

**GAMBARAN VERBAL *AGGRESSION* PADA REMAJA AWAL
YANG BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*
DI KOTA BANJARMASIN**

SKRIPSI

**OLEH
AHDA RAUSAN FIKRI**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
BANJARMASIN
2023**

**GAMBARAN VERBAL *AGGRESSION* PADA REMAJA AWAL
YANG BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*
DI KOTA BANJARMASIN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Psikologi Islam

Oleh:
AHDA RAUSAN FIKRI
NIM. 1601452281



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM
BANJARMASIN
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahda Rausan Fikri
NIM : 1601452281
Tempat dan Tanggal Lahir : Banjarmasin, 9 Mei 1998
Fakultas : Ushuluddin dan Humaniora
Jurusan : Psikologi Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi saya yang berjudul:

“Gambaran Verbal Aggression Pada Remaja Awal Yang Bermain Game Online Mobile Legends Di Kota Banjarmasin” adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya asli saya atau merupakan plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banjarmasin, 21 Juli 2023
Yang membuat pernyataan,



Ahda Rausan Fikri
NIM. 1601452281



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235 Telepon (0511) 3266593
Website: www.pi.uin-antasari.ac.id; E-mail: psikologi.islam@uin-antasari.ac.id

Surat Keterangan Lulus Uji Plagiasi

Nomor: 2601/Un.14/III.3/PP.00.9/07/2023

Ketua Program Studi Psikologi Islam menerangkan bahwa karya ilmiah:

Nama : Ahda Rausan Fikri
NIM : 1601452281
Prodi : Psikologi Islam
Jenis Karya Ilmiah : Skripsi
Judul Karya Ilmiah : Gambaran Verbal Agression Pada Remaja Awal yang Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legend Di Kota Banjarmasin

Telah dinyatakan **Lulus Uji Plagiasi** dengan *Prosentase* sebagaimana terlampir.

Demikian surat keterangan lulus uji plagiasi ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 21 Juli 2023

Ketua Prodi Psikologi Islam
dan Sekretaris,



Musfichin, M.A



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235 Telepon (0511) 3266593
Website: www.pi.uin-antasari.ac.id; E-mail: psikologi.islam@uin-antasari.ac.id

Hasil Uji Plagiasi

Nama : Ahda Rausan Fikri
NIM : 1601452281

Bab	Tahap				Ket
	1	2	3	4	
1	13 %	%	%	%	Lulus
2	17 %	%	%	%	Lulus
3	13 %	%	%	%	Lulus
4	2 %	%	%	%	Lulus
5	0 %	%	%	%	Lulus

Banjarmasin, 21 Juli 2023

Ketua Program Studi Psikologi Islam
n. Sekretaris,



Musfichin, M.A

PERSETUJUAN SKIPSI

**GAMBARAN VERBAL *AGGRESSION* PADA REMAJA AWAL
YANG BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*
DI KOTA BANJARMASIN**

Dipersembahkan dan disusun oleh:

Ahda Rausan Fikri
NIM. 1601452281

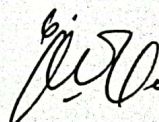
Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dapat diajukan kepada
Dewan Penguji

Dosen Pembimbing I



Dra. Mulyani, M.Ag
NIP. 19681010 199403 2 004

Dosen Pembimbing II



Musfichin, M.A
NIDN. 2024037901

Mengetahui,
Ketua Jurusan Psikologi Islam



Dra. Mulyani, M.Ag
NIP. 19681010 199403 2 004

PENGESAHAN SKRIPSI

GAMBARAN VERBAL *AGGRESSION* PADA REMAJA AWAL YANG BERMAIN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* DI KOTA BANJARMASIN

Dipesembahkan dan disusun oleh:






Ahda Rausan Fikri

NIM. 1601452281

Telah diajukan pada Tim Penguji

Pada Jum'at, 28 Juli 2023

TIM PENGUJI

Nama	Tanda Tangan
1. Drs. Arni, M.Fil. I (Ketua Penguji)	1. 
2. Musfichin, M.A (Penguji I)	2. 
3. Dra. Hj. Siti Faridah, M.Ag (Penguji II)	3. 
4. Dra. Mulyani, M.Ag (Penguji III)	4. 
5. Sarihat, M.A (Notulen)	5. 

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora
UIN Antasari Banjarmasin



Dr. Dzikri Nirwana, M.Ag

NIDN. 197812272003121002

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt yang telah melimpahkan taufik dan hidayah-Nya. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad Saw yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup dunia dan akhirat.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang Gambaran Verbal *Aggression* pada Remaja Awal yang Bermain *Game Online Mobile Legends* di Kota Banjarmasin. Penyusun menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan tidak terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan kerendahan hati. Pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

- A. Bapak Dr. Dzikri Nirwana, M. Ag selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Antasari Banjarmasin yang telah menerima dan menyetujui judul skripsi ini.
- B. Ibu Drs. Mulyani, M.Ag, selaku Ketua Prodi Psikologi Islam UIN Antasari Banjarmasin yang telah berkenan menerima dan menyetujui judul skripsi ini.
- C. Bapak Musfichin, M.A selaku Sekretaris Prodi Psikologi Islam UIN Antasari Banjarmasin yang telah berkenan menerima dan menyetujui judul skripsi ini.
- D. Ibu Dra. Mulyani, M.Ag selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Musfichin, M.A selaku pembimbing II saya, yang memberikan arahan serta masukan dan memberikan dukungan penuh.

- E. Seluruh Dosen Prodi Psikologi Islam UIN Antasari Banjarmasin yang telah memberikan arahan serta masukan dan memberikan dukungan penuh selama menjadi Mahasiswa
- F. Kepala dan Staf Perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin dan Perpustakaan Fakultas Psikologi Islam UIN Antasari Banjarmasin yang telah memberikan layanan yang baik kepada peneliti dalam mendapatkan buku-buku yang diperlukan.
- G. Orang tua dan seluruh keluarga terutama Istri tercinta, serta sahabat-sahabat yang telah memberikan semangat, bimbingan dan dukungan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
- H. Teman-teman Jurusan Psikologi Islam satu Angkatan 2016 yang telah memberikan semangat, bimbingan dan dukungan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Atas segala bantuan, dorongan, bimbingan dan pengarahan yang diberikan, peneliti tidak dapat membalasnya, hanya dengan doa yang dapat peneliti haturkan semoga Allah memberikan balasan pahala yang berlipat ganda. Aamiin Ya Rabbal ‘aalamiin.

Akhirnya peneliti berharap agar skripsi ini dapat memberikan banyak manfaat khususnya bagi peneliti sendiri. Atas segala kekurangan dan kesalahan dalam penyusunan skripsi ini peneliti mengucapkan mohon maaf dan senantiasa terbuka untuk menerima saran dan kritik yang berharga. Hanya kepada Allah SWT kita serahkan semuanya, dan semoga usaha yang peneliti lakukan dalam penyusunan skripsi ini mendapat ridho dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna karena pengalaman dan pengetahuan penulis yang terbatas. Oleh karena itu, saran dan kritik dari semua pihak sangat diharapkan demi perbaikan skripsi di masa mendatang.

Banjarmasin, 23 Mei 2023

Penulis

KATA PERSEMBAHAN

Dengan mengharap ridha Allah Swt karya tulis ini saya persembahkan:

Skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya kepada kedua orang tua yang paling saya kasihi dalam hidup saya, Ayahanda (Rahmad) dan Ibunda (Katrinnada(alm)). Berkat pengorbanan, dukungan, doa serta bimbingan keduanya lah skripsi ini dapat dirampungkan. Terimakasih karena kalian selalu sabar dan tidak pernah putus pengharapan terhadap saya, saya selalu berterimakasih kepada Tuhan karena telah dilahirkan sebagai anak kalian.

Kepada kakak-kakak saya Khairatun Hisan, selalu mengingatkan saya dan selalu memberi motivasi. Terimakasih karena berkat kaka saya tidak pernah merasa sendirian, keberadaan kaka di hidup saya adalah sesuatu yang senantiasa saya syukuri.

Kepada Istri saya yang sudah menemani perjuangan hidup dan pembuatan skripsi ini sampai selesai banyak kesabaran yang mungkin sudah di lewati dan sampai di titik ini saya berterimakasih.

Kepada seluruh dosen, khususnya pembimbing skripsi (Dra. Mulyani, M.Ag) yang telah mengajarkan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat, mendoakan, dan membimbing dengan penuh kesabaran sehingga saya mampu menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga Allah selalu memberikan kesehatan serta pahala yang berlipat ganda berkat jasa-jasa ibu

Kepada bapak Musfichin, M.A selaku pembimbing saya dan sekertaris jurusan yang telah membimbing saya dan terutama melancarkan segala urusan sampai saya akhirnya bisa sampai di titik ini, semoga allah selalu memberikan kesehatan serta pahala yang berlipat ganda berkat berkat jasa-jasa bapak .

Skripsi ini juga saya persembahkan untuk sahabat-sahabat terbaik saya. Terima kasih atas semua waktu, tenaga, serta perhatian yang senantiasa kalian curahkan untuk membantu saya, terimakasih banyak.

MOTTO

Bekerja keraslah maka kau akan menuai hasilnya

-AHDA RAUSAN FIKRI-

ABSTRAK

Ahda Rausan Fikri. 1601452281. *Gambaran Verbal Aggression pada Remaja Awal yang Bermain Game Online Mobile Legends di Kota Banjarmasin.* Pembimbing I: Dra. Mulyani, M.Ag dan Pembimbing II: Musfichin, M.A, pada Program Studi Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin. 2023.

Kata kunci: Remaja Awal, Verbal Aggression, Game Online, Mobile Legends.

Permainan *Mobile Legends* pada media sosial di tahun 2020 menghasilkan persentase kata agresif yang berisi kata-kata kotor dan kasar. Peneliti melakukan observasi secara sengaja kepada kerabat atau keponakan yang sedang bermain *game online*. Mereka mengatakan kata-kata kasar disaat para pemain aktif tersebut sedang bermain ataupun dalam kondisi umumnya sedang lagi tidak bermain. Hal ini berdampak pada perubahan komunikasi yang cenderung mengarah kepada verbal *aggression*, dampak negatif lain yang dihasilkan dari bermain *game online* seperti kurang tidur, isolasi diri, dan depresi. Hal demikian menjadi sesuatu yang tidak ada manfaatnya sama sekali dan hanya mengarahkan kepada diri kita kepada hal yang buruk. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan mendeskripsikan perilaku kecanduan *game online* pada remaja awal.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif kasus atau penelitian khusus atau penelitian di lapangan dengan pendekatan fenomenologi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara secara *online* yaitu berupa *whatsapp*. Teknik pengolahan data dan analisis data dengan tahap reduksi data, tahap penyajian data dan tahap kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa gambaran verbal *aggression* pada remaja awal dimana interaksi pertama kali saat bermain *game online mobile legends* di kota Banjarmasin berupa kata-kata kasar dan tidak mau menaati perintah orang tuanya. Hal ini terjadi dikarenakan kurangnya perhatian dari orang tua sehingga lebih banyak waktu bersama teman dan komunitas MLBB. Hal ini terjadi dikarenakan kurangnya perhatian dari orang tua sehingga lebih banyak waktu bersama teman dan komunitas MLBB. Subjek penelitian MF termasuk dalam aspek-aspek verbal *aggression* yaitu *insult* (penghinaan), *maledictions* (mengutuk) dan *profanity* (berkata kotor). Sedangkan untuk subjek penelitian MF termasuk dalam aspek verbal *aggression* yaitu *profanity* (berkata kotor) dan *nonverbal emblems* (isyarat nonverbal). Faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya verbal *aggression* pada remaja awal adalah terdiri atas faktor eksternal sosial atau lingkungan dan faktor internal. Adapun faktor eksternal dari lingkungan meliputi perasaan frustrasi, provokasi secara langsung, agresi dari orang lain, gambaran kekerasan, dan keterangsangan secara seksual. Sedangkan faktor internal meliputi pola perilaku individu dan tingkat ego yang besar.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
BEBAS PLAGIASI	iii
PERSETUJUAN SKRIPSI	v
PENGESAHAN SKRIPSI	vi
KATA PENGANTAR	vii
KATA PERSEMBAHAN	ix
MOTTO	x
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Definisi Operasional	9
F. Penelitian Terdahulu	13
G. Sistematika Penulisan	16
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIRAN	18
A. Verbal <i>Aggression</i>	18
1. Pengertian Verbal <i>Aggression</i>	18
2. Faktor yang Mempengaruhi Munculnya Verbal <i>Aggression</i>	19
3. Teori Keislaman Verbal <i>Aggression</i>	23
B. Remaja Awal	25
1. Definisi Remaja	25
2. Fase Perkembangan Remaja	26
3. Perubahan pada Remaja.....	27
4. Tugas Perkembangan Remaja.....	29
C. Kecanduan <i>Game Online</i>	30
1. Istilah Kecanduan <i>Game Online</i>	30
2. Ciri-Ciri Kecanduan <i>Game Online</i>	31
3. Faktor Penyebab Kecanduan <i>Game Online</i>	33

4. Dampak Negatif Kecanduan <i>Game Online</i>	34
D. <i>Mobile Legends</i>	35
1. Permainan <i>Mobile Legends</i>	35
2. Spesifikasi <i>Mobile Legends</i>	37
E. Kerangka Pikir	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	39
B. Lokasi Penelitian	40
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	40
D. Data dan Sumber Data	41
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Instrumen Penelitian	44
G. Teknik Analisis Data	46
H. Uji Keabsahan Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Penelitian.....	49
B. Pembahasan	61
BAB V PENUTUP	66
A. Simpulan.....	66
B. Rekomendasi	67
DAFTAR PUSTAKA	68
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	101

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Matriks Penelitian	45
------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Sebaran Pemain Aktif <i>Mobile Legends</i> di Indonesia	3
Gambar 1.2 <i>Mobile Legends</i> Masuk SEA GAMES 2022.....	4
Gambar 1.3 Persentase Keluar Kata-Kata Kasar Pemain <i>Mobile Legends</i>	6

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <i>Guide</i> Wawancara.....	76
Lampiran 2 Konsultasi	90
Lampiran 3 Daftar Riwayat Hidup.....	101