

Agresi Verbal Pada Pemain Game *Mobile Legend* Pada Dewasa Awal

SKRIPSI



**Evin Fahriyana
201910230311274**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2023**

**AGRESI VERBAL PADA PEMAIN GAME *MOBILE LEGEND*
PADA DEWASA AWAL**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai Salah
satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Psikologi



EVIN FAHRIYANA
NIM : 201910230311274

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2023

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

EVIN FAHRIYANA
Nim : 201910230311274

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Pada
tanggal, 26 OKTOBER 2023
dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan
memperoleh gelar Sarjana (S1) Psikologi Universitas
Muhammadiyah Malang

SUSUNAN DEWAN PENGUJI :

Ketua/Pembimbing I,


Adhyatman Prabowo, S.Psi., M.Psi

Anggota I

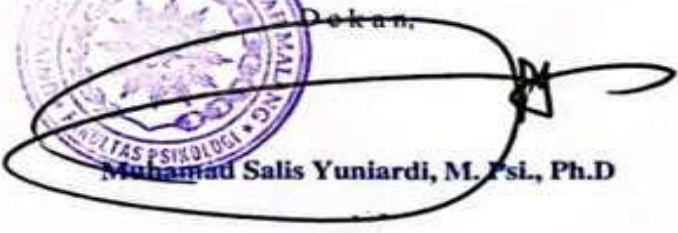

Putri Saraswati, S.Psi., M.Psi

Anggota II


Uun Zulfiana, S.Psi., M.Psi

Mengesahkan

Dekan,


Muhammad Salis Yuniardi, M. Psi., Ph.D

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Evin Fahriyana
NIM : 201910230311274
Fakultas / Jurusan : Psikologi / Psikologi
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang
Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul:

Agresi Verbal Pada Pemain Game *Mobile Legend* Pada Dewasa Awal

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan karya ilmiah/skripsi dari penelitian yang saya lakukan merupakan Hak bebas Royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar – benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

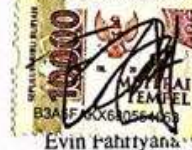
Malang, 2023

Mengetahui
Ketua Program Studi



Sofa Amalia, S.Psi.,M.Si

Yang menyatakan


Evin Fahriyana

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. atas segala ketetapan dan ketentuannya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Agresi Verbal Pada Pemain Game *Mobile Legend* Pada Dewasa Awal” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana psikologi di Universitas Muhammadiyah Malang Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Universitas Muhammadiyah Malang sebagai tempat menimba ilmu.
2. Bapak M. Salis Yunardi, S.Psi, M.Psi, PhD., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
3. Bapak Adhyatman Prabowo, S.Psi., M.Psi Psikolog selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan, motivasi, serta masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik dan lancar.
4. Kedua orang tua penulis, Bapak Titus Musono dan Ibu Siti Nurhasanah yang senantiasa memberikan dukungan baik secara moral dan material, serta selalu mendoakan agar mendapatkan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi.
5. Subjek penelitian yang bersedia untuk menjadi informan dan memberikan informasi kepada penulis terkait data kepenulisan skripsi.
6. Saudara penulis, Dhikky Pratama, Intan Dinarsari, Muhammad Ari Pratama dan Chintya Aira Maryam yang telah membantu memberikan motivasi.
7. Kepada teman-teman anak kontrakan BCT H-1 Team Mario Rizky S.Kom, Tyo Feby Saputra S.Ikom, Aldi Aris Dianto S.T, Fajar Galih Ardian Syah S.T, Aufar Iswan Tirafi S.Ikom, Rayhan Dzikri A.R.A S.M, Dewi Afitasari S.H dan Muhammad Ari Taufiqurrahman S.Psi.
8. Kepada teman-teman Psikologi Syalbiah Ophi Narishta S.Psi, Ghaita Zahira Shofa S.Psi dan Syifa Ananda Riswahdini S.Psi.
9. Kepada teman-teman perumahan di balikpapan Ahmad Syarif, Daud Septiyawan, Sabriansyah, Rahmad Dermawan dan Dimas Wahyu Pratama.
10. Seluruh pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
11. Dan terakhir untuk diri saya sendiri yang sudah menyelesaikan skripsi ini hingga akhir.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan serta jauh dari kata sempurna, oleh karena itu ketika terdapat kritik dan saran dapat diterima oleh penulis kemudian dijadikan bahan koreksi bagi penulis untuk menjadi lebih baik kedepannya. Penulis berharap semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi penulis ataupun masyarakat umum. Penulis mengucapkan terimakasih serta mohon maaf yang sebesar-besarnya, apabila dalam penulisan skripsi ini terdapat salah kata atau hal yang kurang berkenan.

Malang, 2023

Evin Fahriyana

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
ABSTRAK.....	1
Game Online Mobile Legends : Bang-bang	4
Agresif Verbal.....	4
Aspek-Aspek Perilaku Agresif	5
Faktor Penyebab Perilaku Agresif.....	5
Dimensi Perilaku Agresi.....	6
Hubungan Antar Variabel	7
METODE PENELITIAN	7
Rancangan Penelitian	7
Subjek Penelitian.....	8
Variabel dan Instrumen Penelitian.....	8
Prosedur Analisis dan Interpretasi Data	9
HASIL PENELITIAN.....	9
DISKUSI	13
SIMPULAN DAN IMPLIKASI	17
REFERENSI	18
LAMPIRAN.....	21

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Gambaran subjek	8
Tabel 2. Tabel time sampling agresi verbal	11



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Rekapitulasi pertemuan agresi verbal pada dewasa awal bermain game mobile legend.</i>).....	12
---	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Verbatim	20
Lampiran 2. Data Kasar Observasi	24
Lampiran 3. Dokumentasi	44
Lampiran 4. Informed Consent	49



Agresi Verbal Pada Pemain Game *Mobile Legend* Pada Dewasa Awal

Evin Fahriyana
Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang
evinfr12@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak. Game online yang akhir-akhir ini sedang populer dan memiliki banyak peminat dari berbagai kalangan dari anak-anak hingga dewasa adalah *Game Mobile Legend*. Namun hal ini juga dapat menimbulkan seseorang berperilaku agresi verbal ketika bermain game secara berlebihan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui agresi verbal pada pemain game *Mobile Legend*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Untuk metode pengambilan data dengan menggunakan observasi, wawancara semi terstruktur dan dokumentasi. Karakteristik subjek penelitian merupakan *player* aktif dewasa awal *game online Mobile Legends : Bang-Bang*. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dewasa awal melakukan agresi verbal dalam 10 kali sesi sebanyak 239 kali agresi verbal.

Kata Kunci: agresi lisan, Kecanduan Game.

Abstract. The online game that has been popular lately and has a lot of fans from children to adults is *Mobile Legend Games*. However, it can also cause a person to behave verbally aggressively when playing games excessively. The study is aimed at identifying verbal aggression in *Mobile Legend gamers*. The study uses a descriptive quantitative approach. For data collection methods using observations, semi-structured interviews and documentation. Characteristic of the research subject is an active adult player early online game *Mobile Legends: Bang-Bang*. Sampling technique using purposive sampling techniques. The results of the study showed that early adults committed verbal aggression in 10 sessions as much as 239 verbals.

Keywords: verbal aggression, game addiction.

Saat masa globalisasi sekarang ini, manusia dihadapkan atas perkembangan teknologi yang canggih. Perkembangan dunia maya atau internet terlihat jelas. Internet memfasilitasi dan mempercepat aktivitas manusia. Banyak hal di dunia ini telah menerapkan teknologi untuk membantu proses kehidupan di masyarakat atau menggunakan teknologi sebagai dasar proses kehidupan di berbagai bidang, misalnya kesehatan, industri, pendidikan, hiburan, dll. Hampir 60 persen populasi dunia menggunakan Internet, menurut data dalam laporan Digital 2020: Tinjauan Digital Global diterbitkan oleh DataReportal. Artinya, di awal tahun 2020, total pemakai internet pada seluruh dunia hampir 4,5 miliar. Perkembangan teknologi khususnya di dunia hiburan telah melahirkan jutaan *game online*. Menurut sebuah laporan oleh Newzoo, pendapatan industri video game adalah \$150 miliar pada tahun 2019, meningkat hampir 10 persen dari tahun sebelumnya. Meskipun Statista mengatakan total pendapatan dari *game online* tumbuh 5 persen menjadi \$83 miliar pada tahun 2019.

Game Mobile Legend adalah game online populer yang menarik bagi banyak pemain, baik anak-anak maupun orang dewasa. Sebuah perusahaan bernama Moonton membuat dan merilis Mobile Legend Bang Bang, sebuah game MOBA seluler. Istilah “MOBA” (Multiplayer Online Battle Arena) mengacu pada jenis permainan yang mengedepankan strategi. Pemain dapat berkomunikasi satu sama lain di game ini. Karena permainan ini dimainkan secara tim yang terdiri dari lima pemain, Mobile Legend juga dipasarkan sebagai permainan yang interaktif dan mengembangkan keterampilan kolaborasi pemain. Pemain dan peminat game Mobile Legend sangatlah banyak, Berdasarkan data yang diakses pada tanggal 23 Mei 2023 di web activeplayer.io Jumlah pemain *Game Mobile Legend* di seluruh dunia diestimasikan mencapai sebanyak 77,192,954 Juta pemain pada bulan April 2023.

Game online cenderung membuat pemainnya sibuk dengan komputer atau gadget sehingga lupa waktu, belum lagi dapat melupakan tugas, pekerjaan serta makan dan minum (Trismarindra, 2007). Soleman (2012) menegaskan bahwa bermain video game memiliki tiga dampak sosial yang merugikan, antara lain ketegangan hubungan dengan teman dan keluarga, isolasi dari teman dan dunia luar karena interaksi sosial terbatas pada game online, penurunan keterampilan, dan perilaku kasar dan agresif. Secara psikologis: sulit fokus, tidak peduli dengan segala sesuatu disekitarnya, rela melakukan apa saja hingga melakukan permainan seperti berbohong, mencuri, dan uang, sulit mengekspresikan diri di lingkungan terdekat. Secara fisik, penggunaan jangka panjang dapat membahayakan saraf mata dan otak; rutin begadang dapat membahayakan banyak organ tubuh, termasuk ginjal dan lambung;

kurangnya asupan makanan dan cairan; kurang olahraga; dan yang terburuk, hal ini dapat mengakibatkan kematian.

Game Mobile Legend mendorong para pemainnya untuk membuat penilaian yang lebih bijaksana. Hal ini berdampak pada pengambilan keputusan remaja sehari-hari karena untuk mendapatkan hasil yang terbaik dan akurat, mereka juga harus mempertimbangkan argumen beberapa orang. Sebagai ketua rapat organisasi, misalnya, seorang remaja harus mempertimbangkan informasi yang diberikan kepadanya agar dapat mengambil kesimpulan yang tepat. Namun sangat disayangkan Game Mobile Legend memberikan dampak negatif karena mayoritas remaja dan anak-anak semakin kecanduan dan menggunakan kata-kata kasar serta mengalami reaksi emosional ketika kalah atau keluar dari game tersebut. Dengan menampilkan sikap agresif, seorang pemain.

Menurut Baron dan Bryne (2005:170), perilaku agresif diartikan sebagai penyiksaan terhadap orang lain dengan sengaja dan merupakan sifat buruk pada diri mereka yang cenderung menyerang dan melukai orang lain secara verbal dan fisik. Kekerasan dapat disebabkan oleh sejumlah faktor, termasuk lingkungan, hubungan interpersonal, pengawasan orang tua, dan yang lebih sering terjadi akhir-akhir ini penggunaan media yang tidak pantas. Yang lebih memprihatinkan lagi, remaja juga melakukan kejahatan dengan kekerasan salah satunya kekerasan agresi verbal. Agresi verbal juga dapat berupa makian atau penggunaan bahasa kasar untuk mengungkapkan perasaan kesal. Salah satu fenomena yang ada di Indonesia berdasarkan Nursaniyah 6 Maret 2023 berita.yodu.id yang diakses pada 23 Mei 2023 pukul 20:16 WIB, Seorang remaja yang berada di Kota Malang membunuh temannya sendiri dikarenakan kesal sering diejek ketika kalah bermain *Game Mobile Legend*. Seorang remaja yang berinisial MI berumur 18 tahun membunuh korban yaitu temannya sendiri menggunakan palu karena merasa sakit hati karena kalah bermain *Game Mobile Legend*. Atas perbuatannya pelaku mendapat hukuman 13 tahun penjara atas Hakim Pengadilan Negeri Malang.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Andika Wibisono dan Agus Nuryosono (2019) Hasil atas penelitian itu adalah Terdapat adanya korelasi hubungan bermain *game online* dengan sikap agresi verbal atas remaja. Berdasarkan penjelasan diatas, terdapat tujuan penelitian ini yaitu peneliti ingin mengetahui apakah Bermain *Game Mobile Legend* dapat menimbulkan perilaku agresi verbal pada orang dewasa awal. Manfaat atas penelitian ini ialah bisa dipakai atas tambahan referensi juga bagian pengembangan dari ilmu psikologi dan juga sebagai bahan referensi bagi penulis setelahnya. Untuk penulis, penelitian ini bermanfaat bisa

memberikan pengalaman juga menambah wawasan langsung tentang dampak Bermain *Game Mobile Legend* dalam meningkatnya perilaku agresivitas verbal.

Game Online Mobile Legends : Bang-bang

Permainan adalah permainan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia. Permainan adalah aktivitas apa pun dengan satu atau lebih peserta yang berfungsi sebagai hiburan atau rekreasi. Game online dalam perspektif Kim dkk dalam Azis (2011:3) yang dikutip oleh Kustiawan & Utomo (2018), adalah permainan yang dimainkan secara bersamaan oleh banyak pemain dari seluruh dunia yang terhubung melalui jaringan internet. Game online didefinisikan oleh Akbar (2012) dalam Adiningtias (2017) sebagai kategori permainan komputer tertentu yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya. Game online terkadang disediakan kepada kami oleh penyedia layanan internet sebagai fasilitas tambahan untuk menggunakan layanan mereka.

Definisi permainan mencakup hampir semua permainan, tetapi kurang tepat dalam hal permainan perang dan olahraga, misalnya, di mana permainan sering dimainkan bukan atas hiburan namun guna pengembangan keterampilan. Secara umum, game online ialah kompetisi antara dua pemain atau lebih. Game online ialah media elektronik yang menyajikan permainan berbentuk layar bergerak, warna dan suara, dengan syarat main juga level tertentu yang menyenangkan juga membuat ketagihan. Atas fungsional, game online ialah satu mesin dengan konsep permainan yang menarik, mempunyai gambar tiga dimensi, dan efek yang tidak biasa.

Mobile Legend Bang Bang merupakan game mobile yang berbasis MOBA yang dikembangkan juga diterbitkan atas perusahaan bernama Moonton. MOBA ialah singkatan atas *Multiplayer* Online Battle Arena juga MOBA pula dikenal atas game berbasis strategi. Game ini memungkinkan pemain untuk berinteraksi atas pemain lain. Mobile Legend pula bertujuan untuk menjadi game yang interaktif juga meningkatkan kerja sama antar pemain karena game ini dimainkan dalam tim yang terdiri dari 5 orang.

Agresif Verbal

Perilaku agresivitas verbal sendiri merupakan sebuah tindakan yang menggunakan kata-kata kasar. Hal itu selaras atas pendapat Rosenthal, dkk. (2018) yang mendefinisikan bahwasanya kekerasan verbal merupakan sebuah bentuk perbuatan yang berbentuk teguran dan

penyampaian kata-kata kasar. Akan tetapi, tidak semua bentuk agresivitas verbal ditujukan kepada orang lain secara spesifik, bisa saja hanya berbentuk lontaran kata akibat kesal akan suatu hal. Menurut Bariola dkk. dalam (Koller & Darida, 2020) menyatakan bahwa emosi sebagai gejala psiko-fisiologis yang berpengaruh atas pandangan, sikap juga perilaku, yang bermanifestasi pada bentuk ekspresi tertentu. Salah satu bentuk ungkapan emosi bisa ditunjukkan dengan perilaku individu.

Atkinson (1999) mengidentifikasi berbagai kategori perilaku agresif verbal, termasuk: 1) Agresi Verbal Aktif Langsung, yang mengacu pada serangan verbal yang dilakukan oleh orang atau entitas lain, seperti menghina, melecehkan, menjadi marah, dan melecehkan. 2) Kekerasan Verbal Pasif Langsung, yaitu tindak kekerasan verbal yang dilakukan oleh orang atau kelompok lain namun tanpa kontak verbal langsung, termasuk menghindari kontak mata atau bahkan diam. 3) Agresi Verbal Aktif Tidak Langsung, yaitu tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh orang lain tanpa ditujukan secara langsung kepada orang atau kelompok lain yang menjadi sasarannya, misalnya menyebarkan rumor dan menyulut konflik. 4) Agresi Verbal Pasif Tidak Langsung, yaitu penyerangan secara verbal yang dilakukan oleh orang.

Aspek-Aspek Perilaku Agresif

Menurut Buss dan Perry (1992), perilaku agresif dapat dibagi menjadi empat kategori: 1) Agresi Verbal Aktif Langsung: Jenis agresi ini melibatkan interaksi verbal dan konfrontasi langsung dengan sasaran. 2) Agresi Verbal Pasif Langsung, yang terjadi bila tidak ada pertukaran verbal secara langsung. 3) Agresi Verbal Aktif Tidak Langsung, yaitu dilakukan tanpa berhadapan langsung dengan agresor. 4) Agresi Verbal Pasif Tidak Langsung: Agresi ini terjadi ketika orang atau organisasi melancarkan agresinya dengan tidak memberikan dukungan atau menggunakan hak pilihnya tanpa melakukan kontak verbal langsung.

Faktor Penyebab Perilaku Agresif

Sesuai Hidayani (2015:12.9- 12.13) Berperilaku agresif disebabkan atas empat faktor yakni:

- 1) Variabel genetik, neurologis, atau biokimia, serta gabungan ketiganya, dapat berdampak pada parameter biologis, emosi, dan perilaku. Masuk akal untuk mencari alasan biologis dari penyakit perilaku atau emosional karena ada hubungan antara tubuh dan perilaku tubuh dan perilaku. Misalnya, seorang ibu yang kecanduan alkohol selama kehamilan dapat menyebabkan berbagai penyakit, termasuk kesulitan

emosional dan perilaku. Ayah yang pecandu alkohol mempunyai peluang besar untuk membuat anak-anaknya melakukan perilaku kekerasan, menurut penelitian. Anak-anak dengan orang tua psikopat (orang tua yang menderita penyakit mental) juga mungkin menunjukkan perilaku agresif.

- 2) Faktor keluarga, yang meliputi kepekaan terhadap kebutuhan anak, strategi berdasarkan kasih sayang dalam menghadapi perilaku yang tidak pantas, dan teknik penguatan positif seperti pujian dan perhatian terhadap perilaku yang baik, cenderung mendorong perilaku unggul seorang anak. Kemungkinan seorang anak akan berperilaku agresif semakin meningkat jika orang tua semakin bersikap dingin, menolak, kasar, dan tidak konsisten ketika menghadapi perilaku yang tidak pantas.
- 3) Faktor Sekolah, Lingkungan sekolah dapat dianggap oleh anak sebagai lingkungan yang memberi perhatian, Meskipun mendapat perhatian yang didapat adalah perhatian negatif yang berupa hukuman dan kritikan. Hal ini juga termasuk bersikap agresif.
- 4) Faktor budaya: Faktor budaya mempunyai dampak pada pikiran melalui tingkat kekerasan yang digambarkan di media, khususnya di televisi. Contoh kekerasan di media dan pelatihan perilaku kekerasan kepada anak-anak.

Dimensi Perilaku Agresi

Menurut Martin & Pear (2015:5), perilaku agresif mempunyai tiga ciri utama: (1) durasi, yaitu lamanya waktu yang diperlukan untuk melakukan perilaku tersebut; (2) frekuensi, yaitu berapa kali suatu perilaku terjadi; dan (3) intensitas atau kekuatan, yaitu jumlah usaha fisik atau energi yang diperlukan untuk melakukan perilaku tersebut. Sementara itu, Atkinson (dalam Fadila, 2013: 74) menegaskan bahwa perilaku kekerasan dapat terjadi dalam salah satu dari tiga bentuk: menyakiti orang lain secara fisik; melecehkan orang lain secara verbal; atau merusak barang. Temuan penelitian Apriyanti (2015) terhadap remaja yang gemar bermain game online di Desa Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya 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 jorok yang ada di permainan dan dilakukan peniruan dalam kehidupan nyata yakni berkata *anjing*, *cok*, *gateli* dan umpatan-umpatan lainnya yang menyebabkan orang lain mengalami sakit hati.

Hubungan Antar Variabel

Para ahli teori GAM (General Aggression Model) berpendapat bahwa paparan video game kekerasan mempengaruhi keadaan internal seseorang, yang tercermin dalam faktor gairah, emosional, dan kognitif. Renzetti dan Edleson (2008) mengemukakan argumen ini. Ditentukan adanya hubungan positif dan signifikan antara intensitas bermain game online bertema kekerasan dengan perilaku agresif berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Utomo (2014) dengan judul “Hubungan intensitas bermain game online bertema kekerasan dan perilaku agresif. perilaku agresif pada remaja di Surakarta.” Menurut ide GAM, para pemain akan menjadi marah secara vokal akibat dari kekerasan yang muncul pada Game Mobile Legend, sehingga menjadikan game tersebut sebagai ajang untuk mengekspresikan perilaku kekerasan tersebut.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yaitu metode penelitian yang menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya. Menurut Azwar (2014) mengatakan bahwa jenis penelitian ini merupakan kuantitatif deskriptif, yaitu penelitian dengan menggunakan analisis hanya sampai pada tahap deskripsi, menganalisis dan menyajikan fakta secara sistematis sehingga dapat lebih mudah untuk dipahami dan disimpulkan. Jenis Penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan rancangan penelitian deskriptif observasional. Penelitian digunakan untuk melihat gambaran dari fenomena, deskripsi kegiatan dilakukan secara sistematis dan lebih menekankan pada data faktual dari pada penyimpulan (Nursalam, 2013). Peneliti bermaksud untuk mengetahui keadaan suatu individu atau kelompok dengan tanpa adanya perlakuan. Tujuan selanjutnya untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dan hubungan antara suatu variabel (faktor) dengan variabel yang lain. Penelitian ini menggunakan desain jenis single subject research, menurut Rosnow dan Rosenthal 1999 (dalam Sunanto, et al (2005 :56) Desain Single Subject Research yaitu desain yang memfokuskan pada data individu sebagai sample penelitian. Single Subject Research atau penelitian dengan subyek tunggal memiliki desain yang hanya memiliki individu yang tunggal sebagai fokus penelitian. Penelitian observasi merupakan penelitian yg tidak

melakukan manipulasi atau intervensi pada subyek peneliti, penelitian ini hanya melakukan pengamatan (observasi) pada subjek penelitian.

Subjek Penelitian

Dalam penelitian, sampel sangat penting untuk keterwakilan populasi. Para peneliti tidak dapat mempelajari setiap populasi atau subjek yang ada karena kurangnya waktu, energi, dan sumber daya. Purposive sampling merupakan metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini. Purposive sampling merupakan strategi pengambilan sampel yang dilakukan peneliti jika mempunyai kepentingan tertentu pada saat mengambil sampel atau menentukan sampel untuk tujuan tertentu (Sugiyono 2016:85). Untuk mencapai tujuan tertentu yang selaras dengan kepentingan dan pertimbangan peneliti, teknik ini digunakan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini merupakan dewasa awal yang berusia 22 tahun bermain *Game Mobile Legend*, adapun langkah dalam pengambilan subjek yang digunakan oleh peneliti berdasarkan observasi yang dilaksanakan atas peneliti. Dimana subjek memiliki kebiasaan bermain *Game Mobile Legend* dalam kegiatan sehari-harinya.

Tabel 1. Gambaran Subjek

No	Inisial	Usia	Jenis Kelamin	Bermain Game	Durasi Bermain
1	TFS	22	Laki-laki	Mobile Legend	± 2 Jam sehari

Variabel dan Instrumen Penelitian

Variabel yang dipakai atas penelitian ini ialah Mobile Legend atas variabel bebas (X) juga Agresi Verbal atas variabel terikat (Y). Variabel bebas (X) Mobile legend sebagai Teknik intervensi dari perilaku. Menurut Arikunto (2002: 136) yang diartikan Instrumen penelitian adalah suatu alat atau setting yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data guna memudahkan pekerjaannya dan memberikan hasil yang lebih baik dengan cara pengumpulan data yang lebih teliti, komprehensif, dan metodis. Instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini berupa observasi dan wawancara tentang agresi verbal aktif langsung, yang memiliki 5 jumlah item indikator antara lain 1) Mengatai teman dengan kata kasar. 2) Merespon teman dengan kata kasar. 3) Berbicara sarkasme kepada orang lain. 4) Berbicara kasar pada saat bermain game. 5). Berbicara kasar saat melihat chat negatif

Prosedur Analisis dan Interpretasi Data

Salah satu unsur krusial dalam melakukan penelitian adalah proses pengumpulan data. Peneliti menggunakan berbagai pendekatan pengumpulan data untuk memperoleh data atau informasi tersebut, antara lain: 1) Observasi adalah suatu metode atau metodologi untuk menganalisis dan mencatat perilaku secara metodis dengan melihat secara langsung orang atau kelompok, 2) Wawancara semi terstruktur: Wawancara ini menanyakan pendapat dan gagasan subjek secara terbuka dengan tujuan mengidentifikasi masalah. Peneliti harus memperhatikan baik-baik komentar informan dan membuat catatan. Wawancara semi-terstruktur termasuk dalam wilayah wawancara mendalam, yang pelaksanaannya bisa lebih bebas dibandingkan wawancara terstruktur. 3) Peneliti memanfaatkan dokumentasi sebagai metode untuk mengumpulkan data.

Peneliti menggunakan statistik deskriptif dan pendekatan analisis data selama langkah analisis data. Menurut Sugiyono (2014) statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul tanpa adanya maksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Untuk mendukung perubahan data pada setiap sesi dan menampilkan jumlah perilaku dan data penelitian akan diberikan dalam bentuk grafik dan tabel dalam penelitian ini.

HASIL PENELITIAN

Data penelitian ini dilaksanakan dan sebanyak 10 kali sesi pertemuan dari tanggal 16-25 Agustus 2023. Penelitian dilakukan di kota Balikpapan, Kalimantan timur dengan subjek kriteria subjek Dewasa Awal yang berusia 22 tahun dan bermain game mobile legend. Data tersebut dapat dilihat berikut ini :

a. Pertemuan ke 1

Pengamatan/Observasi pertama dilaksanakan saat tanggal 16 Agustus 2023 pukul 21.00 WITA. Berdasarkan hasil pengamatan pertama, dewasa awal melakukan agresi verbal sebanyak 19 kali. Pada indikator pertama sebanyak 6 kali, Pada indikator kedua sebanyak 3 kali, indikator ketiga sebanyak 1 kali, indikator keempat sebanyak 8 kali dan indikator ke 5 sebanyak 1 kali

b. Pertemuan ke 2

Pengamatan/Observasi kedua dilakukan pada tanggal 17 Agustus 2023 pukul 21.00 WITA. Berdasarkan hasil pengamatan pertama, dewasa awal melakukan agresi verbal

sebanyak 18 kali. Pada indikator pertama sebanyak 1 kali, Pada indikator kedua sebanyak 0 kali, indikator ketiga sebanyak 6 kali, pada indikator keempat sebanyak 11 kali dan indikator kelima sebanyak 0 kali.

c. Pertemuan ke 3

Pengamatan/Observasi ketiga dilakukan pada tanggal 18 Agustus 2023 pukul 19.00 WITA. Berdasarkan hasil pengamatan pertama, dewasa awal melakukan agresi verbal sebanyak 21 kali. Pada indikator pertama sebanyak 4 kali, Pada indikator kedua sebanyak 2 kali, indikator ketiga sebanyak 3 kali, pada indikator keempat sebanyak 13 kali dan indikator kelima sebanyak 0 kali.

d. Pertemuan ke 4

Observasi intervensi ini dilaksanakan atas 19 Agustus 2023 pukul 19.22 WITA, Berdasarkan intervensi ini didapatkan hasil subjek melakukan agresi verbal sebanyak 21 kali. Diantaranya pada indikator pertama subjek melakukan sebanyak 3 kali, indikator kedua 3 kali, indikator ketiga 3 kali, indikator keempat 12 kali, dan indikator kelima 0.

e. Pertemuan ke 5

Observasi intervensi ini dilakukan pada 20 Agustus 2023 pukul 22.00 WITA, Berdasarkan intervensi ini didapatkan hasil subjek melakukan agresi verbal sebanyak 20 kali. Diantaranya pada indikator pertama subjek melakukan sebanyak 3 kali, indikator kedua 2 kali, indikator ketiga 7 kali, indikator keempat 8 kali dan indikator kelima 0 kali.

f. Pertemuan ke 6

Observasi intervensi ini dilakukan pada 21 Agustus 2023 pukul 20.00 WITA, Berdasarkan intervensi ini didapatkan hasil subjek melakukan agresi verbal sebanyak 22 kali. Diantaranya pada indikator pertama subjek melakukan sebanyak 1 kali, indikator kedua 3 kali, indikator ketiga 5 kali, indikator keempat 13 kali dan indikator kelima 0 kali.

g. Pertemuan ke 7

Observasi intervensi ini dilakukan pada 22 Agustus 2023 pukul 22.00 WITA, Berdasarkan intervensi ini didapatkan hasil subjek melakukan agresi verbal sebanyak 31 kali. Diantaranya pada indikator pertama subjek melakukan sebanyak 3 kali,

indikator kedua 3 kali, indikator ketiga 2 kali, indikator keempat 23 kali dan indikator kelima 0 kali.

h. Pertemuan ke 8

Observasi ini dilaksanakan saat tanggal 23 Agustus 2023 pukul 21.00 WITA pada saat subjek sedang berkumpul bareng teman-temannya. Subjek melakukan agresi verbal sebanyak 28 kali diantaranya : indikator pertama sebanyak 5 kali, indikator kedua 5 kali, indikator ketiga 1 kali, indikator keempat 19 kali, dan indikator kelima 0 kali.

i. Pertemuan ke 9

Observasi ini dilakukan pada tanggal 24 Agustus 2023 pukul 20.00 WITA pada saat subjek sedang berkumpul bareng teman-temannya. Subjek melakukan agresi verbal sebanyak 31 kali diantaranya : indikator pertama sebanyak 6 kali, indikator kedua 5 kali, indikator ketiga 1 kali, indikator keempat 19 kali, dan indikator kelima 0 kali.

j. Pertemuan ke 10

Observasi ketiga dilakukan pada tanggal 25 Agustus 2023 pukul 19.00 WITA. Berdasarkan hasil pengamatan pertama, dewasa awal melakukan agresi verbal sebanyak 28 kali. Pada indikator pertama sebanyak 5 kali, Pada indikator kedua sebanyak 3 kali, indikator ketiga sebanyak 4 kali, pada indikator 4 sebanyak 15 kali dan pada indikator 5 sebanyak 1 kali.

Untuk memperjelas data yang diperoleh pada saat setiap sesi pertemuan observasi yaitu bermain game mobile legend, peneliti menyajikan tabel time sampling kesalahan/agresi verbal yang dilakukan oleh subjek sebagai berikut :

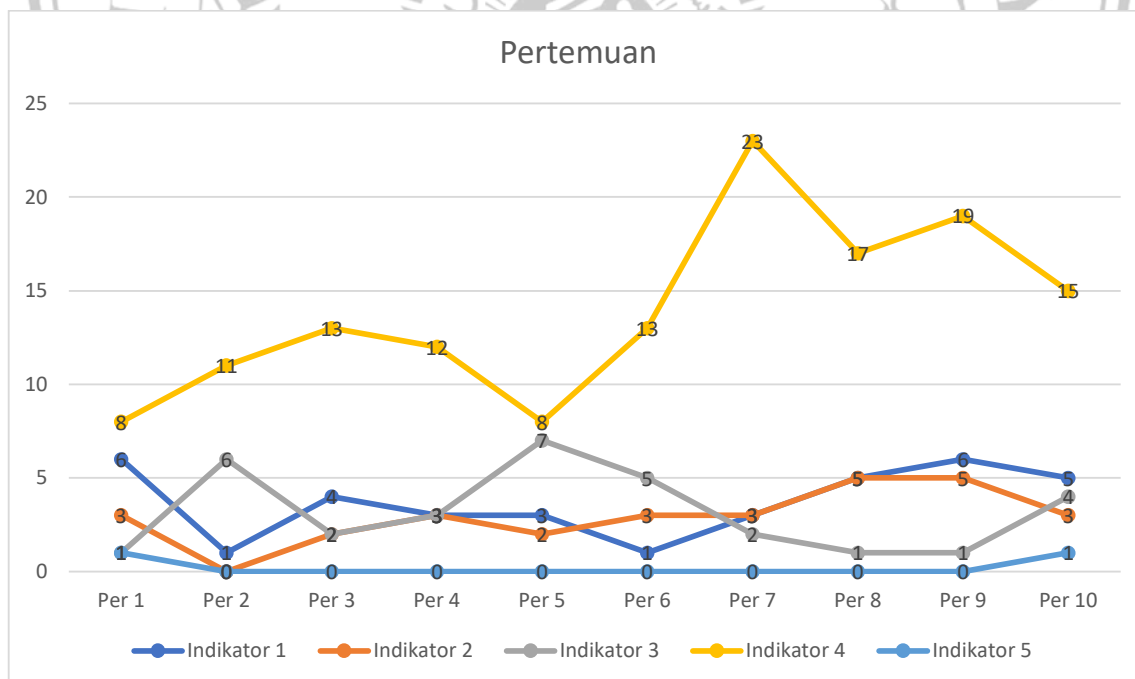
Tanggal	10"	20"	30"	40"	50"	60"	Total
16/07/23	8	2	3	1	2	3	19
17/07/23	4	5	3	3	3	0	18
18/07/23	7	1	6	2	4	1	21
19/07/23	2	6	6	5	0	2	21
20/07/23	4	8	1	4	3	0	20
21/07/23	4	5	5	6	1	1	22
22/07/23	9	6	6	4	1	5	31
23/07/23	6	7	4	3	3	5	28

24/07/23	10	8	4	4	2	3	31
25/07/23	10	4	7	2	4	1	28
Total							239

Tabel 2. Time Sampling pertemuan

Data hasil tes subjek didukung oleh pengamatan selama intervensi data observasi. Dengan menggunakan model behavior checklist dan time sampling dalam melakukan pengamatan untuk melihat apakah dengan bermain game mobile legend dapat memberikan perilaku agresi verbal pada dewasa awal. Berdasarkan temuan yang ditemukan selama pelaksanaan observasi, subjek melakukan agresi verbal sebanyak 239 kali selama 10 sesi. Salah satu contoh agresi verbal yang sering dilakukan oleh subjek yaitu dengan berkata kasar seperti *anjing*, *bangsat* dan *lain-lain*. Selain berkata kasar subjek juga melontarkan kalimat sarkas yaitu seperti mengatai *cupu*, *cacat*, *lemah*. Hal ini dapat dibuktikan pada grafik garis dibawah ini :

Gambar 1. Rekapitulasi pertemuan agresi verbal pada dewasa awal bermain game mobile legend.



****Nb. Per = Pertemuan***

DISKUSI

Sengaja menyakiti orang lain dengan kekerasan fisik atau verbal dikenal sebagai perilaku agresi (Baron & Byrne, 2005). Contoh kekerasan fisik seperti memukul, menendang, atau mencubit adalah contoh perilaku agresi fisik. Sedangkan, perilaku agresi verbal mencakup tindakan yang melukai perasaan seseorang, seperti menghina, mengejek, atau membentak (Saputra et al., 2017). Agresi verbal adalah perilaku di mana seseorang berusaha menyakiti orang lain dengan menyerang psikologisnya (Straus & Sweet, 1992). Namun, menurut Berkowitz (1962), agresi verbal adalah suatu tindakan yang merugikan seseorang. Contohnya termasuk mengeluarkan hinaan, makian, fitnah, umpatan, ejakan, dan sebagainya. Menurut beberapa teori, agresi verbal didefinisikan sebagai agresi yang menyerang psikologis seseorang dengan menghina, membentak, mengejek, menyebar fitnah, mengancam, atau menggunakan kata-kata secara verbal atau secara langsung maupun melalui media. Berikut adalah uraian dari diskusi berdasarkan temuan penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *self-control* adalah faktor pertama yang mempengaruhi agresi verbal pada dewasa awal. Mengendalikan diri sendiri atau mengawasi pikiran sendiri dengan berbagai cara baik saat berada di bawah tekanan maupun saat berada di bawah tekanan. Penelitian ini menemukan subjeknya memiliki sedikit pengendalian diri. Menurut penelitian Miftahul dan Desi (2014), perilaku agresif dan pengendalian diri ada hubungannya pada siswa di SMA Negeri 1 Padang Bojonegoro. Pengendalian diri yang lebih tinggi di kalangan siswa dikaitkan dengan perilaku yang kurang agresif, dan pengendalian diri yang lebih rendah dikaitkan dengan perilaku yang lebih agresif. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Meirida (2016) di SMK Negeri 3 Yogyakarta terkait hubungan pengendalian diri dengan kecenderungan melakukan kekerasan pada remaja. Temuan tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan terbalik yang sangat signifikan antara kecenderungan agresif dan pengendalian diri: kecenderungan agresif akan lebih rendah ketika pengendalian diri lebih tinggi dan lebih tinggi ketika pengendalian diri lebih rendah. Hal ini dapat diamati pada baseline A dan A2. Pada baseline A, subjek melakukan agresi verbal sebanyak 48 kali dan pada baseline A2, subjek melakukan agresi verbal sebanyak 87 kali, yang menunjukkan peningkatan 39 kali dalam perilaku agresi verbal subjek.

Faktor kedua adalah intensitas tinggi bermain game; ini sejalan dengan penelitian Tiani (2014), di mana agresifitas seseorang dapat dipengaruhi oleh Tingkat intensitas permainan mempengaruhi seberapa agresif seseorang; semakin tinggi intensitasnya, semakin agresif. Menurut Sarwono dan Meinarno (Trisnawati, Nauli & Agrina, 2014), kemarahan adalah perasaan yang dialami ketika seseorang menghadapi situasi emosional tertentu. Kemarahan membuat seseorang ingin mengungkapkannya dengan cara tertentu dan pada hal tertentu. Hal inilah yang membuat masyarakat bertindak agresif.

Satria (Rondo, Wungouw, & Onibala, 2019) mengatakan bahwasanya game online atas tema kekerasan semakin populer, yang dapat berdampak negatif pada remaja, termasuk mendorong perilaku agresif. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Isnaini dkk. (2021), yang menemukan hubungan substansial antara agresi verbal remaja dan kecanduan game PUBG online. Sebagaimana diungkapkan Buss dan Perry (Saputri, Widiastuti & Pratama, 2019), perilaku kekerasan dipengaruhi oleh dua unsur. Faktor situasional, suatu kategori rangsangan eksternal, adalah salah satu variabel tersebut. Lingkungan dapat memberikan isyarat untuk melakukan perilaku agresif. Perilaku agresif pada remaja yang bermain video game online merupakan salah satu aspek perilaku agresif yang dipengaruhi oleh tema kekerasan dalam game tersebut. Bahasa kasar, termasuk kata-kata kotor dan julukan seperti "anjing", "bangsat", dan "bajingan" adalah cara subjek menunjukkan kemarahan mereka. Hal ini ditunjukkan berdasarkan pertemuan yang dilakukan sebanyak 10 kali bahwa subjek melakukan agresi verbal sebanyak 239 kali selama sepuluh sesi dan setiap sesi berlangsung selama 1 jam, dengan total 10 jam bermain game Mobile Legend.

Ketika seseorang bermain game dengan intensitas tinggi, mereka menghadapi banyak tantangan dan kekalahan. Kekalahan dalam permainan dapat menyebabkan perilaku agresif. Ini sesuai dengan penelitian (Asyakur & Puspitadewi, 2017), telah ditemukan bahwa ketika seorang pemain bermain dengan intensitas tinggi, mereka mengalami banyak tantangan dan kekalahan. Penjelasan di atas menunjukkan bahwa subjek memiliki tim yang kurang dapat bekerja sama dengan baik. Selain membuat subjek kehilangan, hal ini membuat mereka mengeluarkan perilaku agresi verbal dan meluapkan emosi mereka sebagai akibat dari kegagalan mereka. Jika seorang anak mengalami kekalahan, dia cenderung menunjukkan perilaku agresifnya, seperti marah, memukul, dan mengumpat pada orang lain (Tiani, 2014). Studi yang dilakukan oleh Asyakur dan Puspitadewi (2017) juga menjelaskan bahwa

intensitas bermain game melalui internet yang tinggi juga dapat menyebabkan penularan perilaku agresif verbal yang berasal dari interaksi pemain dengan satu sama lain dalam game online.

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa remaja yang menghabiskan waktu setidaknya satu jam setiap hari bermain game memiliki kecenderungan untuk berperilaku agresif. Contoh perilaku agresif termasuk mengucapkan kata-kata kasar atau kotor dan lain-lain. Selain itu, penelitian Teofanda (2020) menemukan bahwa melihat tontonan game online selama satu jam setiap hari dapat meningkatkan kecenderungan remaja untuk berperilaku agresif. Penularan perilaku ini dapat menyebabkan remaja berperilaku agresif, seperti mengucapkan kata-kata kasar atau kotor, berkelahi, pantang kalah dalam berbicara, dan perilaku lainnya.

Perilaku remaja juga dipengaruhi oleh teman sebaya, lingkungan, dan peniruan pada media massa. Faktor biologis, dorongan, dan intensitas bermain game online mempengaruhi kecenderungan perilaku agresi (Baron & Byrne, 2005). Remaja secara biologis dapat mengamati dan meniru perilaku kekerasan, disadari atau tidak, ketika menggambarkan ketidakharmonisan dalam lingkungan keluarga. Keluarga sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan fisik dan mental seseorang. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada subjek saat diwawancarai mengenai siapa yang pertama kali mempengaruhi anda untuk agresi verbal, subjek menjawab bahwa dia memiliki ayah yang sangat temperamental sehingga orang tuanya sering marah padanya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemain game online lain melakukan perilaku verbal agresif saat bermain game online, termasuk mengeluarkan makian, mengumpat dan kata-kata jorok yang sering diucapkan oleh pemain saat bermain game online. Sehubungan dengan temuan penelitian ini, peneliti menemukan fenomena perilaku agresif verbal. Menurut Myers, agresi verbal adalah perilaku yang dengan sengaja menyakiti orang lain dengan menggunakan kata-kata (Rösner et al., 2016). Perilaku seperti menghina, mengancam, gosip, ejekan, dan menyindir termasuk dalam kategori ini (Olga, 2019). Perilaku agresif verbal dapat berdampak negatif baik pada orang yang melakukan maupun orang yang menerimanya.

Menurut penelitian Amanda (2016), 61,38% Pemain mengalami ketakutan, kegelisahan, dan kekhawatiran ketika mereka menyaksikan agresi verbal. Setiawati dan Gunado (2019)

menyatakan bahwa mereka yang menjadi sasaran perlakuan kasar secara verbal akan menderita kerugian fisik dan mental. Musbikin (dalam Tiani, 2014) menegaskan bahwa orang yang melakukan kekerasan verbal kehilangan empati terhadap orang lain, sulit menerima kekalahan, dan mempunyai kemampuan untuk menyakiti teman yang lebih muda atau seumurannya. Menurut penelitian Setiawati & Gunado (2019), pelaku pelecehan verbal juga akan kesulitan mengelola emosinya. Teori pembelajaran sosial menurut Myers (2012) merupakan elemen teoritis yang dapat menjelaskan perilaku kekerasan. Menurut Bandura (dalam Kusnita, 2018), model yang melibatkan mengamati dan meniru apa yang dilakukan orang lain merupakan landasan pembelajaran sosial.

Studi sebelumnya oleh Asyakur & Puspitadewi (2017) menemukan bahwa semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online memiliki korelasi positif dengan kemungkinan perilaku agresif. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game online, semakin besar kemungkinan tim akan mengalami kekalahan dan semakin banyak hambatan yang dihadapi saat bermain game online, yang dapat menyebabkan munculnya perilaku agresif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, yang dimana subjek melakukan agresi verbal pada indikator 4 di sesi 7 yang tergolong tinggi dengan jumlah total 23 kali melakukan agresi verbal dibandingkan sesi-sesi lainnya. Hal ini dikarenakan subjek mendapatkan tim yang sulit untuk diajak bekerja sama sehingga timnya mendapatkan kekalahan pada permainan.

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa faktor-faktor berikut memengaruhi peningkatan perilaku agresif verbal: jenis permainan yang dimainkan, durasi waktu yang dihabiskan, dan emosi atau perasaan yang muncul selama bermain.

Salah satu keterbatasan penelitian ini adalah subjek sedang mengerjakan tugas yang sama, yaitu menyelesaikan tugas akhir skripsi. Hal ini juga berdampak pada waktu sampel, yang seharusnya dilakukan selama dua jam persesi, tetapi kemudian dikurangi menjadi satu jam persesi sesuai keputusan bersama.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, disimpulkan bahwa adanya pengaruh game *mobile legend* terhadap agresi verbal pada dewasa awal. Hal ini bisa dilihat dari Pertemuan ke 1-3 subjek atau dewasa awal melakukan perilaku agresi verbal sebanyak 48 kali dalam 3 sesi. Sedangkan pada pertemuan ke 8-10 dewasa awal melakukan agresi verbal sebanyak 87 kali dalam 3 sesi yang telah dilakukan. Dan untuk pertemuan ke 4-6 subjek melakukan agresi verbal sebanyak 94 kali dengan total dari semua pertemuan subjek atau dewasa awal melakukan perilaku agresi verbal sebanyak 239 kali.

Implikasi merupakan dampak atau akibat yang ditimbulkan dari hasil penelitian terhadap pihak-pihak tertentu. Mengacu pada hasil penelitian ini maka implikasinya adalah sebagai berikut :

Implikasi bagi dewasa awal yang bermain game online Mobile Legend dapat meningkatkan agresi verbal pada pemainnya. Bagi yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut, penelitian ini bisa menjadi acuan untuk diteruskan dengan menambahkan jumlah responden dewasa awal yang lebih banyak. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian eksperimen untuk mengurangi perilaku agresi verbal yang ditimbulkan dari bermain game mobile legend, Penelitian ini juga bisa dilakukan dengan melihat dampak positif dari bermain game mobile legend seperti pentingnya bekerja sama dalam mencapai kemenangan.

REFERENSI

- 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.
- Arini, S. (2022). Edukasi Stunting Sejak Dini Di Posyandu Remaja (Estu Jadi Dipuja) Menggunakan Media Game Online: Stunting Education Since Early Age At Adolescent Integrated Health Center (Estu Jadi Dipuja) By Using Game Online As The Media. *Jurnal Jaringan Penelitian Pengembangan Penerapan Inovasi Pendidikan (Jarlitbang)*, 123-136.
- Arron, A. (2019). *Hubungan vicarious learning dan frustasi dengan agresivitas verbal pada siswa kelas 8 di SMPN 19 Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang). Baron A. Robert dan Donn Bryne. 2005. Psikologi Sosial Jilid 2. Jakarta: Erlangga
- Asyakur, M., & Puspitadewi, N. (2017). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Agresivitas Pada Komunitas Gaming Surabaya. *Psikologi Pendidikan*, 4, 1–6.
- Buss, A. H. (1961). *The psychology of aggression*. Wiley.
- Cahyanuari, L. D. (2018). Hubungan Antara Pola Asuh Otoriter Orangtua Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja.
- Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y. T. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan*, 1(2), 17-31.
- Fadila, R. (2013). Hubungan Identitas Sosial dengan Perilaku Agresif pada Geng Motor: The Relationship of Social Identity with Aggressive Behaviors Among

- Motorcycle Gang. *Psikologia: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 8(2), 73-78.
- Firdaus, S., Isnaeni, W., & Ellianawati, E. (2018). Motivation and learning achievement of primary students in theme-based learning using blended learning model. *Journal of Primary Education*, 7(3), 324-331.
- Hadisaputra, H., Nur, A. A., & Sulfiana, S. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa Di Sulawesi Selatan). *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(02), 391-402.
- Haq, A. L. A., & Zahra, A. A. (2019). Pelatihan Hypnotherapy Untuk Menurunkan Intensitas Berbicara Kasar Siswa MTS MUHAMMADIYAH SRUMBUNG. *Psikosains: Jurnal Penelitian dan Pemikiran Psikologi*, 14(2), 82-88.
<https://activeplayer.io/mlbb/> (Diakses pada 23 Mei 2023)
- Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., & Herniyanti, R. (2021). Intensitas Bermain Game Online Berhubungan dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 9(1), 235-242.
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment and prevention. New York: Academic Press
- Lestari, M. A., Rosyidah, I., & Hr, I. M. (2018). Hubungan kecanduan game online dengan perilaku agresif pada remaja. *Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang*.
- Mayangsari, D., & Yuliandari, F. (2019, May). Faktor Penyebab Agresivitas Verbal Anak Usia Dini Yang Bersekolah Di Daerah Pesisir Bangkalan. In *Seminar Nasional Psikologi UM* (Vol. 1, No. 1)..
- Miftahul & Desi. 2014. Hubungan kontrol diri dengan perilaku agresi pada siswa sma negeri 1 Padangan Bojonegoro
- Meirida. 2016. Hubungan antara kontrol diri dengan kecenderungan agresivitas pada remaja di SMK Negeri 3 Yogyakarta
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 4(1), 59-75.

- NOVA, E. (2019). Mengurangi Perilaku Agresif Anak Usia Dini melalui metode bermain peran (penelitian kuantitatif) di TK Harapan Bangsa Tanjung Barulak Kec. Batipuh Kab. Tanah Datar.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Nursaniyah, F. (6 Maret 2023). Remaja di Malang Bunuh Temannya Sendiri Gegara Kesal Diejek Kalah Main Mobile Legends. Berita Yodu. <https://berita.yodu.id/kasus-pembunuhan-mobile-legends-2/>
- Ratu, H. G., & Ambarwati, K. D. (2023). Agresivitas Pada Remaja Akhir Perempuan Pengguna Game Online Jenis Massively Multiplayer Online First Person Shooter. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 1625-1633.
- Renzetti, Claire M. 2008. Encyclopedia of interpersonal violence :Video Games, Violence Exposure in. London: Sage Publications
- Rohman, K. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat*, 2(1), 155-172.
- Soleman, M. (2012). "Dampak negatif dari game online". <http://smahangtua2.org/magazine/kesehatan/61-dampak-negatif-dari-game-online.html> (diunduh Minggu, 11 Juni 2023)
- Sulistiani, S., Devita, D., & Vernanda, G. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran SAVI dalam Meningkatkan Kemampuan Merawat Diri saat Menstruasi pada Siswa Tunagrahita Kelas XII di SLBIT Baitul Jannah Bandar Lampung. *SNEED JOURNAL*, 2(1).
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Suwardi, I., & Farnisa, R. (2018). Hubungan peran guru dalam proses pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 181-202.
- Utomo, A. (2014). *Hubungan antara intensitas bermain game online bertema kekerasan dengan perilaku agresif pada remaja di Surakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

LAMPIRAN

Lampiran 1. Verbatim

Wawancara 1

Pada Tanggal :

Waktu :

Informasi yang ingin digali	Pertanyaan (<i>Interviewer</i>)	Jawaban (<i>Interviewee</i>)
Opening	Selamat sore, bagaimana kabarnya hari ini?	Sore, alhamdulillah baik.
	Pertama-tama perkenalkan, nama saya Evin Fahriyana Program Studi Psikologi di Universitas Muhammadiyah Malang. Saat ini saya sedang melakukan penelitian untuk memenuhi tugas akhir yaitu skripsi. Wawancara yang saya lakukan saat ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kebiasaan perilaku berbicara kasar anda dalam berinteraksi sehari-hari.	Ok, baik.
	Sebelumnya, berikut saya berikan informed consent untuk anda baca dan pahami terlebih dahulu, silahkan dipelajari. Apabila ada pertanyaan bisa ditanyakan terlebih dahulu.	Iya, baik.
	Baik jika sudah, apabila anda bersedia silahkan tanda tangan ditempat yang sudah disediakan.	Iya, saya bersedia.
	Baik terimakasih atas kesediaan anda untuk menjadi subjek praktikum saya. Dalam wawancara ini, saya akan memberikan beberapa pertanyaan dan	Baik, saya bersedia.

	kemungkinan akan membutuhkan waktu sekitar 5 sampai 10 menit. Apakah anda bersedia?	
	Jika anda sudah siap, kita bisa mulai ya wawancaranya.	Iya baik.
Pengetahuan tentang berbicara kasar	Apakah anda mengetahui bahwa berbicara kasar merupakan perilaku negatif?	Ya, saya mengetahuinya.
	Menurut anda, mengapa berbicara kasar merupakan perilaku yang negatif?	Karena berbicara kasar merupakan bentuk perilaku yang dapat menyakiti perasaan orang lain.
Keadaan Lingkungan Subjek yang Mendukung Perilaku	Apakah dilingkungan sekitar anda banyak yang berbicara kasar?	Iya, banyak
	Bagaimana tanggapan mereka saat anda berbicara kasar kepada mereka?	Ada yang sakit hati, bahkan sampai marah.
	Hal apa yang membuat anda berbicara kasar?	Lingkungan sekitar. Dan saya merasa asik aja kalau bicara kasar biasanya refleksi aja sih.
Closing	Kesimpulan: Baik dari beberapa pertanyaan yang saya ajukan, dapat saya simpulkan bahwa anda berbicara kasar karena dipengaruhi oleh orang-orang disekitar anda, akan tetapi anda mengetahui bahwa perilaku tersebut merupakan hal negatif yang harus dihentikan.	Iya, benar.
	Saya rasa informasi yang anda berikan sudah cukup, sebelum saya mengakhiri wawancara pada hari ini, apakah ada pertanyaan yang ingin ditanyakan?	Tidak ada.

	Baik terima kasih karena telah bersedia untuk meluangkan waktu dalam wawancara pada hari ini. Saya mohon maaf apabila dalam wawancara ini ada kekurangan dan kesalahan.	Iya sama-sama.
--	---	----------------

Wawancara 2

Hari/Tanggal :

Waktu :

No.	5W+1H	Pertanyaan	Jawaban
1.	What	1. Apa yang membuat anda melakukan agresi verbal 2. Biasanya apa yang memicu anda untuk marah? (probing)	1. Tidak menentu. Terkadang emosi memuncak dan tidak stabil sehingga diluapkan dengan marah dan berkata kasar. 2. Sikap orang lain. Karena cara orang lain menyikapi kita berbeda-beda dan cara kita menanggapinya berbeda. Terkadang ada orang yang secara tidak langsung menyinggung saya sehingga saya marah, mengumpat, dan berbicara kasar.
2.	When	3. Biasanya kapan perilaku agresi verbal anda muncul? 4. Biasanya interaksi seperti apa yang memicu anda untuk melakukan agresi verbal? (probing)	3. Sering. Tetapi lebih spesifik kalau berinteraksi sama orang lebih berpeluang untuk muncul. 4. Misalnya pada saat rapat ada orang yang menyampaikan argumennya yang menyerang pribadi sehingga saya emosi. Atau saat sedang nongkrong, ada

			orang yang ngomong dan saya salah persepsi sehingga saya kesal dan mengumpat.
	Why	5. Mengapa anda melakukan agresi verbal?	5. Untuk meluapkan emosi
	Who	6. Siapa yang mempengaruhi anda pertama kali melakukan agresi verbal?	6. Lingkungan. Sebenarnya kalau emosian itu dari ayah karena ayah saya orangnya emosian jadi kadang suka meluapkan ke anaknya. Tetapi untuk kata-kata kasar bawaan lingkungan.
	Where	7. Dimana awalnya anda melakukan agresi verbal?	7. Gak tau spesifiknya. Tapi mulai melakukan agresi verbal saat di SMA.
		8. Bagaimana awalnya perilaku agresi verbal itu muncul?	8. Emosi tidak stabil. Saya tipikal yang jika sedang emosi berkata kasar dan ngata-ngatain orang.

Lampiran 2. Data kasar Observasi

Observasi: game : 16 Agustus 2023

Pukul : 19.00 Wita

(A)

Lembar Observasi Behavior Checklist

No	Perilaku	Muncul	Tidak	Remarks
1.	Mengatai teman dengan kata kasar pada saat bermain game atau ngumpul bareng teman	✓		86
2.	Merespon orang lain dengan kata kasar	✓		3
3.	Berbicara sarkasme pada orang lain	✓		1
4.	Berbicara kasar pada saat mendapatkan tim atau musuh yang sulit pada saat bermain game	✓		8
5.	Berbicara kasar pada saat melihat chat yang negatif dalam game	✓		1

Tabel Observasi Time Sampling

Ket :

O = Perilaku muncul

X = Perilaku tidak muncul

Tanggal	10"	20"	30"	40"	50"	60"	Total
	O	O	O	O	O	O	19
Total	8	2	3	1	2	3	

* 0 - 10 menit

1. Subjek mengatai temannya " Oiya cok, ester mid anjing " (4)
2. " " " " " nging, hilang 1 minion. aku bangsa " (4)
3. " " " " " merahnya itu nah mek " (4)
4. " " " " " ke musuh " anjing mati ester sama aku nging " (4)
5. " " " " " ke musuh " nging-ning rata cok maniac " (4)
6. " " " " " " kenapa batu esmenya ini anjing " (4)
7. " " " " " " 4 dibawah anjing " (4)
8. " " " " " " esmenya dimana anjing " (4)

* 11 - 20 menit

1. berbicara Sarkas ke musuh " donga cok esteranya " (3)
2. mengatai temannya dengan kasar " apa pin-pin, bodok-bodok " (1)

* 21 - 30 menit

1. mengatai temannya " Sanganya ^{ku} An anjing " (1)
2. merespon temannya " aduh anjing, iyanya benar kamu yo " (2)
3. " " " " " apa itu anjing " (2)

* 31 - 40 menit

1. berbicara kasar melihat chat negatif di game " anjing dikata-katain aku " (5)

* 41 - 50 menit

1. merespon temannya " aduh oia kerjanya diggi anjing " (2)
2. mengatai temannya " aduh keram kakiku pin. pantek " (1)

* 51 - Go merit

1. mengatni temannya "MUP, kau (lat itu pantek" (1)
2. " " " " " kok miya anjing " (1)
3. " " " " " ulhng bua kabut anjing, kan yo " (1)

(A)

No	Perilaku	Muncul	Tidak	Remarks
1.	Mengatai teman dengan kata kasar pada saat bermain game atau ngumpul bareng teman	✓		1
2.	Merespon orang lain dengan kata kasar		✗	
3.	Berbicara sarkasme pada orang lain	✓		6
4.	Berbicara kasar pada saat mendapatkan tim atau musuh yang sulit pada saat bermain game	✓		11
5.	Berbicara kasar pada saat melihat chat yang negatif dalam game		✗	

X = Perilaku tidak muncul

Tanggal	10"	20"	30"	40"	50"	60"	Total
.	0	0	0	0	0	X	18
Total	4	5	3	3	3		

1. Subjek berbicara Sarkas pada temannya "pmah kamu" (?)
2. "Cupu kamu mainnya" (?)
3. Subjek menagati temannya "masa aku Ablok angel galau cingjing" (?)
4. Subjek berbicara Sarkas pada temannya "ih Cupu borget timnya" (?)

1. Subjek berbicara kasar pada dirinya "mati-mati nying" (4)
2. "anjing, jampah cacat banget sabarnya" (4)
3. "anjing, ngga dapat" (4)
4. "ih gada ya hyper anjing" (4)
5. Subjek berkata Sarkas "Ini Cupu-cupu tau" (3)

1. Subjek berbicara kasar pada timnya "aduh - aduh anjing" (9)
2. "aduh anjing, ngga dilan/titen bangsat" (9)
3. "anjing, ngga dapat" (9)

1. Subjek berbicara kasar pada ibunya "anjing ini, matilah" (4)
2. "ngga kena lagi anjing" (4)
3. "ih maniac anjing" (4)

* 41-50 menit
~,, ~,, ~,,

1. Subjek berkata sarkas "Cupu banget deh musuhnya" (3)
2. Subjek berkata kasar pada musuh "Mati kamu anjing" (4)
3. Subjek berkata sarkas "Cupu kan musuhnya surrender" (3)

* 51-60 menit X
~,, ~,, ~,,

(A)

1900-01-15

(1) The most direct measure of the effect of the treatment is the change in the number of cases of the disease.

March 27 - 1958

8. 10. 2013

1000

Remarks

4

1	1
2	2
3	3

2	
12	

15	

- 113

Total	
-------	--

2014	
2015	

- | | |
|--|--|
| | |
| | |

* 31-40 menit

~" ~" ~" ~"

1. berbicara kasar ke musuh " anjing tembok grock ini " (4)
2. berbicara Sarkas ke temannya " lb tower dia dongo " (3)

* 41-50 menit

~" ~" ~" ~"

1. berbicara kasar ke tm " malah itu yg ditarik anjing-anjing " (4)
2. mengatai temannya " kenapa hga digie tadi nying " (1)
3. ~" ~" ~" ~" " turtlenya udah mulai, betarat cok " (1)
4. ~" ~" ~" ~" " Sekarat aku nying " (1)

* 51-60 menit

~" ~" ~" ~"

1. mengatai tm musuh " dr tablat lagi aku, anak anjing " (4)

Observasi game : 19 Agustus 2023
 Putar : 22.00 Wita

(B)

Lembar Observasi Behavior Checklist

No	Perilaku	Muncul	Tidak	Remarks
1.	Mengatai teman dengan kata kasar pada saat bermain game atau ngumpul bareng teman	✓		3
2.	Merespon orang lain dengan kata kasar	✓		3
3.	Berbicara sarkasme pada orang lain	✓		3
4.	Berbicara kasar pada saat mendapatkan tim atau musuh yang sulit pada saat bermain game	✓		12
5.	Berbicara kasar pada saat melihat chat yang negatif dalam game		X	

Tabel Observasi Time Sampling

Ket :

O = Perilaku muncul

X = Perilaku tidak muncul

Tanggal	10"	20"	30"	40"	50"	60"	Total
	O	O	O	O	X	O	21
Total	2	6	6	50		2	

* 0-10 menit

~"~"~"

1. mengatai temannya "Record lagi punya anjing" (1)
2. Subjek merespon temannya "ih fuck" (2)

* 11-20 menit

~"~"~"

1. Subjek berkata kasar ke musuh "Ramunya anjing kita ber2 aja" (4)
2. ~"~"~" "tim" aduh disampah anjing" (4)
3. ~"~"~" "aduh gadapan anjing" (4)
4. Merespon temannya "aduh ngga mvp anjing" (2)
5. ~"~"~" "kita dibawak anjing" (2)
6. Subjek berbicara sarkas "ih gaya mu anjing pake itu" (3)

* 21-30 menit

~"~"~"

1. berbicara kasar ke musuh "mat ini nging mati" (4)
2. ~"~"~" "fuck-fuck, ada dimana-mana musuhny nging" (4)
3. berbicara sarkas "kamu sama orang lain ngga jago kan?" (3)
4. berbicara kasar ke musuh "anjing ngga dapet anjing" (4)
5. berbicara sarkas "kok kamu mati, ih cepu banget" (3)
6. berbicara kasar ke tim "anjing lama" (4)

* 31-40 menit

~"~"~"

1. berbicara kasar ke tim "terus terus mati ini co" (4)
2. ~"~"~" "Ramunya nging ber3 mereka, jancok" (4)

3. berbicara kasar ke mulut "anjing nggadarat lagi' cok" (4)

4. ~" ~" ~" ~" ~" ~" ~" "ngga mati' anjing" (4)

5. ~" ~" ~" ~" ~" ~" ~" "aduh anjing" (4)

* 41-50 menit

~" ~" ~" ~" ~" ~" ~"
X

* 51-60 menit

~" ~" ~" ~" ~" ~" ~"

1. subjek mengatai temannya "unsend itu pake d eptn anjing bodok (1)

2. ~" ~" ~" ~" ~" ~" ~" "eptn pintar-pinter bodok" (1)

(B)

game:
Observasi tanggal : 20 Agustus 2023
Rukui : 19.22 Wita

Lembar Observasi Behavior Checklist

No	Perilaku	Muncul	Tidak	Remarks
1.	Mengatai teman dengan kata kasar pada saat bermain game atau ngumpul bareng teman	✓		3
2.	Merespon orang lain dengan kata kasar	✓		2
3.	Berbicara sarkasme pada orang lain	✓		57
4.	Berbicara kasar pada saat mendapatkan barang yang sulit pada saat bermain game tem/musuh	✓		8
5.	Berbicara kasar pada saat melihat chat yang negatif dalam game		x	

Tabel Observasi Time Sampling

Ket :

O = Perilaku muncul

X = Perilaku tidak muncul

Tanggal	10"	20"	30"	40"	50"	60"	70"	80"	90"	100"	110"	120"	Total
	O	O	O	O	O	X	/	/	/	/	/	/	20
Total	4	8	1	4	3		/	/	/	/	/	/	

* 10 menit Pertama

1. Subjek berkata kepada teman sepermainannya " Sudah Jago kah selama aku di block" (3)
2. Subjek berkata "Cupu" kepada teman sepermainannya (3)
3. Subjek berkata "Asu" pada saat mau mengganti/salah item suka di kasih tau temannya (2)
4. Subjek mengatai "Cupu" kepada teman mainnya (3)

* Menit ke 11 - 20

1. Subjek berkata "Hypernya tolol" kepada teman him (4)
2. Subjek berkata "Hyper tolol" kepada him (4)
3. Subjek berkata " him kita Cupu banget, apalagi kamu" kepada temannya (3)
4. Subjek berkata " Cupu kamu kan njei" (3)
5. Subjek berkata " Terus-terus cok" kepada temannya (1)
6. Subjek berkata " Ih sendirian layanya tolol" kepada himnya (1)
7. Subjek berkata " Iya jelek kayak kamu" kepada temannya (3)
8. Subjek merespon perkataan temannya " loh kok bangsat sih" (2)

* Menit ke 21 - 30

1. Subjek berkata " tolol tolol" kepada temannya (1)

* Menit ke 31 - 40

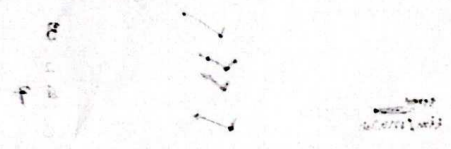
1. Subjek mengatai "Cupu" kepada temannya (3)
2. Subjek berkata " uiti tower - uiti tower Anjing" kepada himnya (4)
3. Subjek berbicara " balmond tai" kepada himnya (4)
4. Subjek berkata " anjing - anjing mati" kepada himnya (4)

Koment 91-50
- " - " - " - "

1. Subjek berkata "bangsat lajunya lartnya Zilong kampnet" kepada mufahnya (4)
2. Subjek berkata "nying kemana kamu nying" kepada temunya (4)
3. Subjek berkata "anying mngsa dapat" kepada mufahnya (4)

merit 51-50
- " - " - " - "

!.



(1) ... (2) ... (3) ... (4) ... (5) ... (6) ... (7) ... (8) ... (9) ... (10) ... (11) ... (12) ... (13) ... (14) ... (15) ... (16) ... (17) ... (18) ... (19) ... (20) ... (21) ... (22) ... (23) ... (24) ... (25) ... (26) ... (27) ... (28) ... (29) ... (30) ... (31) ... (32) ... (33) ... (34) ... (35) ... (36) ... (37) ... (38) ... (39) ... (40) ... (41) ... (42) ... (43) ... (44) ... (45) ... (46) ... (47) ... (48) ... (49) ... (50) ... (51) ... (52) ... (53) ... (54) ... (55) ... (56) ... (57) ... (58) ... (59) ... (60) ... (61) ... (62) ... (63) ... (64) ... (65) ... (66) ... (67) ... (68) ... (69) ... (70) ... (71) ... (72) ... (73) ... (74) ... (75) ... (76) ... (77) ... (78) ... (79) ... (80) ... (81) ... (82) ... (83) ... (84) ... (85) ... (86) ... (87) ... (88) ... (89) ... (90) ... (91) ... (92) ... (93) ... (94) ... (95) ... (96) ... (97) ... (98) ... (99) ... (100) ...

Observasi game : 21 Agustus 2023
 Pukul : 21.00 wita

(B)

Lembar Observasi Behavior Checklist

No	Perilaku	Muncul	Tidak	Remarks
1.	Mengatai teman dengan kata kasar pada saat bermain game atau ngumpul bareng teman	✓		1
2.	Merespon orang lain dengan kata kasar	✓		3
3.	Berbicara sarkasme pada orang lain	✓		5
4.	Berbicara kasar pada saat mendapatkan tim atau musuh yang sulit pada saat bermain game	✓		13
5.	Berbicara kasar pada saat melihat chat yang negatif dalam game		x	

Tabel Observasi Time Sampling

Ket :

O = Perilaku muncul

X = Perilaku tidak muncul

Tanggal	10"	20"	30"	40"	50"	60"	Total
	O	O	O	O	O	O	22
Total	4	5	5	6	1	1	

* 0-10 menit

~"~"~"~"

1. Mengatai temannya "Record lagi kita guys punya epin anjing" (1)
2. Subjek berkata Sarkas "Kugendong kalian semua anjer" (3)
3. ~"~"~"~" "bang balon ini pake hero sampah tau" (3)
4. ~"~"~"~" "bang balon ternyata Cupu anjer" (3)

* 11-20 menit

~"~"~"~"

1. berbicara kasar ke musuh "anjing sakunya" (1)
2. ~"~"~"~" "aduh anjing salah lagi" (1)
3. ~"~"~"~" "anjing salah lagi coh-coh" (1)
4. Berbicara Sarkas "anjor cupu tim kita" (3)
5. berbicara kasar ke musuh "ih anjing ore wit" (1)

* 21-30 menit

~"~"~"~"

1. berbicara kasar ke musuh "aduh anjing-anjing bangser war ini" (1)
2. ~"~"~"~" "ih lajunya larinya fuck" (1)
3. Subjek merespon temannya "ih ngelay aku anjing" (2)
4. berkata kasar ke tim "ih fainya kalo pake mm" (1)
5. merespon temannya "anjing-anjing malah main aku deh" (2)

* 31-40 menit

~"~"~"~"

1. berbicara kasar ke musuh "ih balon kumpret-kumpret" (3)
2. berkata kasar ke musuh "ih anjing feni kamu" (1)

3. berkata kasar ke musuh "anjing sakitnya eh" (4)
4. ~"~"~"~"~" "mati itu hanzo tai-tai" (9)
5. ~"~"~"~"~" "aduh anjing gadapas co-co" (4)
6. ~"~"~"~"~" "aduh anjing sakit inihel" (4)

* 41-50 menit

~"~"~"~"~"

1. merespon temannya "aduh ngatain ini anjing" (2)

* 51-60 menit

~"~"~"~"~"

1. berkata kasar ke musuh "Sakit eh anjing hanabi" (4)

Observasi game : 22 Agustus 2023
 Pukul : 20.00 WITA

(B)

Lembar Observasi Behavior Checklist

No	Perilaku	Muncul	Tidak	Remarks
1.	Mengatai teman dengan kata kasar pada saat bermain game atau ngumpul bareng teman	✓		3
2.	Merespon orang lain dengan kata kasar	✓		3
3.	Berbicara sarkasme pada orang lain	✓		2
4.	Berbicara kasar pada saat mendapatkan tim atau musuh yang sulit pada saat bermain game	✓		23
5.	Berbicara kasar pada saat melihat chat yang negatif dalam game		X	

Tabel Observasi Time Sampling

Ket :

O = Perilaku muncul

X = Perilaku tidak muncul

Tanggal	10"	20"	30"	40"	50"	60"	Total
	0	0	0	0	0	0	31
Total	9	8	6	4	1	5	

* 0 - 10 menit

1. merespon temannya " eh angela'ku ngga bisa di'pake anjing-anjing " (2)
2. " oiya yin anjing itu " (2)
3. berbicara kasar ke tim " bagus ini kayaknya tigreanya anjing " (4)
4. ke musuh " pas bulat-bulatnya anjing aku flicker " (4)
5. ke tim " Sabar co aku ambil level 4 dulu nging " (4)
6. " wen turtle cok " (4)
7. ke musuh " kelasnya musuhnyanya anjing " (4)
8. mengatai temannya " mati itu yo anjing " (1)
9. " turtle s'ni mek " (1)

* 11 - 20 menit

1. berbicara kasar ke musuh " aduh anjing kena flame shoot, kontol " (4)
2. " anjing ada Franco " (4)
3. mengatai temannya " epin anjing bisa escape dia " (1)
4. berbicara Sarkas " epin dongo malah ke'ni lagi " (3)
5. berbicara kasar ke musuh " pede b'ni les'ey nya iri anjing " (4)
6. ke tim " masih ada gigit cok, lajunya anjing " (4)

* 21-30 menit

1. berbicara kasar ke tim "Wah mir'ion anjing" (4)
2. ~" ~" ~" ~" "mati itu anjing" (4)
3. merespon temannya "tapi kalo late game sakit banget anjing" (2)
4. berbicara kasar ke tim "geprek baru retru ini anjing" (4)
5. ~" ~" ~" ~" "ada balmondnya cok" (4)
6. ~" ~" ~" ~" "ayo entod-entod cok" (4)

* 31-40 menit

1. berbicara kasar ke tim "we mid mek" (4)
2. ~" ~" ~" ~" "ngapain si itu gator anjing" (4)
3. ~" ~" ~" ke musuh "anjing 2 orang, mati aku anjing" (4)
4. ~" ~" ~" ke tim "mati itu anjing" (4)

* 41-50 menit

1. ~~berbicara kasar~~ berbicara kasar ke temannya "we cepet dongo" (3)

* 51-60 menit

1. berbicara kasar ke tim "dia kuff merah ya anjing" (4)
2. ~" ~" ~" ke musuh "ada angela anjing" (4)
3. ~" ~" ~" ke tim "sini entod dia ngab" (4)
4. ~" ~" ~" ~" "exp nya kayak gold rare eh anjing" (4)
5. ~" ~" ~" ~" "nyesahnya aku ikutin grock kontol, dongo" (4)

Observasi game : 23 Agustus 2023
Pukul :

(A2)

Lembar Observasi Behavior Checklist

No	Perilaku	Muncul	Tidak	Remarks
1.	Mengatai teman dengan kata kasar pada saat bermain game atau ngumpul bareng teman	✓		5
2.	Merespon orang lain dengan kata kasar	✓		5
3.	Berbicara sarkasme pada orang lain	✓		1
4.	Berbicara kasar pada saat mendapatkan tim atau musuh yang sulit pada saat bermain game	✓		17
5.	Berbicara kasar pada saat melihat chat yang negatif dalam game			

Tabel Observasi Time Sampling

Ket :

O = Perilaku muncul

X = Perilaku tidak muncul

Tanggal	10"	20"	30"	40"	50"	60"	Total
	O	O	O	O	O	O	28
Tofel	6	7	4	3	3	5	

* 0-10 menit

~" ~" ~"

1. Mengatai temannya "Sakit cok sekarang cyclop" (1)
2. Merespon temannya "ban apa ini cok" (2)
3. Merespon temannya "Sapa ini corenya cok" (2)
4. ~" ~" ~" "Sedikitnya fighternya anjing" (2)
5. Mengatai temannya "ada paquito tapi aku ngga bisa anjing" (1)
6. Berbicara kasar ke musuh "lawan leomord aku anjing" (4)

* 11-20 menit

~" ~" ~"

1. Mengatai temannya "Naik itu lingnya cok" (1)
2. Berbicara kasar ke musuh "lingnya ditingah anjing" (4)
3. ~" ~" ~" ke tim "mati aku anjing, lawan datang Rafaelanya" (4)
4. ~" ~" ~" ke musuh "Ih sakit cok tiintnya" (4)
5. ~" ~" ~" ke musuh "anjing kena tembak aku" (4)
6. ~" ~" ~" ~" ~" "anjing hilang aku cok" (4)
7. Berbicara Sarkasme ke tim "dongo" (3)

* 21-30 menit

~" ~" ~"

1. Berbicara kasar ke tim "mati itu rok" (4)
2. ~" ~" ~" ~" ~" "birunya cok" (4)
3. Berbicara kasar ke tim "Valinya ke kocak terus ya anjing" (4)
4. Merespon temannya "iya cok aku kena lou ya bulatanya mati anjing" (2)

* 31-40 menit

~" ~" ~"

1. berbicara kasar ke musuh "ih diganggu lagi anjing" (4)
2. ~" ~" ~" ~" ~" "mat-mat kamu anjing mampus" (4)
3. ~" ~" ~" ~" ~" "ngga bisa uku lawan volir anjing" (4)

* 41-50 menit

~" ~" ~"

1. berbicara kasar ke musuh "ih rada tua anjing" (4)
2. merestui kemannya "ngga ada luit anjing" (2)
3. berbicara kasar ke tm "dark system itu ciurahnya anjing" (4)

* 51-60 menit

~" ~" ~"

1. berbicara kasar ke musuh "anjing dia nggamanu kefin' langsung" (4)
2. ~" ~" ~" ~" ~" "ih ada granger anjing, koger aku langsung" (4)
3. ~" ~" ~" ~" ~" "menang ini menang, anjing brannya cok" (4)
4. mengatui kemannya "last hit anjing makanya, dongo" (1)
5. ~" ~" ~" ~" "jangan dipukul bodok" (1)

(A2)

Observasi game : 29 Agustus 2023

Pukul : 20:30 WITA

Lembar Observasi Behavior Checklist

No	Perilaku	Muncul	Tidak	Remarks
1.	Mengatai teman dengan kata kasar pada saat bermain game atau ngumpul bareng teman	✓		6
2.	Merespon orang lain dengan kata kasar	✓		5
3.	Berbicara sarkasme pada orang lain	✓		1
4.	Berbicara kasar pada saat mendapatkan tim atau musuh yang sulit pada saat bermain game	✓		19
5.	Berbicara kasar pada saat melihat chat yang negatif dalam game		X	

Tabel Observasi Time Sampling

Ket :

O = Perilaku muncul

X = Perilaku tidak muncul

Tanggal	10"	20"	30"	40"	50"	60"	Total
	0	0	0	0	0	0	31
Total	10	8	4	4	2	3	

* 0 - 10 menit

~" ~" ~"

1. berbicara kasar ke musuh " keras-keras cok anjing hylos hilda " (4)
2. merespon temannya " Sakit cok sekarang Utknya nana anjing " (2)
3. merespon temannya " expnya 3 cok " (2)
4. mengatai temannya " Hpmu Hdc anjing " (1)
5. berbicara kasar ke musuh " wen-wen sakit anjing " (4)
6. ~" ~" ~" ~" ~" ~" " anjing-anjing mati ketemu ling " (4)
7. mengatai temannya " Cyclops kematian anjing ini " (1)
8. berbicara kasar ke musuhnya " midnya di duain terus anjing " (4)
9. ~" ~" ~" ~" ~" ~" " anjing sakitnya, fmi cok " (4)
10. mengatai temannya " wen bodok, buff birumu itunah " (1)

* 11 - 20 menit

~" ~" ~"

1. berbicara kasar ke musuh " Mati aku kontol, ngga urus kvambil buff mawanya anjing " (4)
2. mengatai temannya " makanya jangan war terus anjing " (1)
3. merespon temannya " ngga jelas kontolmu " (2)
4. berbicara kasar ke tim " wen tolong, mati lagi aku anjing " (4)
5. ~" ~" ~" ~" ~" ~" " ngga ada gmn cyclop aku anjing " (4)
6. ~" ~" ~" ~" ~" ~" " kajanya lari anjing-anjing " (4)

Observasi game : 25 Agustus 2023
 Pukul : 20.00 Wita

(A2)

Lembar Observasi Behavior Checklist

No	Perilaku	Muncul	Tidak	Remarks
1.	Mengatai teman dengan kata kasar pada saat bermain game atau ngumpul bareng teman	✓		5
2.	Merespon orang lain dengan kata kasar	✓		3
3.	Berbicara sarkasme pada orang lain	✓		4
4.	Berbicara kasar pada saat mendapatkan tim atau musuh yang sulit pada saat bermain game	✓		15
5.	Berbicara kasar pada saat melihat chat yang negatif dalam game	✓		1

Tabel Observasi Time Sampling

Ket :

O = Perilaku muncul

X = Perilaku tidak muncul

Tanggal	10"	20"	30"	40"	50"	60"	Total
	0	0	0	0	0	0	28
Total	10	4	7	2	4	1	

* 0-10 menit

1. Subjek mengatai temannya "ngapain fi pin anjing" (1)
2. Subjek mengatai temannya "apati bodok epin, apati bodok" (1)
3. Subjek merespon temannya "mending ke med anjing" (2)
4. Subjek berbicara kasar pada saat bermain game "mati kamu anjing, mati kamu bos" (4)
5. Subjek berbicara kasar pada timnya "jauhnya digge nya anjing" (4)
6. Subjek berbicara kasar pada temannya "mati semua nging, mati semua ini" (4)
7. Subjek berkata sarkas pada temannya "yang cupu itu kamu pin" (3)
8. Subjek berbicara kasar pada timnya "mati aku nging" (4)
9. Subjek berbicara kasar pada timnya "diam-diam aja gs, gs nya tai-tai" (4)
10. Subjek merespon temannya "ajakin med fini aja bodok" (2)

* 11-20 menit

1. Subjek mengatai temannya "anjir gs nya, tai-tai" (4)
2. Subjek berbicara sarkas pada timnya "cacat gs nya" (3)
3. Subjek berbicara sarkas pada timnya "woo lepas cacatnya" (5)
4. Subjek mengatai temannya "cacatnya kamu pin" (1)

* 21-30 menit

1. Subjek berbicara kasar pada timnya "anjing pake apa aku con" (4)
2. Subjek berbicara kasar pada temannya "anjing ngaliat aku anjing" (4)
3. Subjek berbicara kasar pada timnya "diam-diam lagi asu" (4)
4. Subjek berbicara kasar pada timnya "anjing lepas lagi bangsat-bangsat" (4)

5. Subjek mengatai temanya " fanny nya gonggong-gonggong juga " (4)
6. ~" ~" ~" ~" " anjing - anjing bodok fanny nya " (4)
7. Subjek melihat chat negatif dalam game " anjing di olok-olokin aku " (5)

* 31 - 40 menit
~" ~" ~" ~"

1. Subjek mengatai temanya " ih bodoknya ngga dijaga " (4)
2. ~" ~" ~" ~" " Yve gonggong - gonggong " (4)

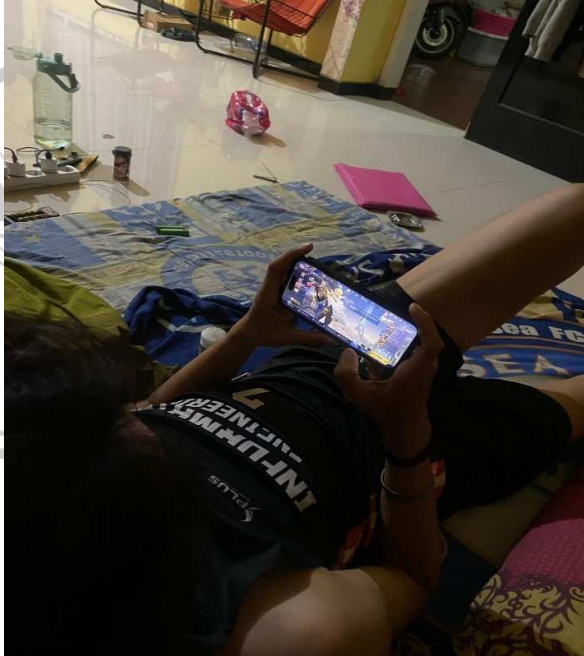
* 41 - 50 menit
~" ~" ~" ~"

1. Subjek mengatai temanya " ih aruco, gonggongnya ngga dia tau temanya " (4)
2. Subjek merespon temannya " iyalah jauh bodok " (2)
3. Subjek mengatai temannya " skip juga lah dia kalo second cup bodok " (1)
4. Subjek berbicara Sarkas pada temannya " Kipaku ituna " (3)

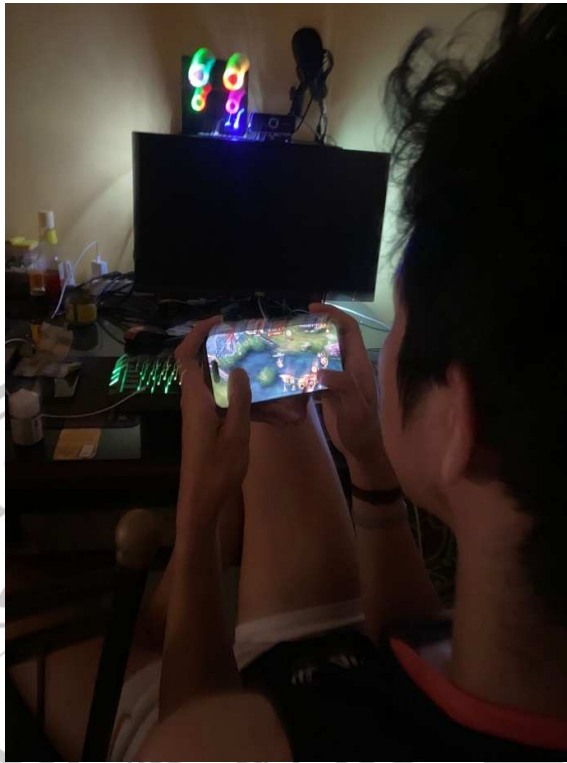
* 51 - 60 menit
~" ~" ~" ~"

1. Subjek mengatai temannya " ^{nanti} ~~nant~~ kan teman-temannya datang bodok " (1)

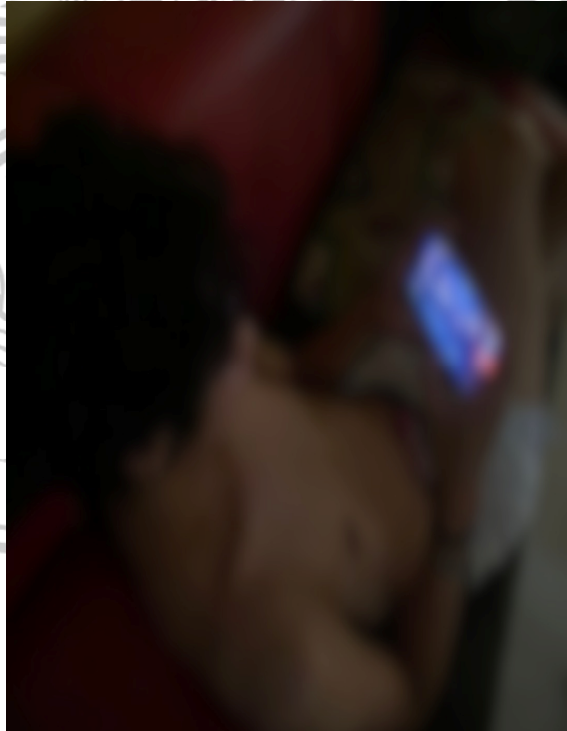
Lampiran 3. Dokumentasi

Tanggal	Foto
16 Agustus 2023	
17 Agustus 2023	

**18 Agustus
2023**



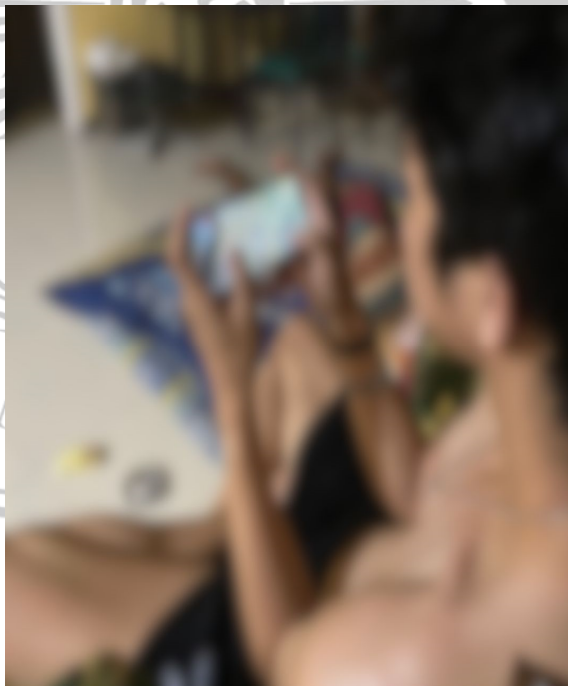
**19 Agustus
2023**



**20 Agustus
2023**



**21 Agustus
2023**



**22 Agustus
2023**



**23 Agustus
2023**



**24 Agustus
2023**



**25 Agustus
2023**



Lampiran 4. Informed consent

LABORATORIUM PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
MALANG

KESEDIAAN TERTULIS (INFORMED CONSENT)

Perkenalkan saya adalah Evin Fahriyana (201910230311274) yang saat ini menjadi mahasiswa program pendidikan Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang. Saya adalah mahasiswa praktikan yang sedang melakukan penelitian eksperimen. Untuk memenuhi Tugas Akhir Strata I.

Pada kesempatan ini, saya mohon kesediaan Anda dalam kegiatan penelitian ini untuk menjadi testee saya dimulai dari tanggal 16-25 Agustus 2023. Untuk proses ini, Anda tidak dipungut biaya apapun. Namun, saya juga tidak diwajibkan untuk menyampaikan hasil pemeriksaan ini kepada Anda, karena dalam hal ini saya sebagai Mahasiswa masih dalam tahap pembelajaran.

Saya akan mempresentasikan hasil pemeriksaan psikologi ini kepada dosen pembimbing dan saran yang kami berikan TANPA menyebutkan informasi yang bisa dikaitkan secara langsung dengan diri Anda. Sehingga kerahasiaan identitas Anda akan tetap dijamin, sehingga saya menjamin tidak akan ada dampak negatif dari proses ini untuk nama Anda dan keluarga Anda.

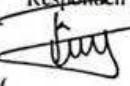
Setelah membaca penjelasan tertulis diatas, saya Evin Fahriyana dengan NIM : 201910230311274, Nomor Handphone 081254570358 adalah mahasiswa penelitian yang sedang menempuh pendidikan di Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang, dibawah bimbingan dosen bimbingan dosen Adhyatman Prabowo, S.Psi., M.Psi. Saya memutuskan untuk (**Bersedia/Tidak Bersedia***) berpartisipasi dalam kegiatan ini. (*coret salah satu).

Mahasiswa

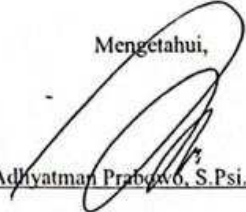

(Evin Fahriyana)

Malang, Juli 2023

Responden


()

Mengetahui,


(Adhyatman Prabowo, S.Psi., M.Psi)

Lampiran 5. Lembar Observasi Behavior Checklist

No	Perilaku	Muncul	Tidak	Remarks
1.	Mengatai teman dengan kata kasar pada saat bermain game atau ngumpul bareng teman			
2.	Merespon orang lain dengan kata kasar			
3.	Berbicara sarkasme pada orang lain			
4.	Berbicara kasar pada saat mendapatkan tim atau musuh yang sulit pada saat bermain game			
5.	Berbicara kasar pada saat melihat chat yang negatif dalam game			

Tabel Observasi Time Sampling

Ket :

O = Perilaku muncul

X = Perilaku tidak muncul

Tabel Time Sampling :

<i>Tanggal</i>	<i>10''</i>	<i>20''</i>	<i>30''</i>	<i>40''</i>	<i>50''</i>	<i>60''</i>	Total