

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.