

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di awal tahun 2022 Kemenkominfo mencatat jumlah pengguna Internet di Indonesia mencapai 202,35 juta orang atau sudah 76,8 persen dari masyarakat Indonesia.¹ Dari data yang dijabarkan, hanya sekitar 32 persen dari pengguna internet tersebut yang memiliki kecakapan digital dasar. Selanjutnya, GSMA Intelligence merilis data ada 370,1 juta koneksi seluler di Indonesia pada awal tahun 2022 yang menunjukkan kalau perangkat seluler di Indonesia setara dengan 133,3 persen dari total populasi pada Januari 2022. Jumlah perangkat seluler di dunia memang biasanya lebih tinggi ketimbang total keseluruhan populasi. Alasannya, satu orang bisa saja menggunakan dua perangkat untuk pemakaian pribadi ataupun khusus kerja.²

Di tengah penetrasi teknologi internet dan seluler yang begitu pesat, ada fenomena yang memerlukan perhatian khusus dalam infrastruktur digital kita yaitu pertumbuhan *game online*. Menurut Poetoe sebagaimana yang dikutip oleh Jaenab, *game online* adalah permainan dengan menggunakan media internet sehingga *user* dari tempat yang berbeda pun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama. Awal kemunculan fenomena ini adalah tahun 2000 dan terus naik hingga hari ini. Mereka yang kecanduan *game online* tidak

¹Kemenkominfo Mencatat Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Mencapai 202,35 Juta Orang - Tribunnews.com

²Jumlah Perangkat Seluler di Indonesia Capai 370,1 Juta pada 2022 (suara.com)

hanya dari kalangan anak-anak saja, tapi telah menyentuh banyak kalangan tak terkecuali orang dewasa.³

Saat ini, salah satu *game online* yang mampu menarik banyak peminat untuk memainkannya ialah “Mobile Legends”. *Game online* “Mobile Legends” pada tahun 2018 menjelma sebagai *game online* dengan penggemar terbanyak di Indonesia. “Moonton” sebagai publisher dan developer dari *Mobile Legends* mengungkapkan pengguna aktif bulanan game ini di Indonesia mencapai 34 juta orang didominasi sebanyak 52 persen pemain *Mobile Legends* datang dari Pulau Jawa, 29,38 persen Pulau Sumatera, 7,41 persen Kalimantan, 6,29 persen Sulawesi, 3,73 persen Bali dan 0,54 persen Papua. “Moonton” juga mengumumkan bahwa mereka telah mencetak tonggak sejarah baru di mana total unduhan *game Mobile Legends* mencapai lebih dari 1 miliar pada kuartal terakhir 2020 di seluruh dunia.⁴ Jumlah Pemain *Mobile Legends* yang tersebar di Indonesia bisa dilihat pada tabel 1.1 berikut:

³Jenab dan Adeng Hudaya, “Pengaruh Adiktif Game online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi”, *Research and Development Journal of Education*, Vol. 2 No. 1 Oktober.

⁴Berapa Jumlah Pemain *Mobile Legends* di Indonesia? Ini Detailnya - HiTekno.com

Gambar 1.1 Sebaran Pemain Aktif *Mobile Legends* di Indonesia



Sumber: HiTekno.com

Kehadiran *game Mobile Legends* memang menjadi suatu hal yang sangat populer dikalangan remaja karena dianggap menyenangkan dan mengisi waktu senggang. Akan tetapi, pemanfaatannya tetap harus berjalan sesuai agar tetap memicu dampak positif.

Dari sisi positifnya, kita bisa melihat bagaimana industri *E-SPORT* di Indonesia cukup berkembang dengan adanya pegelaran turnamen yang diikuti oleh *e-sport* Indonesia seperti turnamen MSC, SEACOC, AML, M1 (Indonesia menjadi juara dunia dengan hadiah Rp.3,5 Milyar 2019), piala Presiden RI, dan yang akan diikuti selanjutnya ialah SEA GAMES 2022.⁵ Hal ini dapat dilihat pada gambar 1.2 berikut:

⁵Beragam Turnamen *Mobile Legends* yang Pernah Dimenangkan Indonesia - Katadata.co.id

Gambar 1.2 *Mobile Legends* Masuk SEA GAMES 2022



Sumber: Katadata.co.id

Hal di atas, menggambarkan bahwa tidak selalu sepenuhnya seseorang ketika dikaitkan dengan bermain *game Mobile Legends* hanya untuk hiburan atau mengisi waktu senggangnya saja melainkan jika memiliki potensi atau bakat bukan tidak mungkin seseorang pemain *Mobile Legends* dapat menghasilkan prestasi. Di sisi lain, tidak jarang ditemukan dampak negatif yang sering terjadi pada remaja seperti waktu bermain lama yang menyingkirkan peluang dalam pertumbuhan dan perkembangan, menggantikan sosialisasi dengan permainan imajinatif, pertemuan tatap muka hanya pada kelompok bermain, termasuk kontribusi pada masalah internalisasi (perilaku bermasalah yang ditandai oleh depresi, kecemasan hingga gejala somatik).⁶

Game Mobile Legends sendiri adalah *game* strategi yang mempertemukan lima orang melawan lima orang (5 vs 5) sesama pengguna *game Mobile Legend* di seluruh dunia. Pengguna harus memiliki jaringan internet yang stabil agar tidak mengganggu pemain saat bermain di dalam *game*. Adapun jenis-jenis fitur

⁶Przybylski, A. K. (2014). Electronic gaming psychosocial adjustment. *Pediatrics*, 134(3), e716– e722. <https://doi.org/10.1542/peds.2013- 4021>

komunikasi di dalam *game* ini ialah menggunakan *voice chat*, *ping*, dan *auto chat*.⁷ Seorang penggemar *game online* membangun dan memelihara beragam koneksi dan terus mengembangkan ruang, acara, perangkat lunak, praktik, aturan, dan komunitas sendiri yang fokusnya pada partisipasi dan interaksi.⁸

Dampak negatif yang sering muncul akibat bermain *game online Mobile Legends* adalah menggunakan istilah negatif tertentu untuk menghina *gamer* lainnya yang secara komunikasi bisa menyinggung perasaan satu sama lain.⁸ Hal tersebut dipicu dengan tidak stabilnya emosi pengguna dalam menyikapi kegagalan-kegagalan kecil selama permainan yang mungkin akan memberikan dampak kekalahan di akhir pertandingan. Sejalan dengan perkataan di atas, perkembangan yang terjadi di dalam komunitas *game online Mobile Legends* sendiri pada awalnya hanya seperti memiliki sikap tidak acuh terhadap pemain atau anggotanya yang berkata-kata kotor, diduga penyebabnya karena merasa wajar untuk melakukan hal tersebut demi meluapkan emosi sepanjang pertandingan. Namun, perlahan hal tersebut berujung menjadi sebuah kebiasaan umum yang sudah ditolerir dengan sesama komunitas pecinta *game online Mobile Legends*.

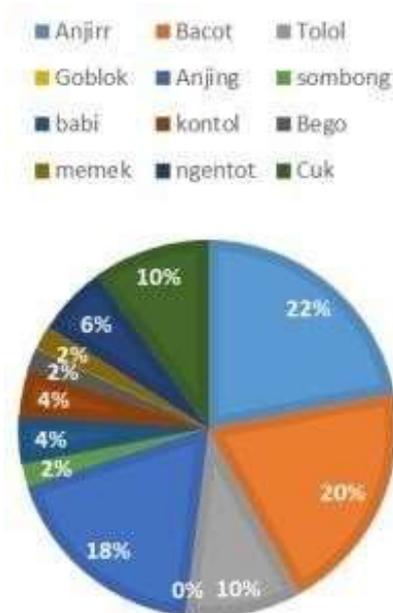
Berdasarkan data dari Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika, fenomena yang terjadi pada anak usia 13 sampai 17 tahun yang bermain permainan *Mobile Legends* dengan analisis perilaku secara daring pada media sosial di tahun 2020 menghasilkan persentase kata agresif yang digunakan yakni

⁷Jenis-jenis Komunikasi dalam Permainan *Mobile Legends* (hipwee.com) ⁸ Coppa, F., 2014. Pop Culture, Fans and Social Media. s.l.:s.n

⁸Wijiarti, Della Nur. (2016). Dampak *Game Online* Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris (ditinjau dari persepsi mahasiswa). Manado: Universitas Sam Ratulangi

kata ‘anjir’ dengan persentase 22%, ‘bacot’, ‘anjing’, ‘tolol’ dan ‘sombong’ masing-masing dengan persentase 20%, 18%, 10% dan 10%. Kata-kata kasar lain yang dilontarkan adalah ‘goblok’, ‘babi’, ‘memek’, ‘kontol’, ‘ngentot’ dengan persentase pengucapan tidak lebih dari 5%.⁹ Persentase kata kasar komunitas pemain *mobile legends* dilihat pada gambar 1.3 berikut:

Gambar 1.3 Persentase Keluar Kata-Kata Kasar Pemain *Mobile Legends*



(Sumber: <https://doi.org/10.31294/jc.v20i2>)

Kondisi seperti ini, dikatakan menjadi sumber masalah karena mengeluarkan kata-kata kotor dan kasar merupakan hal yang menyimpang dari norma dan aturan yang berlaku di masyarakat. Peneliti melakukan observasi secara sengaja kepada kerabat atau keponakan yang sedang bermain *game online* dan mengatakan kata-kata kasar atau kata-kata yang tidak sesuai dengan norma

⁹Nur Aini Rakhmawati, Etria Sepwardhani Purba, Cita Engedi K, Venus Oktanada Gemilang, Renada Aulia Salsabila, Amir Mu'tashim Billah, (2020) Analisis Perilaku Verbal Pemain *Mobile Legends* Berusia 13-17 Tahun Secara Daring, 20(2), 106-110, <https://doi.org/10.31294/jc.v20i2>

kehidupan di saat para pemain aktif tersebut sedang bermain ataupun dalam kondisi umumnya sedang lagi tidak bermain. Selain 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.¹⁰ Hal demikian merupakan sesuatu yang tidak ada manfaatnya sama sekali dan hanya mengarahkan kepada diri kita kepada hal yang buruk.

Fenomena munculnya agresi verbal (verbal *aggression*) yang semulanya hanya keluar antara pemain bersama komunitasnya saja, kemudian terbawa-bawa pada kebiasaan umum ketika sedang berinteraksi di kehidupan sosial adalah bagian dari dampak negatif yang sejauh ini belum didapatkan formula dalam mengatasinya. Alasan utamanya dikarenakan pemanfaatan *game online Mobile Legends* yang terlalu berlebihan intensitasnya di tengah masyarakat masih cukup tinggi. Bermula dari realita tersebut, penulis kemudian tertarik untuk melakukan penelitian terhadap remaja awal kota Banjarmasin dikarenakan remaja awal merupakan generasi yang masa depannya harus tetap terjaga dengan baik. Dengan ini, penulis tertarik untuk mengadakan sebuah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi berjudul *Gambaran Verbal Aggression pada Remaja Awal yang Bermain Game Online Mobile Legends di Kota Banjarmasin*.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

¹⁰Ridoi, M. (2018). Cara mudah Membuat *Game* Edukasi dengan *Construct 2*. Malang.

1. Bagaimana gambaran verbal *aggression* pada remaja awal yang bermain *game online mobile legends* di kota Banjarmasin?
2. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi timbulnya verbal *aggression* pada remaja awal?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui gambaran verbal *aggression* pada remaja awal yang bermain *game online mobile legends* di kota Banjarmasin.
2. Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya verbal *aggression* pada remaja awal.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis
 - a. Penelitian ini berguna untuk menambah khazanah keilmuan tentang proses gambaran verbal *aggression* yang terjadi pada remaja awal yang bermain *game online mobile legends* di kota Banjarmasin.
 - b. Penelitian ini berguna untuk memberikan pemahaman atas faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya verbal *aggression* pada remaja awal yang bermain *game online mobile legends* di kota Banjarmasin.
2. Secara praktis
 - a. Bagi orangtua, penelitian ini berguna sebagai literatur untuk bekal pengawasan terhadap anak yang suka bermain *game online* seperti *mobile legends*.

- b. Bagi remaja, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pedoman serta acuan oleh remaja agar dalam bermain *game online* seperti *mobile legends* tidak terlalu berlebihan.
- c. Bagi pengembang (vendor) *game online* penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan yang dapat menjadi pertimbangan ketika hendak membuat fitur-fitur terbaru *game online* khususnya *mobile legends*.

E. Definisi Operasional

1. Verbal Aggression

Agresi adalah perilaku atau kecenderungan perilaku yang niatnya untuk menyakiti orang lain. Berdasarkan pengelompokannya, agresi verbal adalah agresi dalam bentuk kemarahan (*anger*) dan agresi dalam bentuk kebencian (*hostility*). Adapun 3 jenis agresi verbal menurut Buss dan Perry ialah agresi verbal aktif langsung, agresi verbal pasif langsung, dan agresi verbal pasif tidak langsung.¹¹ Baron (dalam Arron & Dwiastuti, 2019) mendefinisikan perilaku agresi verbal sebagai perilaku yang dilakukan dengan tujuan menyakiti orang lain dengan kata-kata yang mengandung agresi. Selain itu, Berkowitz (dalam Anggraini, 2018) juga berpendapat perilaku agresi verbal sebagai bentuk perilaku agresif yang bertujuan untuk menyakiti orang lain dengan verbal seperti makian, ejekan, umpatan, celaan, fitnah, ancaman dan sebagainya.¹²

¹¹A.H Buss, dan M. Perry, "The Aggression Questionnaire". Journal Of Personality And Social Psychology, The American Psychological Association, Inc, 1992

¹²Berkowitz, L.(2003). Agresi 1, Jakarta: Pustaka Binaman Pressindo

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa verbal *aggression* adalah sebuah perilaku yang bertentangan dengan nilai dan norma kesantunan. Tindakan melewati kata-kata kasar bisa menyakiti orang lain dan merusak ukhuwwah antar sesama manusia. Dalam penelitian ini, tindakan agresi verbal yang akan dijadikan pembahasan adalah tindakan agresi verbal yang terjadi akibat berlebihannya komunitas pemain *game Mobile Legends* ketika sedang bermain atau tidak bermain.

Adapun aspek-aspek verbal *aggression* meliputi *character attacks* (menyerang karakter), *competence attacks* (menyerang kompetensi), *insults* (penghinaan), *maledictions* (mengutuk), *teasing* (menggoda), *ridicule* (ejekan), *profanity* (berkata kotor), dan *nonverbal emblems* (isyarat nonverbal)

2. Remaja Awal

Remaja awal ialah seseorang yang sedang berumur antara 11 sampai dengan 17 tahun. Remaja yang berumur dalam rentang waktu tersebut akan mengalami ketidakseimbangan emosional dan ketidakstabilan dalam banyak hal. Pola-pola hubungan sosial mulai berubah dimana remaja sering merasa berhak untuk membuat keputusan sendiri. Pada masa perkembangan ini, pencapaian kemandirian dan identitas sangat menonjol, pemikiran semakin logis, abstrak dan idealistis dan semakin banyak waktu diluangkan diluar keluarga.¹³

¹³Teresa M. Mc Devitt, Jeanes Ellis Omrod, *Child Development and Education*, (Colombos Ohio, Merrill Prentice Hall,2002), h. 17.

Fase remaja awal identik dengan pembentukan identitas diri dan dikenal sebagai masa yang penuh masalah perkembangan mental dan psikososial sehingga berdampak pada kecerdasan emosional.¹⁴ Dengan demikian, remaja awal yang dimaksud dalam penelitian ini ialah menggunakan standar Hurlock dimana pada umumnya seseorang yang berumur 11 sampai 17 tahun di kota Banjarmasin ialah mereka yang sedang mengenyam pendidikan tingkat Sekolah Menengah Pertama. Adapun karakteristik khusus remaja awal yang dimaksud dalam penelitian ini ialah remaja awal yang menjadi pemain aktif *game online Mobile Legends* di kota Banjarmasin.

3. *Game Online*

Game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet. Sejak kemunculannya *game online* menjadi sangat populer dan mudah untuk diakses. *Game online* dapat dimainkan di berbagai *platform* seperti komputer (pc), konsol *game*, dan *Smartphone*.¹⁵ Pengertian lain, *game online* merupakan suatu permainan yang dapat dilakukan melalui saluran atau sambungan yang menggunakan sinyal atau jaringan internet. Sinyal yang dimaksud disini adalah berupa saluran yang menghubungkan antara *server* yang satu dan yang lain.

Berdasarkan pengertian *game online* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud *game online* menunjuk pada salah satu sejenis permainan yang dapat diakses melalui internet. Dalam bermain *game online* terdapat

¹⁴Khamim Zarkasih Putro, "Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja"

¹⁵Adams, E. (2013). *Fundamentals of game design* (2nd ed). New York: New Riders Publishing.

seperangkat permainan berbentuk gambar-gambar menarik yang dapat digerakan dengan kehendak pemainnya. *Game online* tersebut bukan berupa permainan yang hanya bisa ditonton saja, tetapi para pemain dapat berpartisipasi menggerakkan gambar-gambar yang ada di dalamnya secara bersama-sama dengan para pemain lain. Bahkan, di dalam *game online* para pemain dapat berkompetisi memperoleh poin tinggi dan berkonsekuensi untuk menjadi pemain yang kalah atau menang.¹⁶ Dengan demikian, *game online* yang dimaksud oleh penulis disini ialah *game online Mobile Legends* dimana fenomena munculnya perilaku verbal *aggression* terhadap para pemainnya semakin menjadi-jadi.

4. *Mobile Legends*

Game online yang sangat digandrungi oleh remaja adalah *game* berbasis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Salah satu jenis *game online* berbasis MOBA adalah *Mobile Legends*. *Game Mobile Legends* menuntut pemain untuk mengalahkan lawannya melalui strategi peperangan. *Mobile Legends* adalah *game* yang dikembangkan dan dirilis oleh Moonton *developer*. *Game* ini dapat dimainkan di *platform mobile* Android dan iOS.

Permainan ini dimainkan sebanyak 10 orang yang terbagi menjadi 2 tim. Permainan dimulai dengan setiap pemain memilih *hero* masing-masing. *Hero* yang tersedia adalah *hero* yang telah dibeli dan *hero* yang sedang ‘dipinjamkan’ secara gratis kepada pemain oleh sistem. Dengan kata lain, tidak semua *hero* dapat langsung dimainkan. Lama permainan berkisar sekitar 15 menit untuk 1 ronde. Tujuan permainan adalah menghancurkan salah satu *base* lawan dan siapa yang

¹⁶ Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2017), h. 123

berhasil menghancurkan duluan maka akan menjadi pemenang. Ada beberapa *mode* di dalam permainan ini seperti mode *classic*, *ranked*, dan *brawl*.¹⁷

Dari pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa game *Mobile Legends* ialah *game* yang bersifat peperangan untuk saling menghancurkan satu sama lain. *Game* ini dimainkan secara berkelompok dengan berbagai macam karakter masing-masing *hero* dan berhadapan satu sama lain.

F. Penelitian Terdahulu

1. Alfiya Alfian, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2020. Skripsi berjudul “Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Ditinjau Dari Pendekatan Behavior.” Penelitian ini bertujuan untuk menggali informasi serta mendeskripsikan mengenai dampak *game online mobile legends* terhadap perilaku sosial yang ditimbulkan dengan ditinjau melalui teori behavior.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan hasil penelitian dari total 7 responden menunjukkan adanya dua dampak yang ditimbulkan oleh *game online mobile legends* yakni dampak positif dan negatif. Positifnya antara lain meningkatkan konsentrasi, meningkatkan kinerja dan memacu otak, meningkatkan kemampuan membaca situasi dan kondisi, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, membantu bersosialisasi, melatih kemampuan dalam berdagang dan berbisnis, menghilangkan stres dan sebagai ajang menambah teman.

¹⁷Apa Itu Mobile Legends: Bang Bang? - Esportsnesia

Sedangkan dampak negatifnya adalah menjadi pribadi yang acuh, meninggalkan kewajiban urusan kampus, mudah marah, pening kepala, ketagihan, kurang peduli terhadap lingkungan, mengganggu kesehatan fisik dan menjadi boros.¹⁸

Persamaan penelitian di atas dengan apa yang penulis teliti terletak pada jenis *game onlinenya* yakni sama-sama membahas *mobile legends*. Sedangkan dilihat perbedaannya dari segi subjek, penelitian di atas menjadikan mahasiswa sebagai subjek dan penulis menjadikan remaja awal sebagai subjek. Dari segi lain, penelitian di atas bertujuan mencari tahu dampak negatif *game online* melalui pendekatan Behavior secara deskriptif, sedangkan penulis lebih fokus pada satu dampak yakni agresi verbal nya saja dengan melakukan pendekatan fenomenologi.

2. Aris Munandar, UIN Antasari Banjarmasin 2019. Skripsi berjudul “Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Agresivitas Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak *game online mobile legends* terhadap agresivitas mahasiswa fakultas tarbiyah dan keguruan UIN Antasari Banjarmasin. Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Adapun hasil dari penelitian dengan jumlah total responden 5 orang mahasiswa, diperoleh bentuk-bentuk agresivitas mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan terlihat

¹⁸Alfiya Alfian (2020), Skripsi “Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa Ditinjau Dari Pendekatan Behavior.” UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

agresivitas fisik dan verbal seperti memukul, menendang, hingga melempar benda, mengumpat, berkata jorok dan kasar.¹⁹

Dilihat dari persamaan penelitian di atas dengan apa yang hendak penulis teliti, pada prinsipnya tidak jauh berbeda apabila dilihat penelitian ini lebih menerangkan dampak agresi fisik maupun verbal akibat bermain *game* pada mahasiswa, maka penulis akan berfokus mendalami masalah komunikasi (agresi verbal) untuk mencari gambaran bagaimana proses tersebut bisa terjadi dan menjadi kebiasaan umum oleh remaja serta dampaknya di kehidupan sosial.

3. Al Ikrar, IAIN ParePare 2020. Skripsi berjudul “Pengaruh Game Mobile Legends Bang-Bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-Lappa’e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan *game mobile legends* terhadap perilaku remaja. Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif korelasional dengan instrumen penelitian sama seperti observasi, dokumentasi dan angket.

Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengaruh *game mobile legends* bang-bang berada pada kategori sangat kuat terhadap perilaku remaja lingkungan Lappa-Lappa’e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa. Adapun hasil dari total 22 responden menunjukkan

¹⁹Aris Munandar (2020), Skripsi “Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Agresivitas Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.” UIN Antasari Banjarmasin

$r_{hitung} = 0,983$ sedangkan $r_{tabel} = 0,4227$ pada taraf kepercayaan 5% (0,05).²⁰

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis terletak pada pembahasan *game mobile legends* beserta remaja sebagai subjek. Adapun perbedaan penelitian pada pendekatan penelitian dimana penulis akan melakukan pendekatan fenomenologi. Perbedaan lainnya terletak pada tujuan yang merupakan arah dari penelitian dimana penulis hendak lebih fokus mencari fenomena sebab dan yang tidak kalah penting adalah akibat dari munculnya verbal *aggression* oleh remaja awal yang sudah menjadi kebiasaan.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai penelitian yang dilakukan, maka disusunlah suatu sistematika penulisan yang berisi informasi mengenai materi dan hal yang dibahas dalam tiap bab. Adapun sistematika penulisan penelitian sebagai berikut:

BAB I memuat tahap pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan signifikansi penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.

²⁰Al Ikrar, (2020). Skripsi berjudul “Pengaruh Game Mobile Legends Bang-Bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-Lappa”e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa.” IAIN ParePare

BAB II memuat landasan teori yang berhubungan dengan penggambaran meliputi; verbal *aggression*, remaja awal, *game online*, serta *mobile legends*.

BAB III metode penelitian, dimana peneliti menguraikan tentang bagaimana penelitian ini dilakukan meliputi jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, desain pengukuran, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

BAB IV merupakan laporan hasil penelitian yang meliputi gambaran data penelitian, analisis dan pembahasan.

BAB V adalah bab penutup, yang berisikan tentang jawaban terhadap permasalahan/intisari dari isi skripsi secara keseluruhan yang akan dimuat dalam simpulan dan akan dilengkapi dengan saran-saran sebagai pertimbangan pihak-pihak yang berkepentingan, dalam rangka untuk dapat lebih meningkatkan hasil yang akan dicapai