

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. 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. 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).
2. 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.

## **B. Rekomendasi**

1. Bagi komunitas MLBB, hendaknya memberikan model dan iklim permainan yang menarik serta jauh dari hal yang berdampak negatif muncul dan memberikan penanganan secara khusus kepada remaja yang berperilaku verbal agresif.
2. Bagi orang tua, hendaknya memberikan perhatian kepada anak dan menjalin komunikasi yang baik dengan anak, dan juga amati teman bermain remaja, karena pada masa ini, remaja meniru apa yang dilihatnya.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan panduan atau referensi untuk mengkaji lebih lanjut mengenai verbal aggression.