

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Peningkatan teknologi saat ini, amat dirasakan seluruh masyarakat di seluruh dunia. Teknologi memudahkan aktivitas masyarakat dan dimanfaatkan nyaris di setiap bidang kehidupan (Rahman & Nursalim, 2021). Dengan teknologi, masyarakat bisa melaksanakan berbagai aktivitas, diawali dari hal mendasar semacam percakapan sampai hal-hal menggemirakan bagaikan hiburan. Salah satu aktivitas yang menyenangkan adalah bermain *game online* (Rahmi, 2019).

Selain pemanfaatan dalam hal memudahkan dan menggemirakan kemajuan teknologi *game online* setiap tahun mengalami peningkatan, begitu juga dengan penggunaannya khususnya remaja pun mengalami peningkatan. Temuan *Decision Lab* pada tahun 2018 menemukan sebagian besar pengguna *game online* di negara Indonesia usia rata-rata antara 16 sampai 24 tahun sebesar 27% (Lokadata, 2018). angka ini menggambarkan tinggi nya pengguna *game online* di Indonesia. Sehingga dapat dikatakan mayoritas pemain *game online* adalah remaja dan survei menunjukkan jumlah mereka akan terus bertambah, sehingga menimbulkan kekhawatiran bahwa jika tidak ditangani, berimbas negatif pada remaja.

Hal tersebut tentu memunculkan tantangan baru yang perlu dihadapi akibat dari kemajuan *game online* (Fitri, 2018). Salah satunya agresivitas verbal pada kalangan remaja. Perilaku agresivitas verbal adalah ancaman, membahayakan, atau merugikan orang lain secara verbal dengan menyebut nama buruk, memaki, menolak berbicara, menyebar fitnah, melontarkan hinaan, dan tidak memberikan bantuan atau dukungan (Baron dan Byrne, 2005). Gejala agresivitas verbal antara lain emosi, mudah marah, terhina, berkata kasar dan suka bertengkar (Dayakisni, 2009).

Penelitian yang ditemukan Deviani (2024) subjek dipilih secara acak dan langsung ditemukan dilapangan. Selama bermain *game online*, subjek mengatakan kata-kata seperti :

*“Goblok, tolol, bajingan, payah, asu, bodoh, anjir, bangsat, anjing dan bangke.”*

Selain menyebutkan kata diatas, subjek juga menyebutkan kata yang memiliki arti alat kelamin pada laki-laki ataupun perempuan. Subjek juga tidak memperdulikan volume dan nada suara meskipun di sekitar subjek banyak orang lain. Subjek juga memaki temannya yang juga bermain bersama subjek. Subjek mengatakan hal-hal yang merendahkan pemain lainnya. Subjek bahkan meneriakkan kata-kata kasar tersebut dengan keras secara impulsif. Semua ucapan yang dilontarkan disertai dengan gestur tubuh seperti menggebrak meja dan posisi tangan seperti ingin membanting *handphone* disertai dengan raut wajah kesal atau mengernyitkan dahi dan serius sepanjang bermain. Orang-orang di sekitar subjek juga beberapa kali melihat ke arah subjek dan seperti terganggu dengan tingkah laku subjek terutama ketika subjek mengucapkan kata kasar dengan berteriak. Fenomena ini menunjukkan bahwa kegagalan

ataupun tantangan yang berasal dari *game* membuat subjek merasa kesal sehingga subjek mengucapkan berbagai kata yang kasar untuk mengekspresikan perasaan.

Sejalan dengan beberapa aspek perilaku agresivitas verbal yang dipaparkan ke dalam beberapa tipe oleh Infante (Todingrante, 2022), yaitu yang pertama adalah *character attack* (menyerang karakter atau orang lain secara lisan). Adapun yang kedua adalah *competence attack* (menyerang kompetensi atau meremehkan kemampuan orang secara verbal) dan ketiga adalah *insults* (menghina kekurangan orang dengan lisan). Tipe yang keempat adalah *meledictions* (mengutuk atau mendoakan keburukan secara langsung kepada orang lain), kelima adalah *teasing* (menggoda, menyindir atau mengolok orang lain dengan sengaja) dan keenam adalah *ridicule* (ejekan atau menertawakan kekurangan ataupun kesalahan dari orang lain serta yang terakhir adalah *profanity* (berkata kasar atau tidak sopan sehingga menyakiti orang lain).

Agresivitas verbal terjadi bisa karena tiga faktor diantaranya faktor sosial semacam kekecewaan, desakan dari keluarga maupun pemukiman sekitar, agresi yang dipindahkan, provokasi, pemaparan terhadap kekerasan media dan sebagainya. Faktor pribadi seperti pola sikap, persepsi, narsisme dan ancaman ego. Terakhir faktor situasional semacam obat-obatan, alkohol, keramaian, dan suhu (Baron & Byrne, 2005).

Menurut hasil data yang dihimpun dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA), sejak tahun 2023 terdapat 7.451 kasus kekerasan di Indonesia kasus tersebut, melibatkan usia remaja. Banyaknya kasus kekerasan yang terjadi sering melibatkan remaja yang

duduk di bangku pendidikan. Kekerasan yang terjadi biasanya dapat berupa kekerasan fisik maupun kekerasan verbal. Kekerasan fisik dapat berupa memukul, menjambak, menampar, melempar barang kepada korban. Sedangkan kekerasan verbal atau agresi verbal dapat berupa mengolok-olok, menghina, menyindir korban.

Di Indonesia terdapat insiden agresivitas verbal karena *game online*, dimana remaja saling mengejek yang mengakibatkan terbunuh nya teman karena konflik ketika sedang memainkan *game online* (Amanda, 2016). Kasus agresivitas verbal lainnya oleh pelaku MI (18 tahun) kepada mitra kerja sekaligus sahabatnya RD (22 tahun). lantaran terhina dan tersakiti tiap kali kalah dalam permainan serta kerap dihina karena kalah di *game online* hingga membuat MI tega melakukan Pembunuhan terhadap RD (kompas,2020) MI membunuh rekannya menggunakan martil hari Kamis (9/3/2020). Jenazah RD tergeletak berlumuran darah di bengkel dan ditemukan pukul 07.00 WIB. Usai pembunuhan, MI melarikan diri dengan angkutan umum dan bersembunyi di sawah. setelah tertangkap, pelaku terjerat Pasal 338 KUHP hukuman 15 tahun penjara.

Kasus selanjutnya melansir (sultra.tribunnews.com) tepatnya tanggal 26 Juni 2021 dini hari, para remaja di daerah Desa Batu Merah, Kota Ambon melakukan tawuran diduga karena berawal dari saling maki di *game Free Fire*. Berikut kutipan wawancara warga setempat :

*“antar pemain saling memaki ketika bermain game Free Fire,”*

Tawuran ini memakan korban sebanyak 2 orang yang terkena lemparan batu dan bacokan pada tubuhnya. Selain itu, satu kendaraan motor serta satu toko juga dihancurkan oleh para remaja tersebut. Kericuhan bermula

dari insiden pelemparan antara puluhan siswa SMP dan SMA. Namun situasi semakin memanas hingga membuat pemuda sekitar ikut marah. Karena situasi kian memanas, tak lama kemudian polisi mulai datang ke lokasi untuk membubarkan tawuran tersebut. Polisi sampai menggunakan gas air mata untuk membubarkan kericuhan tersebut.

Insiden agresivitas verbal (Inews.id) dua remaja di Kabupaten Kerinci, Provinsi Jambi, terlibat pertengkaran karena *game online*. Aparat mengajak masyarakat supaya tidak terprovokasi atas permasalahan tersebut. remaja asal Desa Taruntung, Kecamatan Batang Merangin, itu bertemu musuhnya di Desa Pulau Sankar, Kecamatan Bukit Kerman. Pertarungan terjadi Minggu sore (31 Maret 2019). Jam 16.00 WIB berlangsung perkelahian di Kampung Baru, Pulau Sankal, kata petugas saat itu Iptu Iswanto kepada wartawan, hari senin (4/1/2019). Ia mengatakan, kejadian tersebut bermula ketika sedang bermain *game online*. Kedua pemuda tersebut kemudian terlibat adu mulut saat percakapan *game* dan saling menantang untuk berkelahi. Berikut kutipan wawancara Iptu Iswanto :

*“pemukulan terjadi hanya karena bermain game online di ponsel,”*

Usai kerusuhan, warga mendamaikan kedua belah pihak. Polisi menangkap dua pemuda dan meminta dua pemimpin desa menjadi penengah. Kedua belah pihak sepakat untuk berdamai melalui mediasi. Pak Iswanto juga mengimbau masyarakat untuk menjaga keharmonisan dan ketertiban sosial. Berikut kutipan wawancara Iptu Iswanto :

*“Masyarakat juga tidak boleh terprovokasi dengan kejadian ini karena kita harus selalu menjaga persatuan dan perdamaian karena kita sedang menghadapi pemilu,”*

Perilaku agresivitas verbal dapat muncul pada setiap orang. Tindakan tersebut dapat ditiru melalui berbagai macam hal. Disebutkan bahwa perilaku agresivitas verbal dapat ditiru tidak hanya dari hal yang disaksikan secara langsung oleh seseorang. Selain itu, dijelaskan juga bahwa perilaku agresi verbal dapat muncul dari media massa atau konten yang tersaji (Sarwono, 2018). Bandura mengungkapkan bahwa perilaku agresivitas verbal merupakan suatu hal yang dipelajari, maka dari itu perilaku tersebut bukan perilaku yang dibawa sejak lahir (Dewi, 2020).

Selaras dengan penjelasan sebelumnya yang menyebutkan bahwa perilaku dapat dipelajari, temuan mengenai perilaku agresivitas verbal yang muncul pada remaja ketika bermain *game online* merupakan salah satu bentuk nyata yang ditemukan dari penjelasan tersebut. Febrina (2013) menyatakan jika remaja memakai *game online* dengan intensitas yang tinggi maka bisa tergoda akan melakukan perilaku agresivitas secara verbal karena remaja meniru apa yang visualisasikan dan didengar dalam *game* tersebut. Oleh karena itu, remaja yang tingkat bermain *game online* intensitas nya tinggi secara tidak langsung berdampak menimbulkan peniruan perilaku agresivitas verbal.

Studi yang dikerjakan oleh Reza (2020) yang menjelaskan tingginya intensitas bermain *game online* berdampak adanya peniruan sikap agresivitas secara lisan imbas dari sosialisasi antar pemain *game online*. Individu tersebut mengamati perilaku di lingkungannya sebagai dari proses modelling yang kemudian menirunya sehingga menjadi perilakunya sendiri.

Penelitian Terok (2018) yang mengungkapkan intensitas bermain *game online* memiliki keterikatan dengan tindakan agresivitas verbal individu

kondisi ini karena orang yang mengakses *game online* mencoba memahami konten *game* dan secara tidak langsung agar dapat meniru apa yang ada didalam *game online*.

Berlandaskan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ashakur & Puspitadewi (2017), ditemukan hubungan positif, makin tinggi waktu yang dihabiskan seseorang menggunakan *game online*, dampaknya semakin besar pula kemungkinannya adanya peniruan tindakan perilaku secara verbal. Pasaunya, tingginya intensitas bermain *game online* berdampak pada adanya penyebaran agresivitas verbal seperti interaksi antar pengguna *game online* maupun media yang tersedia dalam *game* itu sendiri sehingga berdampak memperlihatkan wujud tindakan agresivitas verbal. Kebalikan nya semakin rendah waktu yang dihabiskan atau intensitas dalam bermain *game online*, maka semakin rendah pula agresivitas verbal pada remaja.

Temuan ini berbanding lurus dengan penelitian Amanda (2016) yang menjelaskan bahwa semakin sering seseorang bermain *game online*, semakin besar kemungkinan tindakan agresif baik secara fisik maupun secara lisan yang individu terapkan ke di dunia nyata. Penelitian tersebut menemukan bahwa 61,38% pemain mengalami perasaan takut, tegang, dan cemas saat terkena agresivitas verbal. Setiawati & Gunado (2019) berpendapat bahwa korban yang terkena karena agresivitas verbal akan mengalami tekanan fisik dan psikologis.

Penelitian lain menyebutkan terdapat hubungan pada durasi bermain *game online* dengan munculnya perilaku agresivitas verbal. Bermain *game*

*online* secara berulang membuat banyak hambatan yang membuat individu berpotensi untuk mengalami kekalahan dalam bermain, sehingga cenderung menimbulkan perilaku agresivitas verbal, yaitu mengumpat serta berbicara dengan kata-kata kasar ketika bermain *game online*. Pemain yang kalah atau gagal mencapai tujuan dengan waktu bermain yang lama dan berulang akan membuat pemain tersebut cenderung memunculkan perilaku agresi secara verbal. Tidak hanya itu, perilaku agresivitas verbal juga dapat menular melalui interaksi antara pemain *game online* tersebut karena adanya komunikasi yang dapat dilakukan secara langsung pada satu tempat secara fisik ataupun tidak langsung secara virtual. Disebutkan juga bahwa hasil dari penelitian yang telah dilakukan didapati para pemain *game online* yang diteliti melakukan umpatan, bentakan serta ejekan dengan kata-kata yang kasar (Isnaini, 2021).

Penelitian lainnya menyebutkan bahwa kecanduan *game online* termasuk Narkolema atau Narkoba Lewat Mata yang artinya bahwa dimulai dari mata saat bermain dan berpengaruh di otak (Elwindra, 2021). Hasil dalam penelitian yang dilakukan oleh Safitri & Fikri (2022) menghasilkan bahwa durasi bermain, karakteristik *game* dan emosi yang muncul dari diri pemain dapat mempengaruhi agresi secara fisik maupun verbal.

Peneliti melakukan studi pendahuluan dengan maksud mendapatkan data mengenai kondisi di lapangan tentang agresivitas verbal remaja. Peneliti menggunakan microsoft excel dan mengkategorikan menjadi tiga jenjang yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Proses mengerjakan kategori skor diantaranya, menghitung rata-rata, menghitung standar deviasi, membuat interval, dan mengklasifikasikan skor berdasarkan rujukan (Azwar, 2012).

Studi awal dilakukan peneliti pada 20 Desember 2023. Peneliti menemukan 34 responden remaja. Menurut Baley (Mahmud, 2011) yang menyatakan bahwa untuk penelitian yang menggunakan analisis data statistik, ukuran sampel paling minimum adalah 30 karena distribusi nilai akan lebih mendekati kurve normal. Peneliti memakai kuesioner *online google form* dan disebarakan melalui aplikasi *whatsapp* kepada remaja yang aktif bermain *game online* di Palangkaraya. Hasil temuan awal menunjukkan bahwa sebanyak 20% diklasifikasi dalam kategori agresivitas verbal tinggi, 62% diklasifikasi dalam kategori sedang dan 18% diklasifikasi dalam kategori rendah. Dari hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa Hasil tersebut setara dengan penelitian dari Aulia (2024) jika agresivitas verbal berada ditingkat sedang sebesar 55%.

Peneliti menyimpulkan akibat memainkan *game online* secara terus-menerus, terdapat pengaruh antara intensitas bermain *game online* dengan agresivitas verbal pada pengguna *game online* khususnya remaja. Hal tersebut disebabkan efek dari pemakaian *game online* yang dilakukan secara terus-menerus dengan intensitas yang tinggi akibatnya adanya peniruan tindakan agresivitas verbal seperti hasil dari interaksi antar pengguna dalam *game online* maupun media yang tersaji dalam *game* itu sendiri maka dari itu mengarah akan munculnya wujud perilaku agresivitas verbal seperti perkataan buruk dan kasar saat bermain *game*.

Dari berita, jurnal dan pengertian serta hasil studi pendahuluan yang telah dipaparkan, menunjukkan bahwa terdapat permasalahan agresivitas verbal yang terjadi dimasyarakat. Remaja yang melakukan tindakan agresi verbal dapat terkena efek negatif. Beberapa dampak agresivitas verbal

yang dapat dialami oleh remaja yaitu kurangnya interaksi sosial dan sulit menerima pendapat atau masukan dari orang lain (Katrina, 2024).

*Game online* yang menjadi salah satu pendukung munculnya perilaku agresivitas verbal pada remaja, dalam perkembangannya sendiri didukung dengan era globalisasi yang memberikan perubahan pesat dalam bidang teknologi yang di dalamnya memuat internet. *Game online* sangat mudah digunakan atau diakses para pengguna karena permainan nya terhubung dengan jaringan internet. *Game online* memiliki alur cerita yang panjang dan biasa nya terdapat tugas yang harus dituntaskan. *Game online* dirancang sedemikian rupa akibatnya setiap levelnya membuat permainan terasa semakin sulit (Adams & Rollings, 2010).

Bermain *game online* sangat digemari oleh masyarakat di dunia, termasuk negara Indonesia. Terbukti dengan meningkatnya pengguna *game online* di Indonesia melalui pengamatan (APJII) Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia mengungkapkan bahwa *game online* menjadi konten terpopuler bagi masyarakat Indonesia yaitu sebesar 16,5% (Buletin APJII, 2020) dan diperkirakan meninggi sebesar 21,6% sampai tahun 2025 (Dahwilani, 2020). sejalan dengan itu, *we are social* (Databoks, 2022) mengungkapkan Indonesia adalah negara dengan pengguna *game online* terbesar ketiga di dunia yakni sebesar 94,5% pengguna. Filipina berada di peringkat pertama dengan 96,4% pengguna dan Thailand berada di peringkat kedua dengan 94,7% pengguna. Hal ini membuktikan bahwa banyak masyarakat khususnya masyarakat Indonesia yang memilih bermain *game online*.

Pada penelitian ini Kota Palangkaraya dipilih karena *OpenSignal* merilis laporan pada tahun 2020 yang menjelaskan pengalaman *mobile game* di Indonesia, terdaftar sebanyak 44 kota tersebar di seluruh Indonesia peringkat teratas dalam penemuan tersebut adalah wilayah Kalimantan Tengah tepatnya Palangka Raya sebesar (71,9). Namun Pada analisis ini dikarenakan total populasi yang belum didapati secara benar jumlahnya dan tidak tetap sehingga dengan demikian populasinya ialah remaja pengguna *game online* yang berada dipalangka raya.

Bermain *game online* dapat berdampak positif, seperti hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Suryanto (2015) yang menyebutkan bahwa *game online* dapat menghilangkan stres bagi para remaja dan dapat membantu orang dalam menyelesaikan masalah secara cepat serta membuat orang mudah mendapatkan teman baru yang memiliki hobi serupa. Meskipun telah disebutkan beberapa dampak positif dari bermain *game online*, nyatanya *game online* juga banyak memberikan dampak negatif bagi para pemainnya yang bermain secara berlebihan karena tidak mampu mengatur penggunaan *game online* (Safitri, 2022).

Dampak negatif dari bermain *game online* dapat menurunkan semangat dan prestasi belajar banyak terjadi pada kalangan remaja. Bahkan bermain dengan intensitas tinggi, individu akan begadang semalaman dari pada memilih aktivitas positif (Jenny, 2021). Dampak lainnya adalah hilangnya budaya dalam berinteraksi secara sosial (Firmansyah, 2021). Para remaja yang telah kecanduan bermain *game online* banyak yang merasa cukup dengan bermain *game online* tanpa harus berinteraksi dengan orang lain di sekitarnya, sehingga dapat dikatakan individu tersebut memilih untuk

menyendiri. Dengan kata lain bahwa ada batasan dalam berinteraksi antara pemain dengan lingkungan sekitar. Hal ini termasuk dalam terganggunya pada aspek sosial. Dampak negatif berikutnya adalah lupa waktu dan memicu tindakan destruktif yang merugikan orang lain (Amanda, 2016).

Dari beberapa dampak yang telah dijelaskan sebelumnya, dampak negatif yang muncul berikutnya adalah perilaku agresivitas. Perilaku agresivitas yang dimaksud adalah perilaku yang merugikan orang lain bahkan dirinya sendiri. Perilaku agresivitas juga dapat menyakiti orang lain atau dilampiaskan kepada benda. Selain perilaku agresivitas secara fisik, ternyata terdapat perilaku agresivitas verbal. Agresivitas verbal dapat berupa umpatan berupa perkataan kasar, jorok, mengejek dan makian. Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya menyebutkan bahwa agresivitas verbal dapat muncul karena bermain *game online* yang memuat unsur kekerasan di dalamnya (Safitri, 2022).

Perilaku agresivitas yang muncul didukung dengan adanya jenis *game online* yang ada. Berdasarkan jenisnya, ternyata terdapat dua jenis *game online*. Dua jenis tersebut adalah jenis non agresi dan agresi (Fikri, 2022). Perbedaannya adalah pada jenis non agresi yang tidak menunjukkan adanya adegan kekerasan sedangkan, *game* dengan jenis agresi menampilkan berbagai macam adegan kekerasan.

Dalam (Pitakasari, 2019) menyebutkan bahwa tidak jarang *game online* menampilkan adegan seperti perkelahian, penyiksaan, pembunuhan, sadis, berdarah-darah dan lainnya. Dijelaskan juga bahwa *game online* yang memuat adegan kekerasan mampu menstimulasi perilaku agresivitas, baik secara fisik maupun verbal (Anggariani, 2016).

Terdapat juga jenis *game* yang dirancang dengan jenis kompetitif yang dapat menimbulkan dorongan tertentu untuk terus memainkan *gamenya*. *Game* yang dirancang seperti itu membuat para pemainnya merasa ingin untuk melampaui tingkatan (*level*) atau tantangan yang ada berikutnya di dalam *game* tersebut. Hal tersebut membuat para pemainnya tertantang dan memainkannya terus-menerus (Fadhil, 2021).

Perbedaan penelitian sebelumnya Hasibuan (2022) dalam penelitiannya mengenai Studi kasus dampak *game online* terhadap perilaku agresif anak di Kabupaten Padang Lawas Sumatera Utara. Perbedaan nya terletak pada laporan tersebut memanfaatkan cara kualitatif. Sedangkan dalam laporan ini peneliti memanfaatkan metode kuantitatif dan perbedaan selanjutnya adalah variabel dihubungkan dengan variabel perilaku agresif sedangkan penelitian ini dihubungkan dengan variabel agresivitas verbal.

Perbedaan selanjutnya yang dilakukan oleh Alkarim (2022). Tentang dampak intensitas *game online* terhadap remaja desa pohsangit lor kecamatan wonomerto provinsi probolinggo. Perbedaan nya terletak pada laporan ini hanya membahas satu arah yaitu dampak *game online* terhadap religiusitas remaja. Sedangkan, laporan ini membahas tentang pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap agresivitas verbal pada remaja.

Perbedaan yang terakhir penelitian dilakukan oleh Suyajid (2022) tentang intensitas mengakses *game online* berkonten kekejaman dan agresivitas verbal di kalangan sekolah menengah pertama. perbedaan dari laporan tersebut dengan laporan yang akan peneliti lakukan adalah laporan tersebut menggunakan subyek SMP yang dimana umur SMP berusia antara remaja awal dan remaja pertengahan. Sedangkan dalam penelitian

ini subyek menggunakan seluruh remaja dengan tujuan agar penelitian menjadi semakin luas mencakup semua umur kalangan remaja. Penelitian tersebut memiliki persamaan yakni penggunaan variabel dimana variabel bebas intensitas bermain *game online* dan variabel terikat agresivitas verbal.

Peneliti memilih agresivitas verbal karena di anggap membawa dampak buruk dalam hal berkomunikasi, seperti berkata kasar, memaki, dan bisa berujung dengan perkelahian serta kekerasan bahkan yang terparah bisa menyebabkan kematian. hal ini akan membuat dampak negatif atau citra yang buruk bagi para remaja sehingga bisa merugikan orang lain. Melalui diadakannya penelitian ini, diharapkan dapat membuktikan pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap agresivitas verbal pada remaja dan dapat menolong dalam menentukan perilaku yang baik diambil dalam mengendalikan pemasalahan tindakan agresivitas verbal remaja.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik dan ingin meneliti lebih lanjut serta mengkaji lebih dalam mengenai “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Agresivitas Verbal pada Remaja ”.

### **B. Rumusan Masalah**

Apakah ada Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Agresivitas Verbal pada Remaja ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap agresivitas verbal pada remaja.

#### D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharap mampu memperluas wawasan keilmuan psikologi, serta mengetahui informasi Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Agresivitas Verbal Pada Remaja.

2. Secara Praktis

a. Bagi orang tua

Orangtua menjadi lebih tahu dampak negatif dari Pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap agresivitas verbal pada remaja sehingga orang tua dapat mencegah atau mengurangi dari dampak buruk yang ditimbulkan.

b. Bagi remaja

Dapat dipergunakan sebagai bahan informasi agar lebih tahu terkait dampak dan pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap agresivitas verbal pada remaja. sehingga para remaja menggunakan media tersebut sebagai bahan pertimbangan dalam berperilaku sehari-hari.

c. Bagi pembaca

Bermanfaat bagi penelitian selanjutnya sebagai sumber informasi untuk mengurangi terjadinya agresivitas verbal sehingga tercipta generasi remaja yang patuh dan terhindar dari konflik antar sesama.