

**KONTROL DIRI REMAJA TERHADAP PERILAKU AGRESIF DALAM  
BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DI SQUAD**

**NEMATODA**



**PROPOSAL SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Strata I**

**Disusun Oleh:**

**Muhammad Agung Pratama**

**NIM 15220010**

**Pembimbing :**

**Slamet, S. Ag, M.Si.**

**NIP. 19691214 199803 1 002**

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**2020**



## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-617/Un.02/DD/PP.00.9/07/2020

Tugas Akhir dengan judul : KONTROL DIRI REMAJA TERHADAP PERILAKU AGRESIF DALAM BERMAIN GAME ONLINE DI SQUAD NEMATODA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MUHAMMAD AGUNG PRATAMA RN  
Nomor Induk Mahasiswa : 15220010  
Telah diujikan pada : Rabu, 29 Juli 2020  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang  
Slamet, S.Ag, M.Si  
SIGNED

Valid ID: 5f4b448b0177b



Penguji I  
A. Said Hasan Basri, S.Psi., M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 5f31b75a4dbc4



Penguji II  
Citra Widyastuti, M.Psi.  
SIGNED

Valid ID: 5f4c8389ce87f



Yogyakarta, 29 Juli 2020  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Prof. Dr. Hj. Marhumah, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 5f50a0a583805



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

Jl. Marsda Adisucipto, Telp. 0274-515856, Yogyakarta 55281, E-mail: fd@uin-suka.ac.id

**SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI**

Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

*Assalamu 'alaikum wr.wb*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Muhammad Agung Pratama

NIM : 15220010

Judul Skripsi : Kontrol Diri Remaja Terhadap Perilaku Agresif dalam Bermain Game Online Mobile Legends di Squad Nematoda

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Program Studi Bimbingan Konseling Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang Bimbingan Konseling Islam.

Dengan ini kami berharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum wr.wb*

Yogyakarta, 24 Juli 2020

Mengetahui:

Ketua Jurusan / Prodi

A Saïd Hasan Basri, S.Psi, M.Si  
NIP. 19750427 200801 1 008

Pembimbing Skripsi

Slamet, S.Ag, M.Si  
NIP. 19691214 199803 1 002

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Agung Pratama  
NIM : 15220010  
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Islam  
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

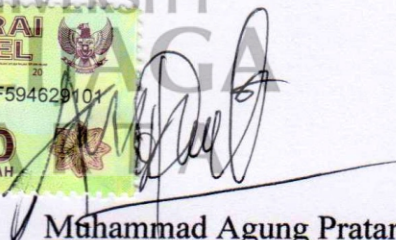
Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul: **KONTROL DIRI REMAJA TERHADAP PERILAKU AGRESIF DALAM BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DI SQUAD NEMATODA** adalah hasil karya pribadi dan sepanjang pengetahuan penulis tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang peneliti ambil sebagai acuan.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggungjawab penulis.

Yogyakarta, 24 Juli 2020

Yang menyatakan,



  
Muhammad Agung Pratama  
15220010

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua tercinta

Bapak Roso Sutrisno dan Ibu Ning Suwarni

Yang selalu mendukung, tidak lelah berjuang dan selalu sabar menghadapi  
penulis yang sampai detik ini, belum bisa membahagiakan mereka

Semoga semua perjuangan beliau mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah

SWT



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## MOTTO

Aku tidak pernah sekalipun menyesali diamku. Tetapi aku berkali-kali menyesali bicaraku.

-Umar bin Khattab-<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Only Gama, *"Kata-kata Bijak Umar Bin Khattab (RA) Tentang Kehidupan"*  
(<https://sepositif.com/kata-kata-bijak-umar-bin-kattab/>), Diakses pada 27 Juli 2020 pukul 10:30)

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah rabbil'amin*

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Kontrol Diri Remaja dalam Bermain Game Online Mobile Legends di Squad Nematoda dengan lancar. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang selalu kita nantikan syafaatnya di hari akhir nati.

Atas izin Allah serta bantuan dari berbagai pihak, baik secara material dan spiritual, sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Semoga dapat memberikan manfaat dan kebaikan bagi penulis dan pembaca. Untuk itu penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dr. Hj. Nurjannah, M.Si., selaku PLT Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan selaku Dosen Pembimbing Akademik.
3. A. Said Hasan Basri, S.Psi, M.Si., selaku ketua prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Slamet, S.Ag, M.Si selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang sangat responsif dan sabar memberikan bimbingan.
5. Seluruh dosen dan karyawan prodi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, bantuan dan pelayanan administrasi.
6. Keluarga besar penulis, yang selalu menanyakan kapan selesai skripsi.
7. Sri Hertika yang selalu mendukung penulis serta memberikan motivasi untuk penulis. Walaupun tetap banyak mengganggunya.

8. Squad Nematoda yang sudah membantu penulis dan menjadi inspirasi dalam pembuatan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah memberikan motivasi dan bantuan dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga semua kebaikan, jasa dan bantuan yang diberikan menjadi sesuatu yang sangat berarti dan mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT. Amiin.

Yogyakarta, 23 Juli 2020

Penulis,

Muhammad Agung Pratama  
NIM 15220010





## ABSTRAK

MUHAMMAD AGUNG PRATAMA. (15220010) Kontrol Diri Remaja Terhadap Perilaku Agresif dalam Bermain *Game Online* di *Squad Nematoda*. Skripsi. Yogyakarta : Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga, 2020.

Latar Belakang masalah penelitian ini adalah adanya banyak contoh kasus perilaku agresif yang peneliti temukan saat seseorang bermain game. Penelitian ini berfokus pada kontrol diri seorang remaja terhadap perilaku agresif dalam bermain *game online* serta teknik-teknik yang dilakukan untuk mencegah perilaku agresif.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif partisipatif, yaitu mengumpulkan dan menyusun data yang didapat dari masuk ke dalam lingkungan yang akan diteliti. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode wawancara, observasi dan dokumentasi terhadap perilaku agresif serta teknik-teknik yang dilakukan untuk mencegah perilaku agresif yang dilakukan oleh remaja yang tergabung dalam *squad Nematoda*. Subjek yang diteliti adalah lima orang dari anggota *squad Nematoda* yang sesuai dengan kriteria yang sudah ditetapkan. Objek yang diteliti adalah teknik kontrol diri remaja yang tergabung dalam *squad Nematoda*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik-teknik yang dilakukan adalah dengan *self monitoring*, *self reward* dan stimulus kontrol. Dimana teknik-teknik ini dilakukan secara individu ataupun bersama-sama. Serta berasal dari internal dan juga eksternal *squad Nematoda*.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**Kata Kunci :** *Kontrol diri, Perilaku agresif, Mobile Legends*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang .....	6
C. Rumusan Masalah .....	10
D. Tujuan Penelitian .....	11
E. Manfaat Penelitian .....	11
F. Kajian Pustaka .....	12
G. Landasan Teori .....	16
H. Metode Penelitian .....	46

<b>BAB II GAMBARAN UMUM TENTANG MOBILE LEGENDS DAN SQUAD NEMATODA .....</b>	<b>57</b>
A. Mobile Legends .....	57
B. Squad Nematoda.....	59
C. Anggota Squad Nematoda.....	63
D. Kasus Perilaku Agresif.....	67
<b>BAB III TEKNIK KONTROL DIRI YANG DILAKUKAN SQUAD NEMATODA UNTUK MENCEGAH PERILAKU AGRESIF DALAM BERMAIN GAME ONLINE .....</b>	<b>71</b>
A. Self Monitoring .....	71
B. Self Reward.....	79
C. Stimulus Kontrol .....	87
<b>BAB IV PENUTUP.....</b>	<b>91</b>
A. Kesimpulan.....	91
B. Saran.....	91
C. Kata Penutup .....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>94</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1 Arena Permainan di Dalam Game Mobile Legends.....</b>	<b>58</b>
<b>Gambar 2 Squad Nematoda Melawan Turki No.3 Nana .....</b>	<b>73</b>
<b>Gambar 3 Contoh Stiker di Dalam Game Mobile Legends .....</b>	<b>84</b>
<b>Gambar 4 Fitur Quick Chat di Dalam Game Mobile Legends .....</b>	<b>85</b>
<b>Gambar 5 Fitur Mute untuk Menghukum Pemain Berkata Kasar .....</b>	<b>89</b>



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Penegasan Judul

Penegasan judul dimaksudkan untuk menghindari adanya salah pengertian dan kerancuan dalam memahami maksud judul penelitian ini, yaitu “Kontrol Diri Remaja Terhadap Perilaku Agresif dalam Bermain *Game Online Mobile Legends* di *Squad Nematoda*”. Di samping itu untuk mempermudah pemahaman, hal tersebut dimaksudkan untuk mengarahkan pada pengertian yang jelas sesuai dengan yang dikehendaki. Maka untuk itu, terlebih dahulu peneliti akan uraikan beberapa istilah-istilah yang menurut peneliti perlu ditegaskan adalah sebagai berikut.

##### 1. Kontrol Diri

Kontrol diri diartikan sebagai kemampuan untuk menyusun, membimbing, mengatur, dan mengarahkan bentuk perilaku yang dapat membawa ke arah konsekuensi positif.<sup>2</sup> Kontrol diri merupakan kecakapan individu dalam kepekaan membaca situasi diri dan lingkungannya. Selain itu, juga kemampuan untuk mengontrol dan mengelola faktor-faktor perilaku.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Devinthia Indraprasti, Skripsi: “*Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Perilaku Minum-minuman Keras Pada Remaja Laki-laki*” (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2008) hlm 22

<sup>3</sup> M. Nur Ghufon dan Rini Risnawita, *Teori-teori Psikologi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hal. 21.

Jadi, kontrol diri adalah kemampuan mengatur dan mengarahkan perilaku serta kepekaan membaca situasi yang sesuai untuk lingkungannya.

## 2. Perilaku Agresif

Berkowitz dalam Sobur mendefinisikan perilaku agresif sebagai segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang, baik secara fisik maupun mental. Teori yang dikemukakan Berkowitz mengandung makna segala bentuk perilaku yang menyakiti orang lain baik secara fisik maupun mental tergolong agresivitas. Buss dan Perry juga mendefinisikan bahwa agresivitas merupakan perilaku menyakiti atau merugikan orang lain secara fisik maupun psikis, hal tersebut muncul dari beberapa instrumental yakni secara motorik berupa agresi fisik dan verbal, secara afektif berupa kemarahan dan secara kognitif berupa permusuhan.<sup>4</sup>

Jadi perilaku agresif adalah perilaku menyakiti atau merugikan orang lain secara verbal berupa mencemooh, mengejek, menuduh, menghina dan sebagainya ataupun secara nonverbal berupa perkelahian, memukul, membanting dan sebagainya. Perilaku agresif secara nonverbal juga bisa berupa merusak atau membanting suatu benda.

Kendati demikian, penelitian ini berfokus hanya pada perilaku agresif verbal, yaitu kata-kata kasar yang dilakukan saat bermain *game*

---

<sup>4</sup> Alex Sobur, Psikologi Umum, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2003) hlm 432

*online*. Hal ini peneliti lakukan karena subjek yang akan diteliti terpaut jarak yang jauh sehingga yang terlihat hanya yang ada di dunia maya.

### 3. *Game Online Mobile Legends*

Menurut Bobby Bodenheimer, *game online* diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer.<sup>5</sup> *Game online* didefinisikan menurut Burhan sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi dengan internet.<sup>6</sup>

Menurut salah satu akun yang bernama Venture Ninja di situs *KASKUS*, *Mobile Legends Bang-bang* adalah *game* yang dikembangkan dan dirilis oleh *Moonton*. *Game* ini dapat dimainkan di *platform Android* dan *iOS*. *Game MOBA* satu ini sukses mencuri perhatian para *gamer* di Indonesia sejak tahun 2016. Permainan ini dimainkan sebanyak 10

---

<sup>5</sup> Bobby Bodenheimer, "Computer Animation and Simulation", (Eurographics 1999) hlm 129

<sup>6</sup> Alfin Riza Masyita, Skripsi: "Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan *Game Online* pada Pemain *Dota 2 Malang*", (Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016), hlm31

orang yang terbagi menjadi 2 tim. Permainan dimulai dengan setiap pemain memilih 1 *hero* dari daftar *hero* yang bisa diakses oleh pemain. *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. Dan memiliki tujuan untuk menghancurkan *base* lawan.<sup>7</sup>

Jadi *game online Mobile Legends* adalah *game* atau permainan berjenis *MOBA* yang dimainkan oleh banyak orang di waktu yang sama menggunakan basis perangkat *android* atau *iOS* yang memiliki spesifikasi memadai dan juga jaringan internet.

#### 4. Remaja

Elizabeth B. Hurlock mengemukakan istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata latin (*adolescene*), kata bendanya *adolescencia* yang berarti remaja yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa” bangsa orang-orang zaman purbakala memandang masa puber adalah masa dimana sudah mampu melakukan reproduksi.<sup>8</sup>

Istilah *adolescence* yang dipergunakan saat ini, mempunyai arti yang sangat luas, yakni mencakup kematangan mental, sosial, emosional, pandangan ini diungkapkan oleh Piaget dengan mengatakan, secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi

---

<sup>7</sup> Venture Ninja, “*Apa itu Mobile Legends*”, (<https://www.kaskus.co.id/thread/5aaa3efd582b2e5b148b4568/apa-itu-mobile-legends/> diakses tanggal 3 Mei 2019 pukul 10:05)

<sup>8</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Erlangga, 2003), hlm 206



dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkat yang sama.<sup>9</sup>

Jadi, yang dimaksud dengan remaja adalah seseorang yang dalam masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju kemasadewasaan, dengan ditandai individu telah mengalami perkembangan-perkembangan yang sangat pesat di segala bidang, yang meliputi dari perubahan fisik yang menunjukkan kematangan organ reproduksi serta optimalnya fungsi organ-organ lainnya dan juga perkembangan kognitif yang menunjukkan gaya berfikir remaja.

Berdasarkan pengertian dari istilah-istilah tersebut, maka yang dimaksud secara keseluruhan tentang judul “Kontrol Diri Remaja Terhadap Perilaku Agresif dalam Bermain *Game Online Mobile Legends* di *Squad Nematoda*” adalah kemampuan remaja yang tergabung di *squad Nematoda* sebagai individu yang telah memasuki masa kematangan fisik dan psikis dalam mengarahkan dirinya untuk tetap menjaga konsekuensi positif dari agresif verbal yang dapat menyakiti dan merugikan orang lain dalam bermain *game online Mobile Legends*.

---

<sup>9</sup> Ibid.,

## B. Latar Belakang

Kita sudah tidak asing lagi dengan teknologi karena sudah menjadi kebutuhan bagi manusia. Dulu sebelum adanya teknologi, manusia mengerjakan sesuatu masih serba manual. Mulai dari mengirim surat, bekerja, dan lain sebagainya. Dulu manusia harus mengirim surat melalui kantor pos dan surat yang di kirim pun baru sampai berminggu-minggu bahkan berbulan-bulan. Tetapi semenjak teknologi telah diciptakan, semua pekerjaan manusia jadi lebih mudah. Sekarang untuk mengirim informasi hanya memerlukan waktu beberapa menit bahkan beberapa detik saja. Tidak hanya itu, pekerjaan manusia pun sudah banyak dikerjakan oleh mesin dan manusia hanya bertugas untuk mengoperasikan mesin tersebut.<sup>10</sup>

Pada era modernisasi sekarang, perkembangan teknologi sudah semakin canggih. Perkembangan teknologi juga telah diiringi oleh kemajuan teknologi internet. Internet memungkinkan kita untuk mendapatkan informasi lebih cepat dan mudah. Internet juga menghadirkan hiburan yang lebih modern dan menyenangkan, contohnya adalah *game online*. Sekarang ini sudah ada teknologi *smartphone* yang di dalamnya terdapat aplikasi *game online* yang mudah sekali untuk diunduh dan dimainkan.

Pada awalnya, *game online* terlebih dulu dikenal sebagai *game jaringan*, di mana dalam hal ini beberapa personal komputer dihubungkan

---

<sup>10</sup> Kemala Putri, "Apa itu Teknologi? Sejarah dan Pengertian Teknologi" (<https://teknologi.id/insight/apa-itu-teknologi-sejarah-dan-pengertian-teknologi/> diakses 1 Agustus 2020 pukul 12:00)

satu sama lain dan kita pun dapat mulai bermain *game* sepuasnya. Pada *game* jaringan, permainan yang sempat menjadi primadona pada masa dulu adalah *Counter Strike*. *Game* jaringan yang cukup bisa membuat beberapa anak bahkan sampai kalangan dewasa duduk betah berjam-jam untuk mendapatkan suatu kepuasan batin. Tetapi seiring dengan bertambahnya tahun, maka teknologi itu mengikuti dengan perkembangan yang juga lebih pesat pula, yang berakibatkan mulai tersingkir nya keberadaan *game* jaringan dan digantikan oleh *game online* pada masa ini.<sup>11</sup>

*Game* bagi sebagian orang merupakan buah dari kebutuhan manusia akan hiburan. *Game* dahulu kebanyakan dimainkan di komputer, tetapi seiring dengan perkembangan teknologi dan semakin banyaknya jenis-jenis *game*, *developer game* mengembangkan *game* yang bisa dimainkan di perangkat yang lebih kecil misalnya *smartphone*. *Game* juga tidak pernah mengenal umur dan status masyarakat, tua-muda, kaya-miskin, pria-wanita, semua kalangan bisa memainkan *game*.

*Game online* kini juga memiliki banyak genre mulai dari *RPG (Role Playing Game)*, *puzzle*, hingga *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*.<sup>12</sup> *Game* dengan genre *MOBA* ini cukup populer saat ini. *Game* ini dimainkan oleh beberapa orang sekaligus dalam satu waktu. Dan biasanya dalam permainan dibagi menjadi dua tim yang akan bertarung memperebutkan

---

<sup>11</sup> Bahrul Ulum, Skripsi: “*Game “Mobile Legends Bang-bang” di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan “One Dimensional Man” Herbert Marcuse”*” (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2018) hlm 2

<sup>12</sup> Harsan Alif, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: Media Kita, 2011), hlm 40

kemenangan. Kemenangan dapat diraih jika tim dapat menghancurkan *base* milik lawan.<sup>13</sup>

*Mobile Legends* adalah salah satu *game MOBA* yang sangat populer dan diminati berbagai kalangan. Mulai dari remaja hingga dewasa, *game* ini sangat digandrungi terutama di Asia. Sebanyak 100 juta lebih akun diketahui telah mengunduh *game* ini di *Google Play Store* maupun *Apple App Store*. Bagi orang-orang yang belum pernah bermain *game* sejenis tidak perlu khawatir. Karena cara bermain yang mudah dan banyak petunjuk untuk memainkannya ketika pertama kali membuka permainan. Mulai dari cara menembak dan memukul, menentukan arah gerakan yang tepat, menggunakan *skill*, bermain bersama *player* lain, hingga cara membeli *item*. *Game* ini dianggap sebagai *DoTA 2* dalam versi *mobile*, karena dari keseluruhan aspek permainannya serupa namun jauh lebih mudah untuk dimainkan dibanding *DoTA 2*.

Kepopuleran *game Mobile Legends* terlihat dalam kehidupan sehari-hari peneliti dan dapat dibuktikan mulai dari anggota keluarga, teman-teman kampus dan sosial media yang dipenuhi dengan hal-hal yang berkaitan dengan *Mobile Legends*. Fenomena ini menjangkiti semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa. Tentunya hal ini bisa menimbulkan dampak positif dan negatif. Dampak positif yang peneliti lihat adalah dari segi industri *e-sport* yang ada di Indonesia. Hal ini dibuktikan

---

<sup>13</sup> Bahrul Ulum, Op. Cit., hlm 3

dengan diadakannya turnamen Piala Presiden yang menyeleksi semua tim *Mobile Legends* di seluruh Indonesia.

Karena banyak turnamen yang diadakan di Indonesia, banyak orang yang akhirnya membuat tim mereka masing-masing. Mulai dari tim profesional yang bertanding di kancah internasional sampai tim non-profesional yang dibentuk hanya untuk bermain bersama setiap hari. Kualitas tim atau yang biasa disebut *Squad* ini tentu saja ditentukan oleh orang-orang yang tergabung di dalamnya. Tim yang terdiri dari orang-orang berbakat dan bermain dengan baik pasti akan membentuk lingkungan yang baik dan kondusif untuk bermain, sebaliknya tim yang terdiri dari orang-orang yang selalu berkata kasar dan menyalahkan akan membentuk lingkungan tidak kondusif dan akan merusak *game* tersebut. Dan sikap negatif seperti itu yang menjadi dampak buruk dari *game* yang dimainkan berbagai kalangan dalam satu waktu.

Sikap para pemain negatif dan kebanyakan berkata kasar ini dalam istilah *game* adalah *toxic*. Hal ini terjadi karena tim mereka banyak melakukan kesalahan sehingga mengakibatkan kekalahan. Tak hanya itu, ada juga orang yang merusak atau melempar barang saat bermain *game Mobile Legends*. Perilaku seperti ini adalah salah satu contoh perilaku agresif. Perilaku agresif yang berhubungan dengan remaja sering peneliti jumpai di sekitar kita, seperti aksi perkelahian siswa, maupun aksi kekerasan fisik dan verbal lainnya. Perilaku agresif yang muncul akibat ketegangan dan tekanan yang dihadapi oleh remaja bisa terjadi dimana saja.

Pada tanggal 18 Oktober 2019 peneliti menemukan contoh perilaku di dalam *game Mobile Legends Bang-bang* yang dilakukan salah satu pemainnya. Pemain ini memiliki nama karakter BAYMAX, pemain ini mengatakan kata kasar berupa perumpamaan seseorang dengan hewan. Hal ini terjadi karena timnya banyak melakukan kesalahan yang mengakibatkan timnya kalah.<sup>14</sup> Dihadari yang sama penulis juga melihat pemain *game Mobile Legends Bang-bang* yang sekaligus teman dari penulis melempar *smartphone*-nya ke kasur karena pemain tersebut mengalami *lag*, yaitu penurunan *ping* atau *latency* internet yang mengakibatkan *game* tersebut tidak lancar dimainkan. Hal ini disebabkan oleh jaringan seluler yang buruk.<sup>15</sup>

Berdasarkan contoh kasus di atas, peneliti ingin meneliti “Kontrol Diri Remaja Terhadap Perilaku Agresif dalam Bermain *Game Online Mobile Legends* di *Squad Nematoda*”.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan penegasan judul dan latar belakang yang peneliti paparkan di atas, maka rumusan masalah yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini adalah bagaimana teknik kontrol diri yang dilakukan remaja di *squad Nematoda* terhadap perilaku agresif saat bermain *game online Mobile Legends*?

---

<sup>14</sup> Pengamatan langsung di dalam *game Mobile Legends Bang-bang* pada tanggal 18 Oktober 2019 pukul 22:00

<sup>15</sup> Pengamatan langsung di kontrakan penulis pada tanggal 18 Oktober 2019 pukul 21:00

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui teknik kontrol diri yang dilakukan remaja di *squad* Nematoda terhadap perilaku agresif saat bermain *game online Mobile Legends*.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Sebuah penelitian di samping memiliki tujuan tentu memiliki sebuah manfaat. Kegunaan dari penelitian yang ingin peneliti capai bisa dibagi menjadi dua bagian:

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan tentang *game online* dan segala fenomenanya di masyarakat. Karena dari setiap fenomena yang ada pasti ada manfaat positif dan negatifnya. Juga diharapkan bisa menjadi pembelajaran untuk senantiasa mengontrol diri dalam segala situasi khususnya di sini dalam bermain *game online*.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Peneliti

Dapat memperoleh pengalaman dan pengetahuan yang lebih mendalam tentang fenomena *game online* dan mendapatkan contoh positif melalui orang-orang yang mampu mengontrol dirinya dalam bermain *game* ataupun bagi orang-orang yang masih belum mampu mengontrol dirinya.

b. Bagi Masyarakat

Masyarakat memiliki pandangan yang lebih luas dari perspektif yang berbeda, bukan sebagai orang awam yang hanya mengetahui bahwa *game online* adalah penyebab kerusakan fisik dan mental seseorang, namun itu semua bergantung pada kemampuan orang itu dalam mengontrol dirinya memainkan sebuah *game*.

c. Bagi Pemain *Game*

Pemain *game* dalam bentuk apapun dapat mengambil hikmah dan contoh positif dari orang yang memiliki tingkat kontrol diri yang tinggi ataupun yang memiliki kontrol diri yang rendah.

## F. Kajian Pustaka

Kajian pustaka dilakukan untuk mencapai suatu hasil penelitian yang diinginkan dan tentunya untuk menghindari penelitian yang sama. Peneliti telah melakukan kajian pustaka dan menemukan beberapa penelitian yang memiliki relevansi dengan judul yang peneliti kaji, di antaranya:

1. Bahrul Ulum (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “*Game Mobile Legends Bang-bang* di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam tinjauan “*One Dimensional Man*” Herbert Marcuse”<sup>16</sup>

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran umum

---

<sup>16</sup> Bahrul Ulum, Skripsi: “*Game Mobile Legends Bang-bang di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam tinjauan “One Dimensional Man” Herbert Marcuse*” (Surabaya,2018) hlm vii



mengenai berbagai motif pendorong perilaku mahasiswa penggemar *Mobile Legends Bang Bang* dan memahami relevansinya sebagai “kebutuhan palsu” dalam tinjauan teori “*one dimensional man*” Herbert Marcuse. Metode penelitian dalam skripsi ini dikaji dengan metode penelitian kuantitatif, yaitu kajian lapangan (*field research*). Hasil penelitian ini ditemukan bahwa yang mendorong para mahasiswa UINSA menjadi kecanduan bermain *Mobile Legends Bang Bang* adalah karena (1) terdapat rasa penasaran yang besar dalam diri mereka, (2) mereka membutuhkan refreshing guna untuk menghilangkan stress dari aktivitas perkuliahan, (3) mereka juga tengah mengikuti trend yang sedang marak di lingkungan sekitarnya, dan (4) menurut mereka tingkat kesulitan game-nya cukup tinggi. Perbedaan dari penelitian ini adalah teori yang digunakan, penelitian ini menggunakan teori tentang kontrol diri dan perilaku agresif sedangkan Bahrul menggunakan tinjauan tentang kebutuhan palsu dalam teori *one dimensional man* milik Herbert Marcuse. Perbedaan lainnya adalah dengan metode penelitian yang digunakan, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif sedangkan Bahrul menggunakan metode penelitian kuantitatif.

2. Muhammad Iqbal Febri Ramadani (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Penarikan Diri Dalam *Game Online* (Studi Deskriptif Kualitatif *Withdrawal Gamer Mobile Legends* Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014). Teknik pengumpulan data pada penelitian secara garis besar dibagi menjadi dua bagian, pertama data primer, dan

kedua data sekunder. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara secara mendalam (*in-depth interview*), Observasi partisipatif pada data primer, dan dokumentasi pada data sekunder. Analisis data menggunakan interaksi *Miles and Hubberman*. Teknik validitas data menggunakan teknik triangulasi sumber data. Hasil penelitian bahwa Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Surakarta cenderung berperilaku agresif yang merugikan diri sendiri dan orang lain secara verbal atau non verbal, ditandai dengan meluapkan ekspresi marah, mengeluarkan kata-kata kotor, hingga melempar suatu benda. Perbedaan dengan penelitian ini adalah peneliti menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur dan tidak menggunakan teknik analisis data *Miles and Hubberman* dan yang sudah jelas terlihat adalah perbedaan dari garis besar pembahasannya, jika peneliti membahas tentang teknik kontrol diri sedangkan Iqbal membahas tentang penarikan diri.

3. Albima Rama Sudharto (2018) dengan skripsinya yang berjudul “Fenomena *Game Online Mobile Legends* di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara). Teori yang dianggap relevan dalam penelitian ini adalah *Dependency Theory*, Teknologi Komunikasi, dan Dampak dari *Game Online*. Informan dalam penelitian ini sebanyak empat orang yang merupakan mahasiswa aktif Universitas Sumatera Utara yang telah memainkan *game Mobile Legends* selama minimal satu tahun. Teknik penarikan sampel

menggunakan *Purposive Sampling* dan *Snowball Sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan (observasi) dan wawancara mendalam. Sedangkan analisis data dilakukan melalui Model Miles dan Huberman. Adapun hasil yang diperoleh yaitu perubahan pola komunikasi seperti berkurangnya komunikasi terhadap orang di sekitar penggunaannya dan ketergantungan yang ditimbulkan oleh *game Mobile Legends*. Selain itu, dampak yang ditimbulkan oleh *game Mobile Legends* yang diharapkan menjadi pertimbangan mahasiswa sebelum menggunakan game tersebut, sehingga tidak merubah aktivitas keseharian dan mengganggu kuliah mahasiswa Universitas Sumatera Utara. Perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah fokus dari penelitian yang dilakukan, Jika Rama mempunyai fokus penelitian dari segi fenomena *game Mobile Legends* yang mempengaruhi proses komunikasi, sedangkan peneliti memiliki fokus penelitian teknik kontrol diri yang dilakukan saat bermain *game Mobile Legends*.

4. Aliya Noor Aini dan Iranita Hervi Mahardayani (2011) dalam jurnal yang berjudul “Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Prokrastinasi dalam Menyelesaikan Skripsi pada Mahasiswa Universitas Sunan Muria Kudus”. Di penelitian ini, subjek yang diteliti adalah Mahasiswa dari Universitas Sunan Muria Kudus. Metode pengambilan sampel adalah *purposive sampling* dan diambil berdasarkan mahasiswa yang sedang mengerjakan tugas akhir hingga dua semester serta mahasiswa aktif

yang sudah mencapai semester delapan. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dan tujuan penelitiannya adalah mencari hubungan antara kontrol diri dan prokrastinasi. Sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dan tujuan penelitiannya adalah mengetahui teknik kontrol diri yang dilakukan saat bermain *game*

Berdasarkan empat penelitian yang sudah peneliti sebutkan di atas, belum ada yang membahas tentang Kontrol Diri Remaja Terhadap Perilaku Agresif dalam Bermain *Game Online Mobile Legends* di *Squad Nematoda*.

## G. Landasan Teori

### 1. Tinjauan Kontrol Diri

#### a. Pengertian Kontrol Diri

Menurut Kartini Kartono dan Dali Gulo dalam kamus psikologi, kontrol diri (*self-control*) adalah bagaimana cara individu dalam mengatur tingkah lakunya sendiri.<sup>17</sup> Adapun beberapa pendapat lain mengenai kontrol diri, yaitu menurut Goldfield dan Merbaum mendefinisikan kontrol diri sebagai kemampuan menyusun, membimbing, mengatur dan mengarahkan bentuk perilaku yang membawa individu ke arah konsekuensi positif<sup>18</sup>.

---

<sup>17</sup> Kartini Kartono & Dali Gulo, *Kamus Psikologi*, (Bandung: Pionir Jaya, 1987), hlm. 441.

<sup>18</sup> M. Nur Ghufro dan Rini Risnawita, *Teori-teori Psikologi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hlm 22

Ghufron dan Risnawita menjelaskan kontrol diri sebagai kecakapan individu dalam membaca situasi diri dan lingkungannya serta disebut sebagai kemampuan untuk mengontrol dan mengelola faktor-faktor perilaku sesuai dengan situasi dan kondisi untuk menampilkan diri dalam melakukan sosialisasi kemampuan untuk mengendalikan perilaku. Kecenderungan menarik perhatian, keinginan mengubah perilaku agar sesuai untuk orang lain, menyenangkan orang lain, konformitas dengan orang lain, dan menutupi perasaannya.<sup>19</sup>

Calhoun dan Acocella mendefinisikan kontrol diri sebagai pengaturan proses-proses fisik, psikologis, dan perilaku seseorang, dengan kata lain serangkaian proses yang membentuk dirinya sendiri.<sup>20</sup>

Kesimpulan dari penjelasan di atas mengenai kontrol diri adalah pengaturan proses fisik, psikologis dan perilaku seseorang sebagai kecakapan individu dalam membaca situasi diri dan lingkungannya.

#### b. Jenis-jenis Kontrol Diri

Menurut Block dan Block dalam Ghufron<sup>21</sup> ada tiga jenis kualitas kontrol diri, yaitu:

---

<sup>19</sup> M. Nur Ghufron dan Rini Risnawita, *Teori-teori Psikologi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hlm 21

<sup>20</sup> *Ibid.*, hlm 22

<sup>21</sup> *Ibid.*, hlm 31

- 1) *Over Control*, merupakan kontrol diri yang dilakukan oleh individu secara berlebihan menyebabkan individu banyak menahan diri dalam beraksi terhadap stimulus.
  - 2) *Under Control*, merupakan suatu kecenderungan individu untuk melepaskan impuls dengan bebas tanpa perhitungan yang matang.
  - 3) *Appropriate Control*, merupakan kontrol individu dalam upaya mengendalikan impuls secara tepat.
- c. Teknik-Teknik Kontrol Diri

Skinner mengemukakan beberapa teknik yang dapat digunakan untuk melepaskan kontrol diri yaitu :<sup>22</sup>

1) Pengendalian dan Pertolongan Fisik

Proses dimana individu mengontrol tingkah laku dengan cara pengendalian fisik seseorang bersosialisasi dengan orang lain dengan melatih diri untuk menerima apa adanya, berusaha menghadapi permasalahan dengan cara pengendalian fisik terhadap suatu respon yang dikontrol. Eksistensi dan kekuatan tingkah laku dapat dijelaskan dengan menunjuk pada pengaruh lingkungan yang menghalangi respon.

2) Perubahan Stimulus

---

<sup>22</sup> Lutfiana Fitri. Skripsi : “Pengaruh Interaksi Pembina Dengan Santri Terhadap Kontrol Diri Santri Pondok Pesantren Tebuireng Jombang”. (Malang : Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Malang, 2011) hlm 41

Selain membuat respon yang mungkin dan tidak mungkin, kita dapat membuat atau menghapus peluang. Dalam mengerjakannya kita memanipulasi baik satu hal yang mendatangankan ataupun yang membedakan stimulus.

### 3) Penggunaan Stimulus Aversif

Seseorang dapat mengontrol diri sendiri dengan menciptakan stimulus verbal yang mempunyai pengaruh pada diri. Kita mengkondisikan reaksi aversif dalam diri kita dengan memadukan stimulus pada cara-cara yang tepat.

Selain teknik kontrol diri yang telah dibahas di atas, terdapat tiga teknik kontrol diri yang dikemukakan oleh Cormier & Cormier:

#### 1) *Self Monitoring*

Merupakan suatu proses dimana individu mengamati dan peka terhadap segala sesuatu tentang dirinya dan interaksinya dengan lingkungan. *Self monitoring* bersifat reaktif, yaitu tindakan yang selalu mencatat perilaku dapat menyebabkan perubahan, meskipun tidak ada keinginan untuk berusaha sendiri untuk mengadakan perubahan. Dalam *self monitoring*, individu dapat memberi dirinya sendiri penguat internal yang otomatis.

Berdasarkan teori *self monitoring*, sewaktu individu akan menyesuaikan diri dengan situasi tertentu, secara umum menggunakan banyak petunjuk yang ada pada dirinya (*self monitoring* rendah) ataupun di sekitarnya (*self monitoring*

tinggi) sebagai informasi. Individu dengan *self monitoring* tinggi selalu ingin menampilkan citra diri yang positif dihadapan orang lain.

## 2) *Self Reward*

Merupakan suatu teknik dimana individu mengatur dan memperkuat perilakunya dengan segala akibat yang dihasilkan. *Self reward* adalah cara mengubah perilaku yang dapat dilakukan dengan memberi hadiah atau hal-hal yang menyenangkan apabila perilaku yang diinginkan berhasil.

Penerapan *reward* terdiri atas beberapa komponen yaitu

### a) *Reward Verbal*

Reward verbal yaitu reward yang disampaikan dengan cara tertulis atau lisan. Pemberian reward secara verbal menempati posisi penting, karena kata-kata atau kalimat lebih mudah disampaikan secara verbal daripada nonverbal.

Bentuk-bentuk reward secara verbal diantara pujian, sugesti dan kalimat.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



b) *Reward* Nonverbal

*Reward* nonverbal yaitu reward yang diungkapkan melalui bahasa isyarat berupa gerak tubuh atau mimik wajah yang memberikan kesan baik dan memberikan hadiah.<sup>23</sup>

3) Stimulus Kontrol

Suatu teknik yang digunakan untuk mengurangi atau meningkatkan perilaku tertentu. Stimulus kontrol menekankan pada pengaturan kembali atau modifikasi lingkungan yang ditetapkan untuk menjadikan suatu hal yang tidak mungkin atau tidak menguntungkan tingkah laku yang biasa terjadi.<sup>24</sup>

Mengontrol diri sangat secara kontinu diperlukan dalam diri individu karena dua alasan. Pertama, individu hidup bersama kelompok sehingga dalam memuaskan keinginannya individu harus mengontrol perilakunya agar tidak mengganggu kenyamanan orang lain. Kedua, masyarakat mendorong individu untuk secara konstan menyusun standar yang lebih baik bagi dirinya. Ketika berusaha memenuhi tuntutan, dibuat pengontrolan diri agar dalam proses pencapaian standar tersebut individu tidak melakukan hal-hal yang menyimpang.

---

<sup>23</sup> M. Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006) hlm 183

<sup>24</sup> Lutfiana Fitri. Skripsi : “*Pengaruh Interaksi Pembina Dengan Santri Terhadap Kontrol Diri Santri Pondok Pesantren Tebuireng Jombang*”. (Malang : Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Malang, 2011) hlm 42

Jadi, teknik-teknik yang dapat digunakan untuk mengontrol diri menurut Skinner ada tiga yaitu pengendalian dan pertolongan fisik, perubahan stimulus, penggunaan stimulus aversif, sedangkan teknik kontrol diri menurut Cormier & Cormier yaitu *self monitoring*, *self reward*, dan stimulus kontrol.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi kontrol diri

Calhoun dan Acocella berpendapat bahwa berhasilnya kontrol diri dipengaruhi tiga faktor dasar, yaitu :<sup>25</sup>

- 1) Memilih dengan tidak tergesa-gesa.
- 2) Memilih di antara dua perilaku yang bertentangan, yang memberikan kepuasan seketika dan yang lain memberikan reward jangka panjang.
- 3) Memanipulasi stimulus dengan tujuan membuat sebuah perilaku menjadi tidak mungkin dan perilaku yang lain memungkinkan.

Faktor lain yang mempengaruhi kontrol diri diantaranya adalah:<sup>26</sup>

1) Faktor internal.

Faktor yang mempengaruhi kontrol diri seseorang adalah faktor usia dan kematangan. Semakin bertambah usia seseorang, akan semakin baik kemampuan kontrol diri orang tersebut.

---

<sup>25</sup> M. Nur Ghufon dan Rini Risnawita, *Teori-teori Psikologi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), hlm 21-22

<sup>26</sup> Ibid., hlm 32

## 2) Faktor eksternal

Faktor eksternal meliputi keluarga, dalam lingkungan keluarga terutama orang tua akan menentukan bagaimana kemampuan mengontrol diri seseorang. Bila orang tua menerapkan sikap disiplin kepada anaknya secara intens sejak dini, dan tetap konsisten terhadap semua konsekuensi dari perbuatan anaknya yang menyimpang dari aturan yang telah ditetapkan, maka sikap kekonsistensian ini akan diinternalisasi anak yang kemudian akan menjadi kontrol diri baginya.

Jadi, kontrol diri pada seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa hal baik yang berasal dari diri sendiri (internal), maupun dari luar individu (eksternal). Faktor internal dapat berupa kematangan yang dapat ditunjukkan dengan kemampuan untuk memilih hal yang baik untuk masa depan dengan tidak tergesa-gesa serta manipulasi stimulus sehingga dapat mendorong diri melakukan hal sulit tapi baik untuk diri. Sedangkan faktor eksternal yaitu pengaruh dari luar diri individu, seperti pola asuh atau pengaruh lingkungan sekitarnya.

### e. Kontrol diri dalam perspektif Bimbingan Konseling Islam

Berangkat dari pengertian kontrol diri yang berarti kemampuan individu untuk mengarahkan dirinya kepada konsekuensi positif, sudah seharusnya hal ini ada di setiap proses

bimbingan dan konseling yang sejatinya menginginkan konsekuensi positif di setiap sesinya.

Dari perspektif Islam memandang bahwa manusia adalah makhluk yang *fitri* dan diciptakan oleh Allah sehingga semua masalah bisa diselesaikan dengan meminta bantuan kepada sang pencipta dari manusia tersebut. Saat kita meminta bantuan kepadanya harus diiringi dengan cara-cara yang sesuai dan tidak melampaui batas. Dan karena bantuan dari Allah dihantarkan melalui makhluknya yang disini disebut sebagai konselor. Saat kita meminta bantuan kepada konselor juga harus dengan cara yang sesuai dan menjaga kontrol diri.

Dalam proses bimbingan dan konseling, konselor dan konseli terikat dalam asas-asas bimbingan konseling, misalnya : Asas kerahasiaan, asas keterbukaan, dan asas kesukarelaan. Asas-asas ini dijalankan dan dipatuhi oleh semua pihak saat proses konseling berlangsung. Dan dalam menjalankan ini semua, diperlukan kontrol diri yang baik. Karena apabila tidak, maka bisa terjadi hal-hal yang bisa merugikan kedua belah pihak.<sup>27</sup>

Mengikuti dorongan nafsu dan keinginan setan tanpa memikirkan akibat dari keinginan tersebut merupakan hal yang menyimpang dari fitrah kemanusiaan. Kondisi tersebut sangat

---

<sup>27</sup> Ahmad Mubarak, *al-Irsyad an Nafsy: Konseling Agama Teori dan Kasus*, (Jakarta: Bina Rena Parimisata, 2002) hlm 74-75

berbahaya bagi kehidupan kita sebab, mengabaikan fitrah dapat menyebabkan hati menjadi beku dan padamnya cahaya fitrah. Sebagaimana firman Allah dalam Alquran sebagai berikut:

وَأَمَّا مَنْ خَافَ مَقَامَ رَبِّهِۦ وَنَهَى النَّفْسَ عَنِ الْهَوَىٰ ۖ

*Dan adapun orang-orang yang takut kepada kebesaran Tuhannya dan menahan diri dari keinginan hawa nafsunya. (Qs. An-Naaziah : 40)*

Dari ayat di atas, dapat diambil pelajaran bahwa seorang individu harus mampu mengontrol dirinya dari dorongan-dorongan biologis dan hawa nafsu yang dapat membawanya lupa kepada Tuhan-Nya dan merasa takut atas kebesaran-Nya, sehingga tidak terjerumus ke dalam hal-hal yang negatif dan membawa kepada kemaksiatan

Setiap muslim butuh dengan rasa takut kepada Allah, dan menghalangi dirinya dari ketergantungan kepada hawa nafsu, adapun keinginan hawa nafsu dan syahwat tidak dibalas dengan siksaan sampai nafsu syahwat itu dituruti dan dikerjakan, sedangkan jika dirinya berkeinginan kuat dan dia menghalangi dan melarang dirinya untuk melakukan keinginan tersebut, maka larangan itu akan bernilai ibadah disisi Allah, juga bernilai amal shalih, dan berdirinya

dia menghadap Allah untuk menerima ganjaran amalannya tersebut.<sup>28</sup>

أَدْعُوا رَبَّكُمْ تَضَرُّعًا وَخُفْيَةً إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُعْتَدِينَ ۝

*Berdoalah kepada Tuhanmu dengan berendah diri dan suara yang lembut. Sesungguhnya Allah tidaklah menyukai orang-orang yang melampaui batas. (QS.Al-A'raf:55)*

Dari ayat di atas dapat disimpulkan bahwa secara umum Alquran menganjurkan kepada semua manusia untuk senantiasa mengontrol segala perilaku dan tindakannya dari bisikan hawa nafsu dan sifat yang berlebihan. Agar individu tidak menjadi budak hawa nafsu akan tetapi, individu itulah yang mengendalikan dorongan-dorongan nafsu tersebut.

Berdoalah (wahai kaum mukminin), kepada tuhan kalian, dengan keadaan penuh menghinakan diri kepada-Nya, dengan suara rendah dan perlahan. Dan hendaknya doa dilakukan dengan hati khusus dan jauh dari riya. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang bertindak melampaui batas syariat-Nya. Dan tindakan melampaui batas yang paling besar adalah perbuatan syirik kepada Allah, seperti berdoa kepada selain Allah, dengan meminta

---

<sup>28</sup> Tafsirweb, "Quran Surat An-Naziat Ayat 40" (<https://tafsirweb.com/12020-quran-surat-an-naziat-ayat-40.html> diakses tanggal 2 Agustus 2020 pukul 13:30)

kepada orang-orang yang sudah mati, berhala-berhala dan yang semisalnya.<sup>29</sup>

Islam telah mengajarkan tentang hukum serta batasan-batas bagi individu agar mempunyai pengendalian diri dalam berperilaku. Yang dimaksud batasan dalam hal ini adalah mengetahui batasan ilmunya, batas kekuatan akal nya, anggota badannya, harta bendanya, batas tingkat derajat kebesarannya dalam segala perkara dan kepentingannya.

## 2. Tinjauan tentang Perilaku Agresif

### a. Pengertian Perilaku Agresif

Berkowitz dalam Sobur mendefinisikan perilaku agresif sebagai segala bentuk perilaku yang dimaksudkan untuk menyakiti seseorang, baik secara fisik maupun mental. Teori yang dikemukakan Berkowitz mengandung makna segala bentuk perilaku yang menyakiti orang lain baik secara fisik maupun mental tergolong agresivitas<sup>30</sup>. Buss dan Perry juga mendefinisikan bahwa perilaku agresif merupakan perilaku menyakiti atau merugikan orang lain secara fisik maupun psikis, hal tersebut muncul dari beberapa instrumental yakni secara motorik berupa agresi fisik dan

---

<sup>29</sup> Tafsirweb, "Quran Surat Al-A'raf Ayat 55" (<https://tafsirweb.com/2509-quran-surat-al-araf-ayat-55.html>) diakses tanggal 2 Agustus 2020 pukul 13:30

<sup>30</sup> Alex Sobur, Psikologi Umum, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2003) hlm 432

verbal, secara afektif berupa kemarahan dan secara kognitif berupa permusuhan.<sup>31</sup>

Sedangkan Atkinson mendefinisikan perilaku agresif sebagai perilaku yang dimaksudkan untuk melukai seseorang (secara fisik maupun verbal) atau merusak harta benda.<sup>32</sup> Teori Atkinson hampir sama dengan teori yang dikemukakan oleh Berkowitz. Persamaannya adalah agresivitas dipandang sebagai perilaku yang dimaksudkan untuk melukai orang lain baik secara fisik maupun verbal. Perbedaannya Atkinson menambahkan bahwa agresivitas itu tidak hanya melukai orang lain namun merusak benda.

Jadi perilaku agresif adalah perilaku menyakiti atau merugikan orang lain secara verbal berupa mencemooh, mengejek, menuduh, menghina dan sebagainya ataupun secara nonverbal berupa perkelahian, memukul, membanting dan sebagainya.

Perilaku agresif secara nonverbal juga bisa berupa merusak atau membanting suatu benda.

#### b. Bentuk-bentuk Perilaku Agresif

Byrne membedakan bentuk agresivitas menjadi dua yaitu agresivitas fisik yang dilakukan dengan cara melukai atau menyakiti badan atau barang dan agresivitas verbal yaitu agresi yang dilakukan

---

<sup>31</sup> Bryan dan Smith, "Refining the Architecture of Aggression: A Measurement Model for the Buss-Perry Aggression Questionnaire", *Journal of Research in Personality*, 35, hlm 138-167

<sup>32</sup> Atkinson. Rita L, *Pengantar Psikologi*. (Jakarta : Erlangga 1980) hlm 34



dengan mengucapkan kata-kata kotor atau kasar. Buss mengklasifikasikan agresivitas yaitu agresivitas secara fisik dan verbal, secara aktif maupun pasif, secara langsung maupun tidak langsung. Tiga klasifikasi tersebut masing-masing saling berinteraksi, sehingga menghasilkan bentuk-bentuk agresivitas.<sup>33</sup>

Pendapat yang dikemukakan oleh Buss ada 8 tipe agresivitas yaitu:<sup>34</sup>

- 1) Agresi fisik aktif langsung: Perilaku agresi yang dilakukan secara langsung oleh individu atau kelompok lainnya dan terjadi kontak fisik secara langsung, seperti memukul, mendorong, menampar dan lain-lain.
- 2) Agresi fisik aktif tidak langsung: Tindakan agresi fisik yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara tidak berhadapan secara langsung terhadap individu atau kelompok lainnya yang menjadi sasaran, seperti merusak harta benda, membakar rumah, menyewa tukang pukul.
- 3) Agresi fisik pasif langsung: Tindakan agresi fisik yang dilakukan individu atau kelompok dengan cara berhadapan dengan atau kelompok yang menjadi sasaran, tetapi tidak terjadi kontak fisik, seperti demonstrasi, aksi mogok makan.

---

<sup>33</sup> Bryan dan Smith, "Refining the Architecture of Aggression: A Measurement Model for the Buss-Perry Aggression Questionnaire", *Journal of Research in Personality*, 35, hlm 138-167

<sup>34</sup> Baidi Bukhori, *Zikir Al-Asma' Al-Husna Solusi Problem Agresivitas Remaja*, (Semarang: Syiar MediaPublishing, 2008), hlm 13-14

- 4) Agresi fisik pasif tidak langsung: Perilaku agresi yang dilakukan dengan cara tidak berhadapan secara langsung dengan individu atau kelompok yang menjadi sasaran dan tidak terjadi kontak fisik secara langsung, seperti tidak peduli, apatis dan masa bodoh.
- 5) Agresi verbal aktif langsung: Merupakan tindakan agresi verbal yang dilakukan dengan cara berhadapan secara langsung dengan individu atau kelompok yang menjadi sasaran agresi, contohnya seperti berdebat, berteriak, menjerit, mengancam dan memaki orang lain.
- 6) Agresi verbal aktif tidak langsung: Merupakan tindakan agresi verbal yang dilakukan dengan cara verbal aktif tidak langsung. Tindakan ini dilakukan dengan cara tidak berhadapan secara tidak langsung dengan individu atau kelompok yang menjadi sasaran agresi. Seperti menyebar fitnah, mengadu domba.
- 7) Agresi verbal pasif langsung: Suatu tindakan agresi verbal yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan cara berhadapan secara langsung dengan individu atau kelompok yang menjadi sasaran agresi tetapi tidak terjadi bentuk verbal secara langsung. Misalnya bungkam, menolak bicara.
- 8) Agresi verbal pasif tidak langsung: Perilaku agresi yang dilakukan dengan cara tidak berhadapan secara langsung dengan

target agresi dan tidak terjadi kontak verbal langsung. Misalnya tidak memberi dukungan, tidak memberikan hal suara.

Berdasarkan uraian di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa bentuk-bentuk agresivitas terdiri dari agresi verbal atau fisik terhadap objek yang dilakukan secara langsung atau tidak langsung dengan cara aktif atau pasif.

c. Faktor-faktor penyebab perilaku agresif

Zainun Mu'tadin dalam Wahiro menyebutkan beberapa faktor penyebab perilaku agresif, sebagai berikut:<sup>35</sup>

1) Amarah

Marah merupakan emosi yang memiliki ciri-ciri aktivitas sistem saraf parasimpatik yang lebih tinggi dan adanya perasaan tidak suka yang sangat kuat yang biasanya disebabkan adanya kesalahan, yang mungkin nyata-nyata salah atau mungkin juga tidak. Pada saat marah ada perasaan ingin menyerang, meninju, menghancurkan atau melempar sesuatu dan biasanya timbul pikiran yang kejam.

2) Lingkungan

Hal-hal di dalam lingkungan yang dapat mempengaruhi perilaku agresif adalah sebagai berikut:

a) Kemiskinan

---

<sup>35</sup> Wahiro, Skripsi, "Hubungan antara Kontrol Diri dengan Agresivitas Pada Remaja MA Pembangunan Lamongan" (Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim, 2013) hlm 16-24

Bila seseorang dibesarkan dalam lingkungan kemiskinan, maka perilaku agresif mereka secara alami mengalami penguatan. Bisa kita lihat di daerah ibukota banyak orang-orang yang menjadi pengamen atau pengemis di lampu lalu lintas. Apabila kita memberi satu orang lalu kemudian datang lagi satu orang lain dan kita tidak memberi uang kepada dia maka kemungkinan kita bisa dicaci maki bahkan sampai kaca mobil kita di gedor-gedor. Bahkan apabila kita memberi uang tetapi lebih sedikit dari temannya, akan menjadi masalah untuk kita selaku orang yang memberi atau untuk orang yang kita beri uang yang nominalnya lebih besar, karena bisa diperlakukan kasar oleh teman-temannya yang lain

b) Anonimitas

Anonim diartikan sebagai tidak mempunyai identitas diri. Tetapi dalam konteks ini berarti orang tersebut tidak mempunyai identitas di lingkungannya, tidak merasa terikat dengan norma di masyarakat, tidak merasa menjadi bagian di masyarakat. Sehingga orang yang seperti ini akan berperilaku semaunya sendiri karena ia merasa bukan siapa-siapa di masyarakat sehingga tidak ada tanggung jawab moril yang dipegang.

c) Suhu Udara Panas

Bila kita melihat konser dangdut yang ada di lingkungan kita atau bahkan yang ada di televisi, sering kita melihat ada petugas yang menyiramkan air ke arah penonton yang berjoget. Ini dilakukan untuk menurunkan suhu tubuh sehingga peluang untuk terjadi kerusuhan saat menonton konser menjadi berkurang. Perasaan panas, gerah dan sumpek membuat mood seseorang menjadi tidak bagus dan bisa menimbulkan perilaku agresif.

### 3) Peran belajar model kekerasan

Acara-acara yang menampilkan adegan kekerasan hampir setiap saat dapat ditemui dalam tontonan yang disajikan di televisi, bahkan ada acara khusus perkelahian yang sangat populer dikalangan remaja seperti: *Smack Down*, UFC (*Ultimate Fighting Championship*) atau sejenisnya. Diyakini bahwa tontonan tersebut sedikit banyak akan berpengaruh terhadap perkembangan jiwa penontonnya. Menyaksikan perkelahian dan pembunuhan meskipun sedikit pasti akan menimbulkan rangsangan dan memungkinkan untuk meniru model kekerasan tersebut.

Jadi, dari poin-poin di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor penyebab perilaku agresif ada amarah yang berasal dari perasaan tidak suka yang disebabkan kesalahan yang nyata atau mungkin tidak. Lalu yang kedua ada lingkungan yang juga dipicu

oleh faktor kemiskinan, anonimitas dan suhu udara panas. Dan peran belajar model kekerasan.

d. Cara mengatasi perilaku agresif

Perilaku agresif dapat di atasi, dikurangi bahkan dihilangkan dalam diri seseorang. Untuk melakukan itu diperlukan beberapa upaya yang tidak mudah dan juga membutuhkan koordinasi yang baik dari segala pihak.

1) Pahami perilaku agresif

Jika kita ingin menghindari atau melakukan sesuatu pastinya kita harus memahami dan tau apa maksudnya. Misalnya jika kita ingin menghindari sifat sombong tentu kita harus memahami terlebih dahulu apa itu sombong, jenis-jenis sombong, faktor yang menyebabkan seseorang menjadi sombong dan lain-lain sehingga itu bisa menjadi modal kita untuk menghindarinya. Begitu pula dengan perilaku agresif, jika kita ingin menghindari perilaku agresif ini maka pertama kali yang harus kita lakukan adalah mengetahui dan mempelajari apa itu perilaku agresif.

2) Melakukan Katarsis

Katarsis dalam konteks ini berarti meluapkan emosi atau menyalurkan emosi dengan kegiatan yang bermanfaat dan terhormat sehingga dampak negatif yang awalnya timbul karena perilaku agresif menjadi suatu hal yang positif. Misalnya jika kita suka menendang atau memukul sesuatu, kita bisa salurkan

dan kembangkan motivasi untuk berolahraga seperti bela diri, sepak bola atau voli. Jika kita suka berkata kasar, mencemooh, menghina maka kita bisa salurkan dan kembangkan untuk bercerita, drama, atau sebagai ahli debat. Dengan kegiatan ini maka kita bisa merasa puas dan energi agresif tersalurkan dengan cara yang baik dan terhormat tanpa harus melukai dirinya bahkan orang lain.

### 3) Memperagakan atau Pelatihan

Banyak contoh-contoh orang yang melakukan perilaku agresif maupun yang tidak melakukan perilaku agresif dalam kehidupan sehari-sehari. Jika dalam konteks ini adalah bermain *game*, maka untuk mengatasi masalah perilaku agresif dalam bermain *game* diperlukan contoh atau model orang-orang yang dalam bermain *game* tidak melakukan perilaku agresif sehingga secara tidak sadar kita akan menirunya. Setelah itu dilakukan

latihan terus-menerus sehingga menjadi terbiasa dan akhirnya menjadi kebiasaan. Kebiasaan inilah yang akhirnya menjadi perilaku yang tidak hanya saat bermain *game* namun dalam kehidupan sehari-hari.

### 4) Menciptakan lingkungan non-agresif

Jika kita bermaksud menghilangkan perilaku agresif dalam diri kita maka kita harus membebaskan lingkungan kita dari segala macam tindak agresif. Misalnya dengan berhenti melihat

tayangan yang memperlihatkan kekerasan dan sadistic. Banyak berteman dengan orang yang mampu bicara dengan baik. Dan stop rantai agresif di manapun kita jumpai itu.

#### 5) Mengembangkan sikap empati

Sikap empati bisa dikembangkan dengan cara menunjukkan konsekuensi-konsekuensi berbahaya dari tindakan agresif yang dilakukan dan juga menempatkan diri sebagai korban sehingga kita menyadari perasaan yang dialami korban jika kita melakukan perilaku agresif.<sup>36</sup>

Jadi terdapat lima poin untuk mengatasi perilaku agresif yaitu memahami perilaku agresif, melakukan katarsis, memperagakan atau pelatihan, menciptakan lingkungan non-agresif dan mengembangkan sikap empati.

### 3. Tinjauan *Game Online Mobile Legends*

#### a. Pengertian *Game Online Mobile Legends*

Menurut Bobby Bodenheimer, *game online* diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer<sup>37</sup>. *Game online*

---

<sup>36</sup> Atang Setiawan, "Penanganan Perilaku Agresif Anak", JASSI, Vol 9 : Nomor 1, 2010, hlm 93-94

<sup>37</sup> Bobby Bodenheimer, "Computer Animation and Simulation", (Eurographics 1999) hlm 129



didefinisikan menurut Burhan sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online* atau dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game*. Dalam memainkan *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi dengan internet.<sup>38</sup>

Menurut Fitri, *game online* adalah salah satu perkembangan dari *game* komputer biasa yang merupakan salah satu produk penjualan berbasis internet yaitu fasilitas penyedia jasa hiburan berupa permainan yang dapat diakses secara *online* dan tiap pemainnya dapat berkomunikasi secara langsung (*real time*) dan terhubung antara satu dengan yang lainnya. *Game online* pun memungkinkan untuk melakukan peran-peran fantasi dan mengeksplorasinya dengan orang lain.<sup>39</sup>

*Mobile Legends Bang-bang* adalah *game online multiplayer* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. *Game* ini dirilis di seluruh dunia untuk *Android* pada tanggal 14 Juli 2016 dan kemudian untuk *iOS* pada tanggal 9 November 2016.

---

<sup>38</sup> Alfin Riza Masyita, Skripsi: "Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan *Game Online* pada Pemain *Dota 2 Malang*", (Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016), hlm 31

<sup>39</sup> Fitri Ahyani Radhiani, "Regulasi Emosi Odapus (*Orang Dengan Lupus Atau Systemic Lupus Erythematosus*)", Jurnal Psikologi, Vol. 08, No. 01, Juni 2012, hlm 2.

*Mobile Legends Bang-bang* adalah *game* pertarungan multiplayer *online* yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga "jalur" yang dikenal sebagai "*top*", "*middle*" dan "*bottom*", yang menghubungkan basis-basis.

Di setiap tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai "*hero*", dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut "*minion*", bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara<sup>40</sup>

Menurut salah satu akun yang bernama Venture Ninja di situs KASKUS, *Mobile Legends Bang-bang* adalah *game* yang dikembangkan dan dirilis oleh Moonton. *Game* ini dapat dimainkan di platform *Android* dan *iOS*. *Game* MOBA satu ini sukses mencuri perhatian para *gamer* di Indonesia sejak tahun 2016.

Permainan ini dimainkan sebanyak 10 orang yang terbagi menjadi 2 tim. Permainan dimulai dengan setiap pemain memilih 1 *hero* dari daftar *hero* yang bisa diakses oleh pemain. *Hero* yang tersedia adalah *hero* yang telah dibeli dan *hero* yang sedang dipinjamkan secara gratis kepada pemain oleh sistem. Dengan kata

---

<sup>40</sup> Haru\_X, "Sejarah Game Mobile Legends Bang-bang", <http://fly19.blogspot.com/2017/09/sejarah-mobile-legends-bang-bang.html> diakses tanggal 10 Oktober 2019 pukul 12:30

lain, tidak semua *hero* dapat langsung dimainkan. Lama permainan berkisar sekitar 15 menit untuk 1 ronde. Dan memiliki tujuan untuk menghancurkan base lawan.<sup>41</sup>

Jadi, *game online Mobile Legends* adalah *game* atau permainan berjenis *MOBA* yang dimainkan oleh banyak orang di waktu yang sama menggunakan basis perangkat *android* atau *iOS* yang memiliki spesifikasi memadai dan juga jaringan internet.

b. Jenis-jenis *Game Online*

Tidak hanya berjenis *MOBA*, *game* juga memiliki jenis lain yang memiliki cara bermain yang berbeda pula. Diantaranya adalah:

- 1) *Action and Arcade Game*
- 2) *Strategy Game*
- 3) *Role Playing Game (RPG)*
- 4) *Sport Game*
- 5) *Adventure Game*

6) *Puzzle Game*<sup>42</sup>

c. Dampak *Game Online*

*Game online* seperti pisau bermata dua. Selain memberikan dampak negatif juga dapat memberikan dampak positif kepada

---

<sup>41</sup> Venture Ninja, "Apa itu Mobile Legends", Kaskus, <https://www.kaskus.co.id/thread/5aaa3efd582b2e5b148b4568/apa-itu-mobile-legends/> diakses tanggal 10 Oktober 2019 pukul 12:33

<sup>42</sup> Bahrul Ulum, Skripsi: "Game "Mobile Legends Bang-bang" di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan "One Dimensional Man" Herbert Marcuse"" (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2018) hlm 37-39

penggunanya. Berikut ini merupakan dampak positif dari permainan *game online* diantaranya :

1) Meningkatkan konsentrasi

Konsentrasi merupakan hal yang harus dimiliki oleh seseorang yang hendak bermain *game online*. Karena setiap permainan memiliki tantangan yang berbeda, mulai dari tantangan yang berskala rendah hingga tinggi. Konsentrasi penuh dalam bermain dapat memudahkan mereka untuk menang. Konsentrasi merupakan pemusatan pikiran terhadap suatu hal dengan mengesampingkan semua hal lainnya yang tidak berhubungan.<sup>43</sup>

2) Menjadikan Disiplin

Disiplin adalah kepatuhan seseorang dalam mengikuti peraturan atau tata tertib karena didorong oleh kesadaran yang ada pada kata hatinya tanpa adanya paksaan dari pihak luar.<sup>44</sup>

Disiplin disini kaitannya adalah ketepatan waktu pemainnya dalam menjalani event-event di dalam *game* pada waktu tertentu. Disiplin juga berkaitan dengan menaati peraturan yang ada di dalam *game* tersebut.

3) Meningkatkan kemampuan tentang perangkat permainan<sup>45</sup>

---

<sup>43</sup> Syekh Muhammad Al-Munnajid, *Bahaya Game*, (Solo : PT. Aqwam Media Profetika, 2016), hlm 94

<sup>44</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bina Aksara, 1980) hlm 114

<sup>45</sup> Tim Ilina Learning Center, *Super Games*, (Bandung: Sygma Publishing, 2018) hlm 10

Setiap pemain *game* dituntut untuk mengetahui segala hal yang berkenaan dengan perangkat untuk bermain *game*. Dengan begitu hal yang tidak diinginkan seperti lag atau perangkat yang tidak kompatibel dapat dihindari. Sehingga pemain dapat memainkan *game* dengan lancar.

#### 4) Mempererat tali *silaturahmi*

Salah satu hal penting dalam sebuah *game* adalah adanya kerjasama antar pemainnya untuk mencapai tujuan tertentu. Kerjasama tersebut tidak mungkin dapat dilakukan jika antar pemainnya tidak saling mengenal. Dengan demikian bahwa *game online* juga bisa membantu kita untuk menjalin tali *silaturahmi* antar sesama pemain.

*Game online* yang memiliki basis *online* ini juga mampu mempertemukan banyak orang dari berbagai tempat. Banyak pemain yang berasal dari pulau yang berbeda bahkan negara yang berbeda. Istilah kopi darat akan muncul di sela pembicaraan, kopi darat adalah istilah untuk bertemu secara tatap muka di dunia nyata bukan di dunia maya. Jadi semua orang yang awalnya hanya bertemu masing avatar di dalam *game*, bisa mempertemukan avatar asli mereka di dunia nyata.

Sedangkan dampak negatif yang ada di *game online* adalah:<sup>46</sup>

---

<sup>46</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, (Jakarta: Erlangga, 1978) hlm 320

### 1) Jasmani

Dampak negatif *game online* dari segi jasmani biasanya dijumpai karena intensitas bermain *game* yang tinggi, kurangnya aktivitas fisik, duduk terlalu lama, sering terlambat makan dan terpapar radiasi dari layar monitor. Dan penyakit yang sering dijumpai karena kebiasaan ini adalah serangan jantung, stroke, mata minus, obesitas, paru-paru, dislokasi jari-jari dan penyakit di sekitar tulang punggung.

### 2) Psikologis

Banyak adegan di *game online* yang menayangkan tindak kriminal serta kekerasan seperti: perkelahian, perusakan, pembunuhan dan sebagainya. Hal ini secara tidak langsung bisa “*menginspirasi*” pemainnya untuk melakukannya di dunia nyata. Dan tidak hanya dalam bentuk fisik seperti disebutkan di atas, namun dalam bentuk verbal seperti berkata kasar, mengumpat, mengejek, menghina dan sebagainya. Akibatnya para pemainnya memiliki psikologis yang kurang sehat dan berbahaya untuk dirinya serta lingkungannya.

### 3) Waktu

*Game online* sudah barang tentu menarik perhatian setiap pemainnya untuk duduk di depan layar selama berjam-jam. Setiap kali menyelesaikan satu *game* atau satu tahap, mereka melanjutkan bermain ke tahap selanjutnya karena mengasyikkan

dan menarik. Akibatnya akan sulit bagi pemain untuk meninggalkan *game* dan bangkit untuk melakukan aktivitas yang lainnya seperti belajar, makan, atau sekadar bersosialisasi dengan orang di sekitarnya.

#### 4) Keuangan

Permainan ini juga mengajarkan seseorang untuk hidup boros, bagi mereka yang tidak memiliki akses internet terpaksa harus membeli kuota atau bahkan berlangganan internet agar bisa terus bermain *game online*. Terkadang mereka membutuhkan biaya untuk membeli item-item atau barang-barang di *game* untuk mempermudah bermain *game* atau hanya sekedar aksesoris di *game* tersebut. Barang itu dibeli bukan hanya menggunakan uang di dalam *game* tapi juga menggunakan uang asli. Harganya bisa mencapai ratusan ribu bahkan jutaan rupiah.

#### 4. Tinjauan Tentang Remaja

##### a. Pengertian Remaja

Menurut Elizabeth B. Hurlock istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata latin (*adolescere*), kata bendanya *adolescencia* yang berarti remaja yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa” bangsa orang-orang zaman purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan

periode-periode lain dalam rentang kehidupan, anak dianggap sudah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi.<sup>47</sup>

Istilah *adolescence* yang dipergunakan saat ini, mempunyai arti yang sangat luas, yakni mencakup kematangan mental, sosial, emosional, pandangan ini di ungkapkan oleh Piaget dengan mengatakan, Secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkat yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah integrasi dalam masyarakat (dewasa) mempunyai aspek efektif, kurang lebih berhubungan dengan masa puber, termasuk juga perubahan intelektual yang mencolok. Transformasi intelektual yang khas dari cara berpikir remaja ini memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial orang dewasa, yang kenyataannya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan ini<sup>48</sup>

Maka setelah memahami dari beberapa teori di atas yang dimaksud dengan remaja adalah suatu masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju kemasa dewasa, dengan ditandai individu telah mengalami perkembangan-perkembangan atau pertumbuhan-pertumbuhan yang sangat pesat di segala bidang, yang meliputi

---

<sup>47</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Erlangga, 2003), hlm 205

<sup>48</sup> Ibid., 206



perubahan fisik yang menunjukkan kematangan organ reproduksi serta optimalnya fungsional organ-organ lainnya. Dan perkembangan kognitif yang menunjukkan cara gaya berfikir remaja, serta pertumbuhan sosial emosional remaja.

b. Klasifikasi Masa Remaja

Batasan usia masa remaja menurut Hurlock, Awal masa remaja berlangsung dari mulai umur 13-16 tahun atau 17 tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 atau 17 tahun sampai 18 tahun, yaitu usia matang secara hukum. Dengan demikian akhir masa remaja merupakan periode yang sangat singkat.<sup>49</sup> Menurut Santrock, Awal masa remaja dimulai pada usia 10-12 tahun, dan berakhir pada usia 21-22 tahun<sup>50</sup>

Secara umum remaja dibagi menjadi tiga fase batasan umur, yaitu:<sup>51</sup>

- 1) Fase remaja awal dalam rentang usia dari 12-15 tahun.
- 2) Fase remaja madya dalam rentang usia 15-18 tahun.
- 3) Fase remaja akhir dalam rentang usia 18-21 tahun.

Maka dengan demikian dapat diketahui dari bagian-bagian usia pada remaja yang dapat dijelaskan sebagai berikut, usia 12-15 tahun termasuk bagian remaja awal, usia 15-18 tahun bagian remaja

---

<sup>49</sup> Elizabeth B. Hurlock, Psikologi Perkembangan, (Jakarta: Erlangga, 2003), hlm 206

<sup>50</sup> Jhon W. Santrock, Adolescence Perkembangan Remaja, (Jakarta: Erlangga, 2002), hlm

<sup>51</sup> Desmita, Psikologi Perkembangan, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009) hlm 33

tengah, dan remaja akhir pada usia 18-21 tahun. Dengan mengetahui bagian-bagian usia remaja kita akan lebih mudah mengetahui remaja tersebut kedalam bagiannya, apakah termasuk remaja awal atau remaja tengah dan remaja akhir.

## H. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian diartikan sebagai semua kegiatan pencarian, penyelidikan dan percobaan secara alamiah dalam suatu bidang.<sup>52</sup> Penelitian juga merupakan serangkaian kegiatan ilmiah dalam rangka pemecahan masalah.<sup>53</sup> Serangkaian kegiatan ilmiah itu dilakukan untuk mendapatkan fakta-fakta atau prinsip-prinsip baru yang bertujuan untuk mendapatkan pengertian baru dan meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Jadi untuk menghasilkan penelitian yang baik, maka diperlukan pemahaman dan penguasaan terhadap berbagai hal yang erat kaitannya dengan penelitian yang akan dilakukan. Dan salah satu hal yang harus dikuasai adalah tentang metodologi penelitian.

Jenis penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif bersifat deskriptif, dimana data yang dikumpulkan lebih banyak berupa kata-kata atau gambar daripada angka-angka.<sup>54</sup> Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, meringkaskan berbagai kondisi,

---

<sup>52</sup> S. Marono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta : Rhineka Cipta , 2004), hlm 1

<sup>53</sup> Saifudin Azwar, *Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2004), hlm 1

<sup>54</sup> Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rhineka Cipta, 2008)

berbagai situasi, atau berbagai fenomena realitas sosial yang ada di masyarakat yang menjadi objek penelitian, dan berupaya menarik realitas itu ke permukaan sebagai suatu ciri, karakter, sifat, model, tanda, atau gambaran tentang kondisi, situasi, ataupun fenomena tertentu.

Penelitian kualitatif biasanya menekankan observasi, partisipasi, wawancara mendalam dan dokumentasi. Maka dalam penelitian ini, peneliti menekankan pada observasi, wawancara serta partisipasi dalam menggali data bagi proses validitas penelitian ini. Dengan demikian, metode deskriptif ini digunakan untuk menggambarkan secara sistematis tentang kontrol diri remaja terhadap perilaku agresif dalam bermain *game online*.

## 2. Subjek dan Objek Penelitian

### a. Subjek Penelitian

Subjek adalah orang atau informan yang sengaja dipilih.

Oleh karena itu, dalam penelitian informan diambil dengan teknik

*Purposive Sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu<sup>55</sup> atau teknik menyeleksi atas dasar kriteria-

kriteria tertentu yang dibuat berdasarkan tujuan riset<sup>56</sup>. Sedangkan

orang-orang yang berada pada populasi tersebut namun tidak sesuai

---

<sup>55</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2006), hlm 61

<sup>56</sup> Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, (Jakarta: Kencana, 2009), hlm 158

dengan kriteria yang telah tentukan, maka mereka tidak dijadikan sampel untuk penelitian.<sup>57</sup>

Subjek penelitian yang akan diteliti adalah remaja yang aktif memainkan *game Mobile Legends Bang-bang*. Adapun kriteria subjek penelitian ini adalah:

- 1) Remaja usia 18-21 tahun
- 2) Sudah memainkan *game Mobile Legends* lebih dari 1 tahun.
- 3) *Rank* minimal *Epic*.
- 4) Bergabung dalam *Squad Nematoda*

Di dalam *game Mobile Legends*, terdapat *Rank* yang terbagi berdasarkan banyaknya poin atau bintang dikumpulkan saat bermain mode *Ranked*. Semakin banyak bintang atau poin yang kita kumpulkan, maka semakin tinggi pula *Rank* yang kita miliki. *Rank Epic* adalah *rank* kelima dari delapan *rank* yang ada di dalam *game Mobile Legends*.

Dari delapan orang yang tergabung dalam *squad Nematoda*, peneliti menemukan lima orang yang sesuai dengan keempat kriteria yang sudah peneliti buat dan lima orang itu adalah Tony, Tanto, Giant, Icha dan Andre. Dan untuk meningkatkan validitas data, peneliti akan mewawancarai orang yang mengerti keseharian dari salah satu subjek penelitian. Peneliti menggunakan metode

---

<sup>57</sup> *Ibid.*, hlm 156.

pengumpulan data berupa observasi partisipan dan wawancara tidak terstruktur.

Berdasarkan tinjauan awal dari peneliti kepada anggota *squad* Nematoda, anggota yang memiliki tingkat perilaku agresif yang paling tinggi adalah Tony lalu yang kedua adalah Icha yang ketiga adalah Giant, lalu diikuti oleh Andre dan yang terakhir Tanto.<sup>58</sup>

b. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah teknik kontrol diri remaja yang tergabung di *Squad* Nematoda untuk mencegah perilaku agresif dalam memainkan *game Mobile Legends Bang-bang*.

3. Metode Pengumpulan Data

a. Pengamatan atau Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.<sup>59</sup>

Menurut Nana Sudjana observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti.<sup>60</sup>

Teknik observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Dalam arti yang

---

<sup>58</sup> Berdasarkan hasil Observasi saat pertama kali bermain bersama *squad* Nematoda pada tanggal 18 Agustus 2019

<sup>59</sup> Abdurrahman Fatoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: Rhineka Cipta, 2011), hlm 104.

<sup>60</sup> Nana Sudjana, *Penelitian dan Penilaian*, (Bandung: Sinar Baru, 1989), hlm 84.

luas, observasi sebenarnya tidak hanya terbatas pada pengamatan yang dilaksanakan baik secara langsung maupun tidak langsung.<sup>61</sup>

Sedangkan menurut Sutrisno Hadi metode observasi diartikan sebagai pengamatan, pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki.<sup>62</sup> Pengamatan (observasi) adalah metode pengumpulan data dimana penelitian atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian.<sup>63</sup> Dari pengertian di atas metode observasi dapat dimaksudkan suatu cara pengambilan data melalui pengamatan langsung terhadap situasi atau peristiwa yang ada di lapangan.

Peneliti menggunakan observasi partisipan dengan mengamati dan terjun langsung di dalam *game Mobile Legends* bersama *squad Nematoda*. Diharapkan dengan peneliti terjun langsung, peneliti mendapatkan data-data berupa percakapan langsung antar anggota *squad Nematoda* dan kejadian nyata saat ada anggota *squad* yang melakukan perilaku agresif sekaligus mengetahui teknik-teknik apa yang digunakan oleh remaja yang ada di *squad Nematoda* tersebut.

#### b. Wawancara

---

<sup>61</sup> Singarimbun Masri dan Efendi Sofran, *Metode Penelitian Survey* (Jakarta: LP3ES, 1995), hlm 46

<sup>62</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Reserch* Edisi Revisi, (Yogyakarta: Andi Ofset , 2002), hlm 136

<sup>63</sup> Gulo, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Grasindo, 2002), hlm 116

Menurut Rahayu dan Ardani<sup>64</sup> wawancara adalah perbincangan yang menjadi sarana untuk mendapatkan informasi mengenai orang lain, dengan tujuan penjelasan atau pemahaman tentang orang tersebut dalam hal tertentu. Hasil wawancara merupakan suatu laporan subjektif tentang sikap seseorang terhadap lingkungannya dan terhadap dirinya. Wawancara adalah percakapan langsung dan tatap muka (*face to face*) dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh kedua pihak yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan, dan yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.

Wawancara yang peneliti gunakan adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dengan cara peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.<sup>65</sup> Jenis wawancara ini lebih fleksibel dimana dalam pelaksanaan bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, dan ide-idenya.

---

<sup>64</sup> Rahayu dan Ardani, *Observasi dan Wawancara*, (Malang : Banyumedia Publishing, 2004) hlm 63-64

<sup>65</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012) hlm 233

#### 4. Metode Analisis Data

Analisis data kualitatif digunakan bila data-data yang terkumpul dalam riset adalah data kualitatif. Data kualitatif dapat berupa kata-kata, kalimat-kalimat atau narasi-narasi, baik yang diperoleh dari wawancara mendalam maupun observasi partisipasi. Tahap analisis data memegang peran penting dalam riset kualitatif, yaitu “sebagai faktor utama penilaian kualitas tidaknya riset”<sup>66</sup>

##### a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Mereduksi data pada setiap peneliti dihadapkan pada satu tujuan akhir penelitian yaitu temuan baru.<sup>67</sup>

##### b. Penyajian Data (*Data Display*)

Dalam penelitian kualitatif, penyajian dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, dan sejenisnya. Dengan menyajikan data diharapkan akan mempermudah peneliti untuk merencanakan pekerjaan

---

<sup>66</sup> Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, (Jakarta : Kencana, 2010), hlm 196

<sup>67</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung : Alfabeta, 2012) hlm 246



selanjutnya. Penyajian data ini dilakukan setelah data di reduksi terlebih dahulu.<sup>68</sup>

Pada langkah ini peneliti berusaha menyusun data yang relevan sehingga menjadi sebuah informasi yang dapat disimpulkan serta memiliki manfaat. Prosesnya dilakukan dengan cara menampilkan data pertanyaan yang dikaitkan dengan teori dampak *game online*, sehingga dapat dibuat hubungan antara fenomena bermain *game online* MLBB yang terjadi pada saat ini dan bisa ditindaklanjuti untuk mencapai tujuan penelitian.

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing*)

Langkah ketiga dalam menganalisis data kualitatif adalah menarik kesimpulan dan verifikasi data. Kesimpulan awal yang dikemukakan bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Akan tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten sesuai dengan teori yang telah diuraikan pada bab dua. Maka saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, kesimpulan yang dikemukakan peneliti merupakan kesimpulan yang kredibel.<sup>69</sup>

Peneliti juga masih terbuka untuk menerima kritik, saran dan masukan data mengenai *game online*, walaupun data tersebut adalah

---

<sup>68</sup> Ibid., hlm 249

<sup>69</sup> Ibid., hlm 252

data tergolong tidak bermakna. Peneliti telah memisahkan mana data yang bermakna dan tidak bermakna sehingga tidak lari dari hasil penelitian dan pembahasan yang ingin diteliti. Penarikan pada kesimpulan penelitian ini diharapkan merupakan temuan baru yang belum ada. Temuan tersebut berupa hubungan hipotesis atau teori dan sebagainya.

#### 5. Uji Keabsahan Data

Dalam menguji keabsahan data peneliti menggunakan teknik triangulasi, yaitu pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut, dan teknik triangulasi yang paling banyak digunakan adalah dengan pemeriksaan melalui sumber yang lainnya.

Menurut Moloeng, triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Teknik triangulasi yang paling banyak digunakan ialah pemeriksaan melalui sumber lainnya. Denzin dalam Moloeng membedakan empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik, dan teori.<sup>70</sup>

---

<sup>70</sup> Lexy Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*. (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2007) hlm

Beberapa macam triangulasi data sendiri menurut Denzin dalam Moleong yaitu dengan memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik dan teori ada beberapa macam yaitu :<sup>71</sup>

a. Triangulasi Sumber (data)

Triangulasi ini membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda dalam metode kualitatif.

b. Triangulasi Metode

Triangulasi ini menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.

c. Triangulasi penyidikan

Triangulasi ini dengan jalan memanfaatkan peneliti atau pengamat lainnya untuk keperluan pengecekan kembali derajat kepercayaan data. Contohnya membandingkan hasil pekerjaan seorang analisis dengan analisis lainnya.

d. Triangulasi Teori

Triangulasi ini berdasarkan anggapan bahwa fakta tertentu tidak dapat diperiksa derajat kepercayaan dengan satu atau lebih

---

<sup>71</sup> Ibid.,

teori tetapi hal itu dapat dilakukan, dalam hal ini dinamakan penjelasan banding.

Dari empat macam teknik triangulasi di atas, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber (data) dan triangulasi metode untuk menguji keabsahan data yang berhubungan dengan masalah penelitian yang diteliti oleh peneliti.



## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis yang telah peneliti paparkan di bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa teknik kontrol diri yang dilakukan oleh *squad* Nematoda adalah *self monitoring* untuk memberikan kesan positif kepada orang lain, *self reward* untuk membuat aura positif dan kondusif dengan pujian ke sesama *squad* Nematoda sehingga *game* menjadi lebih menyenangkan, dan yang terakhir adalah stimulus kontrol yang berguna untuk menciptakan lingkungan yang memaksa mereka mengontrol diri dari perilaku agresif dan juga lingkungan yang memaksa mereka tidak berperilaku agresif.

#### B. Saran

##### 1. *Squad* Nematoda

Berdasarkan penelitian yang sudah peneliti lakukan di dalam *squad* Nematoda, banyak sekali peneliti temukan perilaku agresif yang dilakukan oleh mereka dan dibandingkan dengan upaya mereka mengontrol diri dari perilaku agresif, perbandingannya masih terlalu banyak mereka melakukan perilaku agresif. Jadi peneliti mengharapkan kesadaran semua anggota untuk saling menciptakan lingkungan positif yang bisa meminimalisir perilaku agresif. Semua bisa dilakukan apabila bersama-sama.

## 2. Pemain *Game*

Bagi seluruh pemain *game* yang membaca penelitian ini, peneliti mengharapkan agar bisa menciptakan komunitas yang positif di masing-masing *game* yang kalian mainkan. Karena yang menciptakan kesan dari sebuah *game* adalah pemain-pemainnya. Jika pemainnya terkenal *toxic*, maka *game*-nya akan dianggap *toxic*. Namun jika pemainnya terkenal dengan kedewasaannya dalam bermain, maka *game*-nya akan dianggap baik dan dewasa.

## 3. Pengembang *game*

Untuk seluruh pengembang *game* terutama *game* online yang bersifat gratis untuk dimainkan. Peneliti berharap agar memperhatikan pemain-pemainnya dan menciptakan sistem yang bisa mencegah pemain-pemainnya dari berkata kasar ataupun jenis-jenis lain perilaku agresif yang bisa merugikan pemain yang lain. Peneliti juga mengharapkan pengembang *game* memberikan hukuman yang berat untuk pemain yang *toxic*.

## 4. Peneliti selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan bisa menggali lebih dalam tentang perilaku agresif yang dilakukan oleh para pemain *game online* yang lain tidak hanya pemain *game Mobile Legends* dan ruang lingkup subjek dengan usia yang lebih muda lagi karena dengan keterbukaan internet sekarang, semua bisa mengaksesnya tidak terkecuali anak kecil.

### **C. Kata Penutup**

Peneliti mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kenikmatan luar biasa berupa kelancaran, kemudahan, kekuatan, dan kesehatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Walaupun sangat lama peneliti menyelesaikannya tetapi peneliti tetap ucapkan rasa syukur sebanyak-banyaknya kepada-Nya. Semoga skripsi ini berguna bagi peneliti khususnya, dan bagi pembaca pada umumnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (2020, Agustus 4). *Apa itu Squad?* Retrieved from rafiqwahyun.blogspot.com: <http://rafiqwahyun.blogspot.com/2017/08/apa-itu-squad.html>
- Alif, H. (2011). *Jago Bikin Game Online*. Jakarta: Media Kita.
- al-Munajjid, S. M. (2016). *Bahaya Game*. Solo: PT. Aqwam Media Profetika.
- Arikunto, S. (1980). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Atkinson, & L, R. (1980). *Pengantar Psikologi*. Jakarta: Erlangga.
- Azwar, S. (2004). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Basrowi, & Suwandi. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Bodenheimer, B. (1999). *Computer and Simulation*. Jakarta: Eurographic.
- Bryant, & Smith. (2001). Refining the Architecture of Agression: A Measurement Model for the Buss-Perry Agression Questionaire. *Journal of Research in Personality*, 138-167.
- Bukhori, B. (2008). *Zikir Al-Asma' Al-Husna Solusi Problem Agresivitas Remaja*. Semarang: Syiar Media Publishing.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Fatoni, A. (2011). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Fitri, L. (2011). *Pengaruh Interaksi Pembina Dengan Santri Terhadap Kontrol Diri Santri Pondok Pesantren Tebuireng Jombang*. Malang: Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Malang.
- Gama, O. (2020, Juli 27). *Kata-kata Bijak Umar Bin Khattab (RA) Tentang Kehidupan*. Retrieved from Sepositif.com: <https://sepositif.com/kata-kata-bijak-umar-bin-kattab/>



- Ghufron, M. N., & Risnawita, R. (2016). *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gulo. (2002). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grasindo.
- Hadi, S. (2002). *Metodologi Research Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi Ofset.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (2003). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Indraprasti, D. (2008). *Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Perilaku Minuman Keras Pada Remaja Laki-laki*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- Kartono, K., & Gulo, D. (1987). *Kamus Psikologi*. Bandung: Pionir Jaya.
- Kevino, S. (2020, Agustus 4). *Apa itu MOBA?* Retrieved from esportnesia.com: <https://esportsnesia.com/penting/apa-itu-moba/>
- Kriyantono, R. (2009). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Kriyantono, R. (2010). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Marono, S. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Masri, S., & Sofran, E. (1995). *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: LP3ES.
- Masyita, A. R. (2016). *Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online pada Pemain Dota 2 Malang*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Moleong, L. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mubarok, A. (2002). *al-Irsyad an Nafsy: Konseling Agama Teori dan Kasus*. Jakarta: Bina Rena Parimisata.
- Ninja, V. (2019, Oktober 10). *Apa itu Mobile Legends*. Retrieved from Kaskus: <https://www.kaskus.co.id/thread/5aaa3efd582b2e5b148b4568/apa-itu-mobile-legends/>
- Purwanto, M. N. (2006). *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Putri, K. (2020, Agustus 1). *Apa itu Teknologi? Sejarah dan Pengertian Teknologi*. Retrieved from Teknologi.id: <https://teknologi.id/insight/apa-itu-teknologi-sejarah-dan-pengertian-teknologi/>
- Radhiani, F. A. (2012). Regulasi Emosi Odapus (Orang dengan Lupus atau Systemic Lupus Erythomatosus). *Jurnal Psikologi*, 2.
- Rahayu, & Ardani. (2004). *Observasi dan Wawancara*. Malang: Banyumedia.
- Santrock, J. W. (2022). *Adolescence Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Setiawan, A. (2010). Penanganan Perilaku Agresif Anak. *JASSI*, 93-94.
- Sobur, A. (2003). *Psikologi Umum*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sudjana, N. (1989). *Penelitian dan Penilaian*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tafsirweb. (2020, Agustus 2). *Quran Surat Al-A'raf Ayat 55*. Retrieved from Tafsirweb: <https://tafsirweb.com/2509-quran-surat-al-araf-ayat-55.html>
- Tafsirweb. (2020, Agustus 2). *Quran Surat An-Naziat Ayat 40*. Retrieved from Tafsirweb: <https://tafsirweb.com/12020-quran-surat-an-naziat-ayat-40.html>
- Tim Ilna Learning Center. (2018). *Super Games*. Bandung: Sygma Publishing.
- Ulum, B. (2018). *Game "Mobile Legends Bang-bang" di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dlam Tinjauan "One Dimensional Man" Herbert Mercuse*. Surabaya: UIN Sunan Ampel.
- Wahiro. (2013). *Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Agresivitas pada Remaja MA Pembangunan Lamongan*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- X, H. (2019, Oktober 10). *Sejarah Game Mobile Legends Bang-bang*. Diambil kembali dari fly9.blogspot.com: <http://fly19.blogspot.com/2017/09/sejarah-mobile-legends-bang-bang.html>