naming Themes*

Pada tahap ini, peneliti sudah memiliki peta tematik yang memuaskan dari data yang diperoleh. Selanjutnya peneliti mendefinisikan dan menyempurnakan tema-tema yang akan disajikan dalam analisis, serta menganalisis data yang ada di dalamnya. Mendefinisikan dan menyempurnakan adalah peneliti mengidentifikasi 'esensi' dari setiap tema dan subtema secara keseluruhan, tidak hanya memparafrasekan isi ekstrak data yang disajikan, tetapi juga mengidentifikasi apa yang menarik dari data tersebut. Pada tahap ini penting untuk tidak mencoba membuat tema yang terlalu banyak, terlalu beragam dan kompleks. Selain mengidentifikasi 'cerita' yang disampaikan oleh setiap tema, penting juga untuk mempertimbangkan bagaimana tema tersebut cocok dengan 'cerita' keseluruhan yang disampaikan tentang data, terkait dengan pertanyaan penelitian, untuk memastikan tidak ada tumpang tindih yang terlalu banyak antara tema-tema. Nama-nama yang ditulis tema harus singkat, menarik, dan langsung memberikan gambaran kepada pembaca tentang apa yang dibahas oleh tema tersebut. Hasil pada tahap ini peneliti mampu menghasilkan sebuah map tematik yang disebut *final thematic map*.

#### 6. *Producing The Report*

Setelah peneliti sudah memiliki sekumpulan tema yang telah dirancang sepenuhnya dan melibatkan analisis akhir serta penulisan laporan, selanjutnya, peneliti menceritakan kisah rumit dari data dengan cara meyakinkan pembaca akan nilai dan validitas analisis dengan memberikan cukup bukti mengenai tema-tema yang ada dalam data, dengan kutipan data baik kutipan dari responden dan kutipan dari teori hal ini bertujuan untuk menunjukkan prevalensi tema tersebut. Di tahap ini juga, peneliti menggambarkan secara menarik cerita yang akan diceritakan tentang data dari responden, dan narasi analitis peneliti harus melampaui deskripsi data,

serta membuat argumen yang berhubungan dengan pertanyaan penelitian yang terdapat pada laporan peneliti.

## V. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai gambaran perilaku agresif verbal serta faktor-faktor penyebab perilaku agresif verbal mahasiswa Universitas Lampung dengan menggunakan bantuan *software* Atlas.ti. 8, dapat disimpulkan bahwa terdapat 5 gambaran perilaku agresif verbal dan terdapat 4 faktor penyebab perilaku agresif verbal, 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%. Adapun 4 faktor penyebab perilaku agresif verbal pada mahasiswa yang bermain *game online* yaitu: kondisi permainan sebesar 20,00% , pengaruh teman sebesar 50,00%, pribadi sebesar 20,00%, dan komunikasi sebesar 10,00%. Selanjutnya diketahui bahwa gambaran perilaku agresif yang paling dominan adalah perilaku *profanity* (berkata kasar) sebesar 28,57% yang meliputi dari: berkata kata kasar, berkata kasar bodoh dan berteriak. Sedangkan diketahui bahwa faktor yang menyebabkan perilaku agresif verbal yang paling dominan adalah teman sebesar 50,00% yang meliputi: pengaruh teman dan agresif tergantung tim.

### 5.2 Saran

Setelah peneliti melakukan proses dan perjalanan dalam upaya menemukan hasil penelitian, maka peneliti memberikan dan mengajukan saran sebagai berikut :

#### 1) Bagi Mahasiswa

Mahasiswa yang memiliki riwayat agresif verbal saat bermain *game online* sebaiknya mampu mengelola emosi saat bermain *game online* dengan menerapkan strategi pengendalian diri seperti istirahat sejenak, jangan mudah terprovokasi. Menjaga etika komunikasi di *game online* penting dilakukan untuk menghindari konflik yang merugikan diri sendiri maupun orang lain.

## 2) Bagi Lembaga Pendedikan

Pihak kampus dapat menyelenggarakan program edukasi mengenai literasi digital, etika berkomunikasi di dunia maya, serta pelatihan manajemen stres. Kegiatan positif di luar dunia digital seperti olahraga, organisasi kemahasiswaan, atau kegiatan sosial juga dapat menjadi alternatif sehat bagi mahasiswa untuk menyalurkan energi dan emosi.

## 3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ke depan disarankan melibatkan jumlah partisipan yang lebih luas dan beragam, serta mempertimbangkan variabel tambahan seperti jenis game yang dimainkan, intensitas dan durasi bermain, serta peran media sosial dalam memperkuat atau mengurangi perilaku agresif verbal. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai fenomena ini.

### 5.3 Keterbatasan Penelitian

- 1) Penelitian ini memiliki keterbatasan sumber daya, diantaranya yaitu, waktu, dan subjek penelitian. Hal ini dapat membatasi kedalaman dan kelengkapan analisis, serta mempengaruhi sejauh mana penelitian dapat mengeksplorasi gambaran perilaku agresif verbal serta faktor penyebab perilaku agresif verbal pada mahasiswa yang bermain *game online* secara menyeluruh.
- 2) Subjektivitas peneliti dalam proses analisis dan interpretasi data merupakan salah satu keterbatasan signifikan dalam penelitian. Interpretasi yang bersifat subjektif berpotensi mengurangi objektivitas hasil penelitian, sehingga penting untuk memahami hasil tersebut dalam konteks sudut pandang serta nilai-nilai yang dianut oleh peneliti.
- 3) Penelitian kualitatif cenderung memiliki keterbatasan dalam generalisasi ke populasi yang lebih luas karena bertujuan untuk mengembangkan pemahaman mendalam terhadap fenomena tertentu, bukan untuk mencapai representasi statistik. Oleh karena itu, temuan dari penelitian ini tidak dapat secara langsung diterapkan pada populasi yang lebih besar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Albert Bandura, Social Learning Theory (New York: Prentice-Hall, 2011).
- Apriyanti, M. F. (2015). Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya). *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 3(3), 994-1008.
- Aridhona, J., & Setia, R. D. (2022). Perilaku agresi verbal pada remaja. *Psikovidya*, 26(1), 11-15.
- Armadji, A., Sa'diyah, R., & Fitriani, N. (2023). Hubungan Kematangan Emosi dengan Agresivitas Verbal pada Remaja. *Jurnal Psikologi Mandala Nusa*, 7(1), 45–54.
- Aulia, S. (2022). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Mabar Hilir Kota Medan.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Barbara Krahe, The Social Psychology of Aggression (New York: Psychology Press Taylor,2013).
- Chaq, M. C., Suharnan, S., & Rini, A. P. (2018). Religiusitas, kontrol diri dan agresivitas verbal remaja. *Jurnal fenomena*, 27(2), 22-23.
- Clarke, V., & Braun, V. 2014. Thematic analysis. In Encyclopedia of critical psychology. Springer, New York, NY. pp. 1947-1952.
- Creswell, John W. 2016. Research Design : Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed Edisi Keempat. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Devina, S. C., & Pratikto, H. (2022). Kematangan emosi dan perilaku agresi verbal pada remaja di komunitas game online. *Inner: Journal Of Psychological Research*, 2(1), 87-95.
- DeWall, C. N., Finkel, E. J., & Denson, T. F. (2011). Self-control inhibits aggression. *Social and personality psychology compass*, 5(7), 458-472.
- Eliani, J., Yuniardi, M. S., & Masturah, A. N. (2018). Fanatismus dan perilaku agresif verbal di media sosial pada penggemar idola K-Pop. *Psikohumaniora: Jurnal penelitian psikologi*, 3(1), 59-72.

- Espelage, D. L., & Swearer, S. M. (2003). Research on school bullying and victimization: What have we learned and where do we go from here? *School Psychology Review, 32*(3), 365–383.
- Ferdiansa, G., & Neviyarni, S. (2020). Analisis perilaku agresif siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 5(2), 8-12.
- Hadad, K., & Winata, E. Y. (2021). Hubungan Religiusitas dengan Agresi Verbal Pemain Game Online. *Jurnal Psimawa: Diskursus Ilmu Psikologi dan Pendidikan*, 4(2), 94-98.
- Harahap, A. A. S., Salsabila, Y., & Fitria, N. (2023). Pengaruh Perkembangan Kemampuan Pada Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 3(1).
- Irawan, S. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1).
- Krahé, B. (2020). *The social psychology of aggression*. Routledge.
- Kustiawan, A. A., Or, M., Utomo, A. W. B., & Or, M. (2019). *Jangan suka game online: Pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. Cv. Ae Media Grafika.
- Langi, D. (2020). Perilaku Agresi Verbal di Media Sosial. *Human Light: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, 4(1), 56–67.
- Nashori, F. (2008). Psikologi sosial islami.
- Prasetya, A., Fauzi, T., & Ramadhani, E. (2019). Pengaruh lingkungan terhadap perilaku agresif verbal siswa dalam berkomunikasi. *ENLIGHTEN: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 2(2), 68-73.
- Putri, O. H. (2018). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Bina Diri Pada Anak Intellectual Developmental Disorder Di Slb/C Pelita Ilmu Semarang* (Doctoral dissertation, UNIKA SOEGIJAPRANATA SEMARANG).
- Rianto, D. S. (2024). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresi Verbal Pada Mahasiswa* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Ritonga, I. S. Z. (2021). Hubungan Regulasi Emosi dengan Agresivitas Verbal Mahasiswa pada Paguyuban Masal (Mahasiswa Asal Labuhan Batu) di Banda Aceh (Doctoral dissertation, UIN Ar-raniry).
- RIZQI, A. (2021). Hubungan Self Control Dengan Perilaku Agresi Verbal Peserta Didik Di SMP Negeri 17 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2020/2021 (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).

- Robert A. Baron dan Donn Byrne, Psikologi Sosial, ed. Ratna Djuwita dkk, kesepuluh (Jakarta:Erlangga, 2004), 143-159.
- Robert A. Baron dan Donn Byrne, Psikologi Sosial, ed. Ratna Djuwita dkk, kesepuluh (Jakarta: Erlangga, 2004), 83.
- Rosalinda, R., & Satwika, Y. W. (2019). Hubungan antara kontrol diri dengan perilaku agresi verbal pada siswa kelas X SMK "X" gresik. *Character Jurnal Penelitian Psikologi*, 6(2).
- Salsabela, G., Pratama, R., & Lestari, D. (2025). Hubungan frustrasi bermain game online dengan agresi verbal pada pemain *Mobile Legends*. *Jurnal Kajian Psikologi dan Pendidikan*, 6(1), 88–98.
- Saputri, O. K., Widiastuti, R., & Pratama, M. J. (2019). Analisis Bentuk-bentuk Perilaku Agresif Siswa Pengguna Game Online. *ALIBKIN (Jurnal Bimbingan Konseling)*, 7(5).
- Supriadi, Oding. 2019. Perkembangan Peserta Didik.Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta.
- Tohirin, M. P. D. (2012). *Metode penelitian kualitatif dalam pendidikan dan bimbingan konseling*. <https://repository.bsi.ac.id/repo/27551/Metode-penelitian-kualitatif-dalam-pendidikan-dan-bimbingan-konseling>
- Yanizon, A. (2019). Penyebab munculnya perilaku agresif pada remaja. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 6(1).
- Yin, R. K. (2008). *Studi kasus: Desain & metode*. <http://library.stkip-tik.ac.id/detail?id=42968&lokasi=lokal>
- Yunalia, E. M., & Haryuni, S. (2020). Hubungan Antara Kemampuan Komunikasi Asertif Dengan Kejadian Perilaku Agresif Pada Remaja. *Care: Jurnal Ilmiah Ilmu Kesehatan*, 8(2), 159.
- Yusrina, J., & Yermiandhoko, Y. (2022). Pengaruh Adiksi Game Online Dengan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10.