

**PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS
TERHADAP PENGGUNAAN BAHASA KASAR SISWA SMA
NEGERI 2 MENDO BARAT**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)**

Disusun Oleh :

**Sigit Satria
Nim : 1923014**

Program Studi : Jurnalistik Islam

Fakultas : Dakwah dan Komunikasi Islam

Kepada:

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK
BANGKA BELITUNG**

2023



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
Jalan Raya Petaling KM 13 Kec. Mendo Barat Kab. Bangka Kep. Bangka Belitung 33173
E-mail: humas@iainsababel.ac.id Website : iainsababel.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME
Nomor : B. 57 /FD/B12/PP.00.9/10/2023

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung menerangkan bahwa Mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama : Sigit Satria
NIM : 1923014
Program : Strata 1
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi Islam
Program Studi : Jurnalistik Islam
Judul Skripsi : Pengaruh penggunaan game online mobile legends terhadap penggunaan bahasa kasar siswa SMA 2 Mendobarat.

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal Plagiasi sebesar 17% pada Skripsi yang disusunnya sesudah Munaqasyah.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bangka, 19 Oktober 2023
Dekan



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Sigit Satria

NIM : 1923014

Fakultas : Dakwah dan Komunikasi Islam

Program Studi : Jurnalistik Islam

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Kekerasan Verbal Penggunaan Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SMA Negeri 2 Mendo Barat” ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri, dan bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi manapun. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali yang secara tertulis dijadikan acuan/kutipan dalam naskah skripsi ini.

Bangka, Mei 2023

Yang menyatakan,



Sigit Satria

NIM.1923014

2023/10/20 19:41



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SYAIKH ABDURRAHMAN
SIDDIK BANGKABELITUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM

Jln. Raya Mentok KM 13, Desa Petaling, Kec. Mendaharut, Kab. Bangka, Prov. Bangka, 33173

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi
Saudara Sigit Satria
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka
Belitung Di Bangka

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

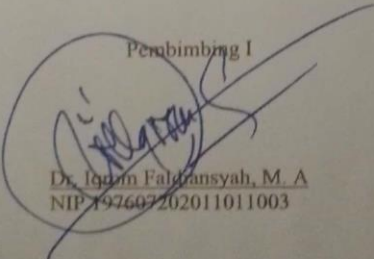
Setelah membaca, mencermati, dan melakukan beberapa kali bimbingan serta mengadakan perbaikan seperlunya, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi mahasiswa dibawah ini:

Nama: Sigit Satria
NIM : 1923014
Prodi : Jurnalistik Islam
Judul : Pengaruh Kekerasan Verbal Penggunaan Game Online Mobile legends Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SMA Negeri 2 Mendo Barat

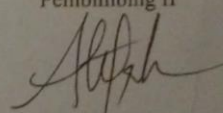
Telah layak diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Bangka Belitung untuk memenuhi syarat gelar Sarjana Sosial (S.Sos). Harapan kami, semoga dalam waktu dekat skripsi ini dapat di Munaqasyahkan.

Demikianlah dan harap maklum, atas segala perhatiannya diucapkan banyak terimakasih. *Wassalamua 'laikum, Wr. Wb.*

Pembimbing I


Dr. Iqbal Faldiansyah, M. A.
NIP. 197607202011011003

Bangka, Mei
2023
Pembimbing II


Atikah Dewi Utami M. Si.
NIP. 19930728202012205



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT
AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) SYAIKH ABDURRAHMAN
SIDDIK BANGKA BELITUNG FAKULTAS DAKWAH DAN
KOMUNIKASI ISLAM

Jln. Raya Mentok KM 13, Desa Petaling, Kec. Mendobarat, Kab. Bangka, Prov. Babel, 33173

NOTA KONSULTAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
Saudara Sigit Satria
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka
Belitung Di Bangka

Assalamu 'alaikum Wr. Wb


Setelah membaca, mencermati, dan melakukan beberapa kali bimbingan serta mengadakan perbaikan seperlunya, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi mahasiswa dibawah ini:

Nama : Sigit Satria
Nim : 1923014
Prodi : Jurnalistik Islam
Judul : Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legends Terhadap
Penggunaan Bahasa Kasar Siswa SMA Negeri 2 Mendo Barat


Telah layak diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Bangka Belitung untuk memenuhi syarat gelar Sarjana Sosial (S.Sos). Harapan kami, semoga dalam waktu dekat skripsi ini dapat di Munaqasyahkan.

Demikianlah dan harap maklum, atas segala perhatiannya diucapkan banyak terimakasih. *Wassalamua 'laikum, Wr. Wb.*

Konsultan I


Basri, M.A.
NIP.197303272006041002

Bangka, September 2023
Konsultan II


Guslin, M.Pd.
NIP.1990083120201015

2023/10/20 19:41



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG
Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung
E-Mail: humas@iainsasabel.ac.id
Website: www.iainsasabel.ac.id

PENGESAHAN

Nomor: B.222/FD/10/2023

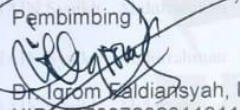
Skripsi dengan judul: "Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legends Terhadap Penggunaan Bahasa Kasar Siswa SMA 2 Mendo Barat"

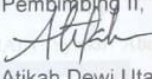
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:


Nama : Sigit Satria
N I M : 1923014
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi Islam
Program Studi : Jurnalistik Islam


telah di munaqasyahkan pada hari Jum'at Tanggal 06 Juli 2023 dengan nilai **B (84,63)**, dan dinyatakan sah dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos.).

DEWAN SIDANG MUNAQASYAH

Pembimbing I,

Dr. Igrom Saldiansyah, M.A.
NIP. 197607202011011003

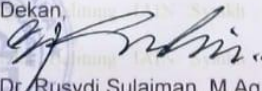
Pembimbing II,

Atikah Dewi Utami, M.Si
NIP. 199307282020122025

Penguji I,

Basri, M.A.
NIP. 197303272006041002

Penguji II,

Gustin, M.Pd
NIP. 199008312020121015

Ketua Panitia,

Arifan, M.A.
NIP. 199205042020122020

Bangka, 20 Oktober 2023
Dekan,

Dr. Rusydi Sulaiman, M.Ag
NIP. 196601051997031001



HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Alhamdulillah, segala puji Allah SWT dengan kemurahan dan ridho-Nya yang telah dilimpahkan kepada saya sehingga mampu menyelesaikan tugas akhir saya. Tidak lupa pula shalawat serta salam selalu saya curahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Dengan ini akan saya persembahkan skripsi ini kepada:

- Teruntuk diri sendiri. Terimakasih sudah berjuang sejauh ini sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini dengan penuh perjuangan, walaupun banyak rintangan yang kau hadapi.
- Sebagai tanda bukti cinta, bakti, dan hormat, ku persembahkan karya sederhana ini untuk kedua orang tua ku tercinta, yaitu Bapakku Mustari dan ibuku Rosada Terimakasih atas kasih, cinta serta pengorbanan dan dukungannya yang telah diberikan, yang tidak akan terbalaskan dengan sesuatu apapun. Saya berharap semoga Allah SWT. Selalu melimpahkan rahmat, ridho serta kasih sayangnya, kepada Ayah dan Ibu.
- Terimakasih kepada bapak Rafles Abdi Kusuma, M. A. selaku dosen pembimbing akademik saya yang telah membimbing saya dan juga kepada bapak Dr. Iqrom Faldiansyah, M. A. selaku dosen pembimbing pertama dan ibu Atikah Dewi Utami M.Si selaku dosen pembimbing kedua yang sangat baik dan sabar telah menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang begitu berharga agar saya menjadi lebih baik. Terimakasih atas bimbingannya, jasa kalian akan selalu saya kenang.
- Kepada teman-teman seperjuangan saya terutama untuk Lismita terimakasih

banyak karena telah menjadi teman yang luar biasa baiknya dan selalu memberi saya motivasi untuk bisa menyelesaikan skripsi saya sampai dititik ini , baik itu teman di kos maupun teman kelas JI A yang tidak bisa saya sebut satu persatu. Terimakasih untuk semuanya telah memberikan dukungan dan support dalam menyelesaikan tugas ini. Semoga skripsi ini bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan dimasa yang akan datang.

**Pengaruh Kekerasan Verbal Penggunaan Game Online MI Terhadap
Perilaku Komunikasi Siswa SMA Negeri 2 Mendo Barat**

Sigit Satria 1923014

Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam

Program Studi Jurnalistik Islam

Institut Agama Islam Negeri

Syaiikh Abdurrahman Sidik

Bangka Belitung

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “ Pengaruh Kekerasan Verbal Penggunaan Game Online Mobile legends Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SMA Negeri 2 Mendo Barat”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana bentuk kekerasan verbal yang sering digunakan pada game Mobile Legends dan seberapa besar pengaruhnya terhadap perilaku komunikasi siswa di SMA Negeri 2 Mendo Barat. Teori yang berkaitan dengan penelitian ini adalah teori dependensi efek komunikasi massa.

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kuantitatif dengan populasi sebanyak 291 siswa. Untuk memperoleh sampel penelitian peneliti menggunakan rumus slovin sehingga dapat di peroleh sampel sebanyak 70 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang kemudian hasilnya disajikan dalam bentuk tabel frekuensi. Analisis data yang di gunakan adalah regresi linear sederhana menggunakan spss versi 25.

Hasil penelitian menunjukkan bentuk penggunaan bahasa kasar yang sering di gunakan responden merupakan kekerasan verbal dan non-verbal yang tidak pantas di gunakan. Berdasarkan analisis regresi linear sederhana yang dilakukan pada aplikasi spss menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan bahasa kasar terhadap komunikasi siswa adalah 31,6%. Pengaruh penggunaan game online mobile legends berpengaruh signifikan terhadap penggunaan bahasa kasar siswa SMA Negeri 2 Mendo Barat yaitu sebesar 79,7%. Dengan demikian maka hipotesis H_a diterima dan hipotesis H_o ditolak.

Keyword : Kekerasan Verbal, Game Online, Perilaku Komunikasi

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, sang penguasa segala, karena hanya dengan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini bisa diselesaikan. Demikian pada shalawat serta salam, termasuk junjungan besar Nabi Muhammad SAW. Beserta paa sahabatnya yang telah membuka jalan keselamatan bagi umat manusia, semoga cahaya yang terpancarkan tidak redup diterpa perkembangan zaman.

Penyusun skripsi ini merupakan kajian singkat tentang “Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legends Terhadap Penggunaan Bahasa Kasar Siswa SMA Negeri 2 Mendo Barat”. Penulis menyadari bahwa penyelesaian skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Irawan, M.S.I selaku rektor IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
2. Dr. Rusydi Sulaiman, M.Ag selaku dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam.
3. Rafles Abdi Kusuma, M.A selaku Kaprodi Jurnalistik Islam yang telah memberikan pengarahan dalam menyelesaikan studi selama di IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung. Amrullah M.SI selaku penasehat akademik yang telah memberikan pengarahan dalam menyelesaikan studi selama di IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung. Terima kasih juga telah selalu mengingatkan dan mendorong saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

4. Dr. Iqram Faldiasyah M.A selaku Pembimbing I yang telah membimbing dengan sabar, memberi arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah menyadarkan saya atas kesalahan yang saya lakukan.

5. Atikah Dewi Utami M.Si selaku Pembimbing II yang telah sabar dan meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasinya dalam proses penyelesaian skripsi ini.

6. Seluruh Dosen IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.

7. Rekan-rekan seperjuangan yang telah membantu proses penyelesaian skripsi ini. Penulis menyadari bahwa dalam penelitian dan penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan masukan dan saran untuk perbaikan di masa yang akan datang. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

Bangka, Mei 2023

Sigit Satria 1923014

DAFTAR ISI

SURAT BEBAS PLAGIASI.....	i
<u>HALAMAN PERNYATAAN</u>	ii
<u>NOTA DINAS PEMBIMBING</u>	iii
<u>NOTA KONSULTAN PEMBIMBING</u>	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
<u>HALAMAN PERSEMBAHAN</u>	ivi
<u>KATA PENGANTAR</u>	vii
<u>DAFTAR ISI</u>	ix
<u>DAFTAR TABEL</u>	xiii
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	xvi
<u>DAFTAR LAMPIRAN</u>	xvii
<u>ABSTRAK</u>	xviii
<u>BAB I</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>PENDAHULUAN</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>A. Latar Belakang</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>B. Rumusan Masalah</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>C. Tujuan Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>D. Manfaat Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>1. Manfaat Teoristis</u>	Error! Bookmark not defined.

2. <u>Manfaat Praktis</u>	Error! Bookmark not defined.
E. <u>Batasan Masalah</u>	Error! Bookmark not defined.
F. <u>Hipotesis</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>BAB II</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>KERANGKA TEORITIS</u>	Error! Bookmark not defined.
A. <u>Game Online Mobile Legends</u>	Error! Bookmark not defined.
1. <u>Pengertian Game Online</u>	Error! Bookmark not defined.
2. <u>Jenis-jenis Game Online</u>	Error! Bookmark not defined.
3. <u>Kecanduan Game Online</u>	Error! Bookmark not defined.
4. <u>Pengertian Mobile Legends Bang Bang</u>	Error! Bookmark not defined.
B. <u>Kekerasan Verbal</u>	Error! Bookmark not defined.
1. <u>Pengertian Kekerasan Verbal</u>	Error! Bookmark not defined.
2. <u>bentuk kekerasan verbal</u>	Error! Bookmark not defined.
3. <u>Karakteristik Kekerasan Verbal</u>	Error! Bookmark not defined.
C. <u>Perilaku Komunikasi</u>	Error! Bookmark not defined.
1. <u>Pengertian Komunikasi</u>	Error! Bookmark not defined.
2. <u>Perilaku Komunikasi</u>	Error! Bookmark not defined.
3. <u>Interaksi Sosial</u>	Error! Bookmark not defined.
4. <u>Teori Dependensi Efek Komunikasi Massa</u>	Error! Bookmark not defined.
D. <u>Penelitian Terdahulu</u>	Error! Bookmark not defined.

<u>E. Kerangka Pikiran</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>F. Definisi Operasional Variabel</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>1. karakteristik individu</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>2. Variabel Bebas (Independent Variable)</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>3. Variabel Terikat (Dependent Variable)</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>BAB III</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>METODE PENELITIAN</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>A. Jenis Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>B. Tempat dan Waktu Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>C. Populasi dan Sampel</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>1. Populasi</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>2. Sampel</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>D. Teknik pengumpulan data</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>E. Sumber Data</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>F. Uji Prasyarat</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>G. Teknik Analisis Data</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>H. Uji Validitas</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>I. Uji Reliabilitas</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>BAB IV</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>PEMBAHASAN</u>	Error! Bookmark not defined.

<u>A. Deskripsi Objek Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
1. <u>SMA Negeri 02 Mendo Barat</u>	Error! Bookmark not defined.
2. <u>Informasi Sekolah</u>	Error! Bookmark not defined.
3. <u>Sarana Prasarana</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>B. Penyajian Data Kuesioner</u>	Error! Bookmark not defined.
1. <u>Karakteristik Individu responden</u>	Error! Bookmark not defined.
1. <u>Kekerasan verbal</u>	Error! Bookmark not defined.
3. <u>Perilaku Komunikasi</u>	Error! Bookmark not defined.
4. <u>Uji Normalitas</u>	Error! Bookmark not defined.
5. <u>Uji Linearitas</u>	Error! Bookmark not defined.
6. <u>Uji Heteroskedastisitas</u>	Error! Bookmark not defined.
7. <u>Uji Regresi Linear Sederhana</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>C. Pembahasan</u>	Error! Bookmark not defined.
1. <u>Pengaruh Kekerasan Verbal Terhadap Perilaku Komunikasi</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>BAB V</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>PENUTUP</u>	Error! Bookmark not defined.
A. <u>Kesimpulan</u>	Error! Bookmark not defined.
B. <u>Saran</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Daftar Pustaka</u>	Error! Bookmark not defined.

LAMPIRAN.....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu	31
Tabel 3.1 Jumlah populasi siswa.....	40
Tabel 3.2 Jumlah sampel perkelas	42
Tabel 3.3 Nilai signifikan rTabel	47
Tabel 3.4 Hasil uji validitas	48
Tabel 3.5 Kuesioner valid	51
Tabel 4.1 Kategori responden berdasarkan umur	57
Tabel 4.2 Kategori responden berdasarkan jenis kelamin	57
Tabel 4.3 Kategori responden berdasarkan frekuensi bermain	58
Tabel 4.4 Kategori responden berdasarkan lama bermain	59
Tabel 4.5 Kategori responden berdasarkan tempat bermain	60
Tabel 4.6 Kategori responden berdasarkan teman bermain	61
Tabel 4.7 Kategori responden berdasarkan tingkatan rank	62
Tabel 4.8 Saya menggunakan kata-kata kasar ketika kesal	62
Tabel 4.9 kekerasan verbal mempengaruhi performa permainan.....	63
Tabel 4.10 Saya melaporkan orang yang menggunakan kekerasan verbal dalam game	64
Tabel 4.11 Kekerasan verbal pada game online MI dapat menyebabkan rasa tertekan dan stress.....	64
Tabel 4.12 Saya kesal sat dikalahkan dalam game	65
Tabel 4.13 Saya tidak senang di ganggu ketika bermain	66

Tabel 4.14 Saya merasa kesal jika jaringan buruk.....	66
Tabel 4.15 Sata- kata kasar yang di lontarkan teman/ musuh kepada saya membuat saya tidak fokus pada game.....	67
Tabel 4.16 Menurut saya kekerasan verbal pada game MI dapat mempengaruhi mental pemain	68
Tabel 4.17 Saya berbicara dengan keras ketika terlalu sering kalah	68
Tabel 4.18 Saya menyalahkan teman setim saat kalah	69
Tabel 4.19 Saya berbicara sendiri saat bermain.....	70
Tabel 4.20 Kata-kata kasar yang saya gunakan terinspirasi dari streamer yang saya tonton	70
Tabel 4.21 Saya mengetahui adanya fitur chatting dalam game online.....	71
Tabel 4.22 Saya mengetahui adanya streamer MI yang sering berkata kasar.....	72
Tabel 4.23 Saya mengetahui tujuan penggunaan fitur chat pada game MI untuk berinteraksi dnegan pemain lain	72
Tabel 4.24 Saya mengetahui adanya kekerasan verbal pada chat game MI	73
Tabel 4.25 Saya merasa senang dengan adanya fitur chat pada game MI	74
Tabel 4.26 Saya senang menggunakan fitur chat di game MI untuk berinteraksi dengan pemain lain.....	74
Tabel 4.27 Saya tidak suka menggunakan kekerasan verbal pada game MI	75
Tabel 4.28 Saya senang menonton streamer yang sering berkata kasar	76
Tabel 4.29 Saya merasa kesal saat ada yang menggunakan kekerasan verbal pada game MI.....	76
Tabel 4.30 Saya merasa trauma setelah menerima kata-kata kasar	77

Tabel 4.31 Saya pernah menggunakan kata- kata kasar pada game MI.....	78
Tabel 4.32 Saya pernah menggunakan kekerasan verbal yang saya temukan dalam game untuk berinteraksi dengan orang lain diluar game.....	78
Tabel 4.33 Saya menggunakan kata- kata kasar pada chat dalam game.....	79
Tabel 4.34 Saya menyebut nama player lain dengan nama hewan saat kesal	80
Tabel 4.35 Saya menyebut teman setim “bodoh”, “tolol” saat bermain buruk...	80
Tabel 4.36 Saya menerima kata “bodoh, “tolol” ketika saya/ bermain buruk	81
Tabel 4.37 Kekerasan verbal yang sering di gunakan ketika bermain game MI	82
Tabel 4.38 Uji Normalitas.....	84
Tabel 4.39 Uji Linearitas.....	85
Tabel 4.40 Uji Heteroskedastisitas.....	86
Tabel 4.38 <i>Model Summary</i>	87
Tabel 4.39 <i>Coefficients</i>	88
Tabel 4.40 <i>Model Summary</i>	89
Tabel 4.41 <i>Coefficients</i>	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Screenshot percapan di game MI	16
Gambar 2.1 Tampilan loading screen MLBB	17
Gambar 2.2 Tampilan menu awal MLBB.....	17
Gambar 2.3 Tampilan fase ban dan pemilihan hero	17
Gambar 2.4 Tampilan ingame dalam MIBB	18
Gambar 2.5 Kerangka pemikiran	36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kuesioner Penelitian

Lampiran 2 : *Model Summary*

Lampiran 3 : *Uji Coeffisients*