

## **BAB II**

### **INTENSITAS BERMAIN GAME MOBILE LEGEND DAN PENGAWASAN ORANG TUA DENGAN PERILAKU AGRESIF VERBAL PADA ANAK REMAJA**

Bab ini menyajikan uraian tentang data berdasarkan kuesioner yang diperoleh dari responden dilapangan mengenai hubungan intensitas bermain game mobile legend dan pengawasan orang tua dengan perilaku agresif verbal pada anak remaja serta pembahasan dari data temuan sebelumnya akan diuraikan tentang uji validitas dan realibitas dari kuisoner.

#### **2.1 Uji Validitas dan Realibitas**

##### **2. 1.1 Uji Validitas**

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauhmana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melaksanakan fungsi ukurnya. Suatu tes atau instrumen pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur, yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kusioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut (Sugiyono 2009 : 121). Nilair r hitung diperoleh dari hasil Output SPSS nilai tersebut selanjutnya dibandingkan dengan nilai r tabel. Nilai tabel r two tail dari 60 responden = 0,2500 (Sugiyono 2010:469)

Jika  $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$  maka kuesioner dapat dikatakan valid

Jika  $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$  makan kuesioner dapat dinyatakan tidak valid

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka hasil pengujian validitas dapat ditunjukkan pada tabel dibawah

### **Intensitas Bermain Game Mobile Legend (X1)**

Tabel 2.1 Hasil Uji Validitas Intensitas Bermain Game Mobile Legend (X1)

Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
P1	0,376	0,250	Valid
P2	0,326	0,250	Valid
P3	0,535	0,250	Valid
P4	0,260	0,250	Valid
P5	0,556	0,250	Valid
P6	0,492	0,250	Valid
P7	0,409	0,250	Valid
P8	0,452	0,250	Valid
P9	0,258	0,250	Valid

## **Pengawasan Orang Tua (X2)**

Tabel 2.2 Hasil Uji Validitas Pengawasan Orang Tua (X2)

Item	R Hitung	R Tabel	keterangan
P10	0,733	0,250	Valid

## **Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja (Y)**

Tabel 2.3 Hasil Uji Validitas Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja (Y)

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa semua 14 pertanyaan yang digunakan untuk

Item	R Hitung	R Tabel	keterangan
P11	0,335	0,250	Valid
P12	0,365	0,250	Valid
P13	0,391	0,250	Valid
P14	0,319	0,250	Valid
P15	0,311	0,250	Valid
P16	0,391	0,250	Valid
P17	0,289	0,250	Valid
P18	0,354	0,250	Valid

mengukur variable-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah valid karena nilai R hitung lebih > r tabel.

### 2.1.2 Uji Realibitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur tingkat keandalan kuesioner yang merupakan indikator dari variable. Kuesioner dikatakan reliable atau handal jika masing masing pertanyaan dijawab responden secara konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Suatu kuesioner dikatakan handal jika nilai cronbach alpha lebih besar dari 0.60 (Nunnaly dalam Juliandi et al). maka hasil pengujian realibitas dapat ditunjukkan pada tabel berikut

Tabel 2.4 Hasil Uji Reabilitas X1,X2,Y

Item	Alpha Cronbach	Kriteria	Keterangan
Intensitas Bermain Game Mobile Legend	0,708	Alpha Cronbach >0.60	Reliabel
Pengawasan Orang Tua	0,871		Reliabel
Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja	0,608		Reliabel

besari sdari 0.60 maka variable tersebut dikatakan reliable, jika nilai alpha kurang dari 0.0 maka variable tersebut dikatakn tidak reliable

Pada ketiga varibel yang digunakan, masing masing memiliki nilai alpha cronbach sebesar 0.708, 0,871 dan 0,608 dimana lebih besari dari 0.60, maka ketiga

variable tersebut dikatakan reliable. Dengan demikian item item pada masing masing konsep variable tersebut layak digunakan sebagai alat ukur.

## 2.2 Identitas Responden

Dalam penelitian ini kriteria responden yang menjadi sample yaitu remaja siswa dan siswi SMA dengan umur 16-18 tahun yang berdomisili di Semarang, serta mereka juga bermain game Mobile Legend .

### 2.2.1 Usia Responden

Untuk mengetahui usia dari sampel responden, dijabarkan diagram dalam diagram dibawah sebagai berikut :

Diagram 2.1 Usia Responden

#### Usia Responden

N=60

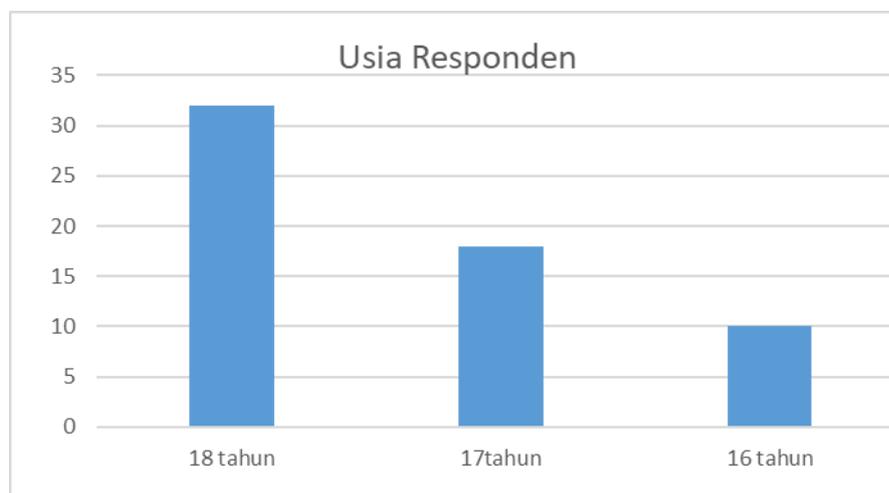


Diagram tersebut menunjukkan bahwa usia responden yang didapatkan dilapangan terbesar adalah 18 tahun dengan total 32 responden dari 60 responden, dikarenakan di usia 18 tahun mereka sudah memiliki handphone pribadi dan tidak

menggunakan handphone dari orang tuanya kemudian mereka sudah bebas untuk membeli paketan internet untuk hanpdhonenya.

### 2.3 Intensitas Bermain Game Mobile Legend

Intensitas bermain Mobile Legend adalah kegiatan bermain game Mobile Legend yang dilakukan dengan jumlah repetisi per satuan waktu dan panjang waktu yang dilakukan anak remaja dalam bermain game Mobile Legend yang diulang per satuan waktu. Indikatornya:

- Jumlah / frekuensi bermain Mobile Legend dalam sehari.
- Durasi Bermain Mobile Legend dalam sehari.
- Kemampuan menyebutkan jenis komponen yang ada dalam konten Mobile Legend

#### 2.3.1 Frekuensi bermain Game Mobile Legend dalam sehari

Untuk mengetahui frekuensi responden saat bermain Mobile Legend dalam sehari, dijabarkan diagram dalam diagram dibawah sebagai berikut :

Diagram 2.2 Frekuensi bermain Game Mobile Legend dalam sehari

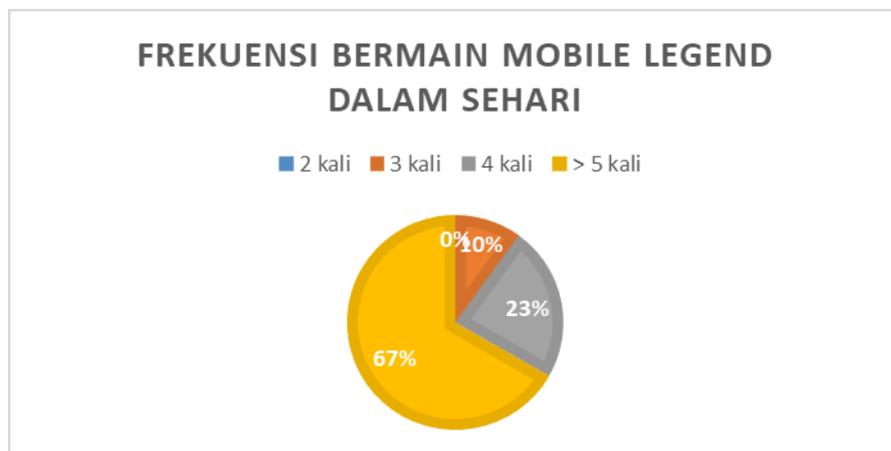


Diagram tersebut menunjukkan bahwa responden terbesar dengan 67% memiliki frekuensi bermain mobile legend > 5 kali dalam sehari, hal ini menurut para responden mereka bermain saat di sekolah, dirumah setelah pulang dari sekolah dan juga pada malam hari. Lebih lagi saat mereka mendapatkan hari libur bisa bermain seharian. Responden terbesar kedua yaitu 23% menjawab 4 kali sehari dan selanjutnya 10 % menjawab 3 kali sehari. Menurut para responden yang menjawab hal ini mereka memainkan game mobile legend saat pulang sekolah hingga sore karena malam digunakan untuk mengerjakan tugas dan belajar. Tidak ada satupun responden yang memainkan game mobile legend ini 2 kali sehari karena memang game ini memiliki pilihan atau tombol secara otomatis untuk bermain game mobile legend.

### **2.3.2 Durasi Bermain Game Mobile Legend Dalam Sehari**

Untuk mengetahui durasi responden saat bermain Mobile Legend dalam sehari, dijabarkan diagram dalam diagram dibawah sebagai berikut :

Diagram 2.3 Durasi Bermain Game Mobile Legend Dalam Sehari

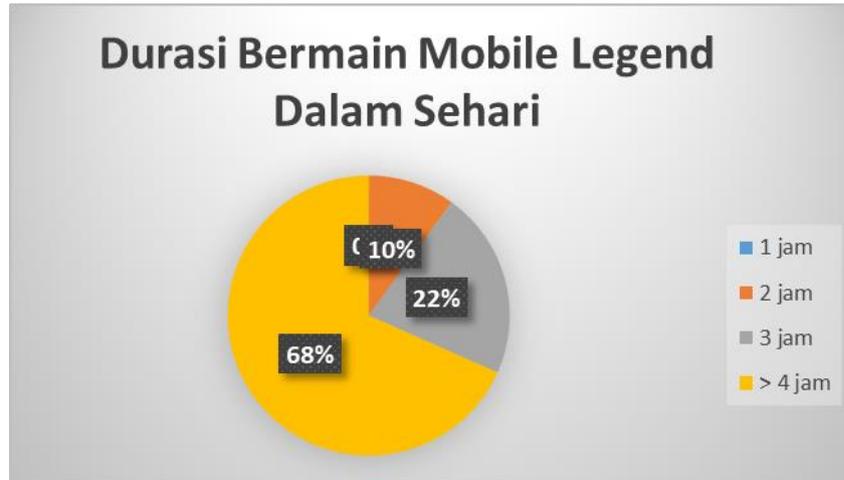


Diagram di atas tersebut menunjukkan hasil terbesar 68% responden bermain mobile legend dalam waktu durasi > 4 jam sehari, alasan mereka bermain lebih dari 4 jam sehari karena total mereka bermain 1 hari tersebut siang, sore, dan malam. Game ini memang cukup lama jika di mainkan apa lagi para playernya yang masih awam atau belum termasuk profesional player. Diurutan kedua 22 % responden menjawab 3 jam sehari karena mereka berfikir saat mereka kalah memang seharusnya tidak dilanjutkan bermain. Selanjutnya ada 10 % responden yang menjawab 2 jam sehari karena untuk mengisi waktu senggang karena mereka jenuh, terakhir tidak ada yang menjawab 1 jam karena memainkan game tersebut membutuhkan waktu yang lama untuk menyelesaikan dan mendapat hasil dari pertandingannya.

### 2.3.3 Kemampuan Memahami Jenis Hero yang Ada di Mobile Legend

Untuk mengetahui kemampuan memahami jenis hero yang ada di Mobile Legend, dijabarkan diagram dalam diagram dibawah sebagai berikut :

Diagram 2.4 Kemampuan Memahami Jenis Hero yang Ada di Mobile Legend

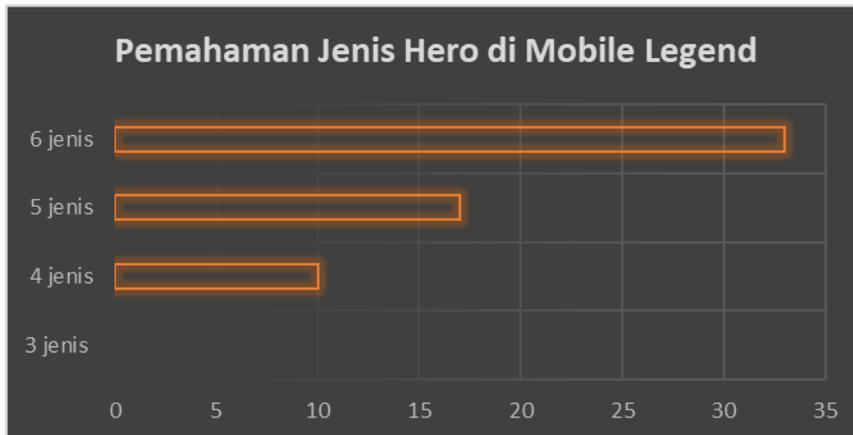
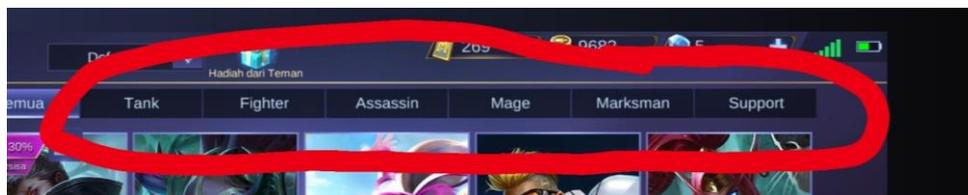


Diagram di atas tersebut menunjukkan hasil terbesar 55% responden menjawab 6 jenis hero menunjukkan tingginya pemahaman memahami jenis hero sangat tinggi karena mampu memahami jenis hero semaksimal mungkin dalam game mobile legend. Selanjutnya ada 28% menjawab 5 jenis hero dan terakhir 17% responden menjawab 4 jenis hero. Hal ini dikarenakan para responden sudah memahami esensi permainan game mobile legend yang membuat para responden memahami kebutuhan dari teamnya untuk menggunakan hero – hero yang tepat agar mendapatkan kemenangan dan pastinya mereka memiliki kualitas bermain yang baik karena memahami jenis hero yang akan di gunakan ditambah dengan frekuensi bermain mereka yang sangat tinggi.

## 2.1 Gambar Jenis Hero di Game Mobile Legend



### 2.3.4 Kemampuan Memahami Emblem yang Ada di Mobile Legend

Untuk mengetahui kemampuan memahami emblem yang ada di Mobile Legend, dijabarkan diagram dalam diagram dibawah sebagai berikut :

Diagram 2.5 Kemampuan Memahami Emblem yang Ada di Mobile Legend

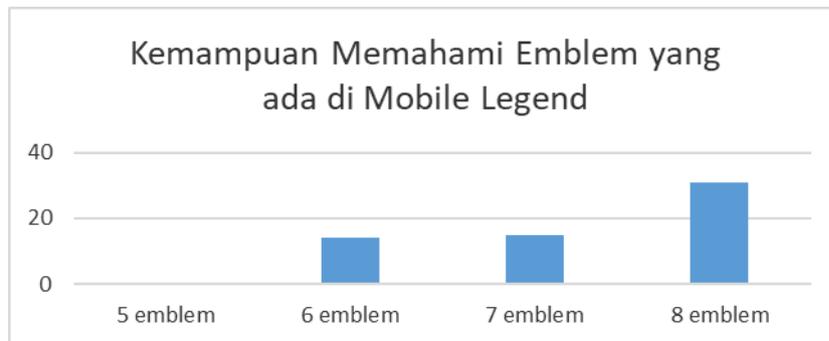


Diagram di atas tersebut menunjukkan hasil terbesar 52% responden menjawab 8 emblem, 25% responden menjawab 7 emblem, dan terakhir 23% responden menjawab 6 emblem. Hal ini menunjukkan tingginya pemahaman memahami emblem yang ada di mobile legend sangat tinggi. Responden dapat memahami 8 emblem karena sering menggunakan hero secara berganti – ganti sesuai dengan emblem yang digunakan, karena itu mereka mampu menjawab 8 emblem yang ada di mobil legend. Hal tersebut karena intensitas bermain game mobile legend dari responden sangat tinggi dan memahami esensi permainan karena rata – rata yang menjawab 8 emblem adalah divisi tertinggi yaitu mytic, kemudian dari game mobile legend yang menghasilkan para responden dapat menghafal jenis heronya serta emblem yang cocok untuk hero yang di gunakan.

## 2.2 Gambar Emblem di Game Mobile Legend



### 2.3.5 Kemampuan memilih hero yang memiliki 2 role yaitu Tank sekaligus support

Untuk mengetahui kemampuan memilih hero yang memiliki 2 role yaitu Tank sekaligus support yang ada di Mobile Legend, dijabarkan diagram dalam diagram dibawah sebagai berikut :

Diagram 2.6 Kemampuan memilih hero yang memiliki 2 role yaitu Tank sekaligus support

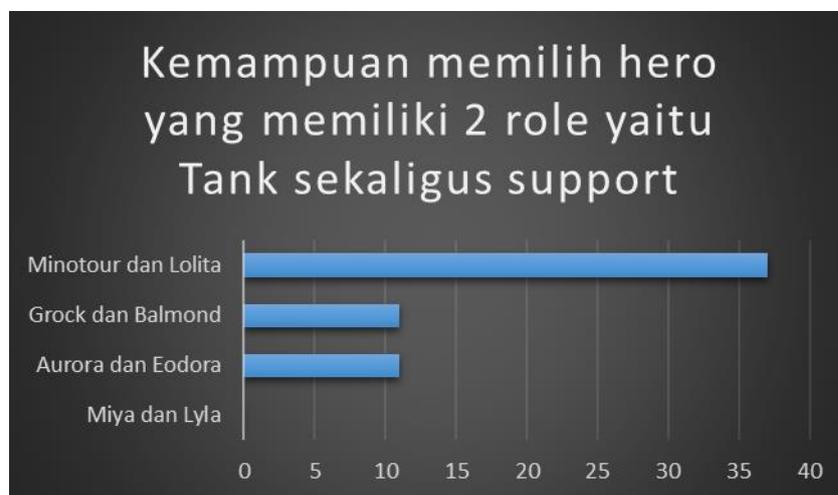


Diagram di atas tersebut menunjukkan hasil pemilihan terbesar pada responden dengan jawaban paling tepat yaitu minotour dan lolita yang paling besar dalam pilihan mencapai 62% responden, 20% menjawab grock dan balmond, dan yang terakhir 18 % menjawab aurora dan eodora. hal ini di karenakan pilihan mereka adalah pilihan yang paling tepat memilih minotour dan

lolita. Hero tersebut adalah tank sekaligus support karena tugasnya untuk melindungi teman 1 team. Kedua hero tersebut memiliki serangan fisik berupa pukulan menggunakan senjata palu besar untuk memukul musuhnya. Hal tersebut

termasuk serangan fisik yang berupa kekerasan di dalam video game dengan memukul palu pada lawan main. Hal ini salah satu yang memicu bagaimana dampak kekerasan video game yang tidak disadari pada playernya saat bermain game mobile legend.



2.3 Gambar Hero Minotour

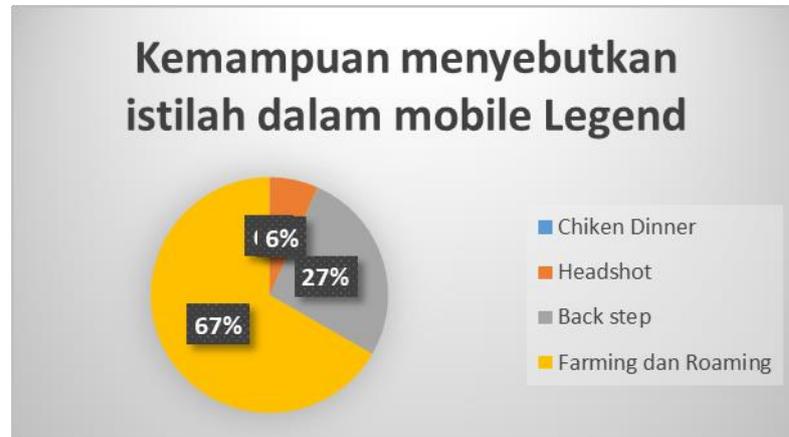
2.4 Gambar hero Lolita



### 2.3.6 Kemampuan menyebutkan Istilah dalam Mobile Legend

Untuk mengetahui kemampuan menyebutkan istilah di dalam Mobile Legend, dijabarkan diagram dalam diagram dibawah sebagai berikut :

Diagram 2.7 Kemampuan menyebutkan Istilah dalam Mobile Legend

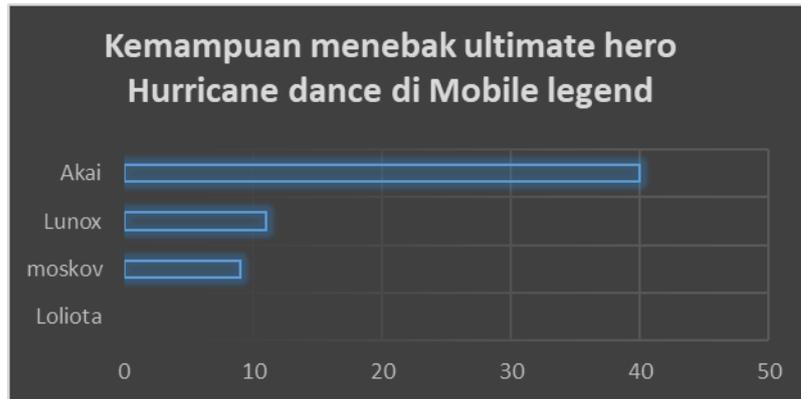


Dilihat dari diagram tersebut menunjukkan 67% responden menjawab Farming dan Roaming, 27% responden menjawab back step, dan terakhir 6 responden menjawab headshot. Farming dan Roaming adalah dimana salah satu hero haru mencari gold untuk membeli item core yang dibutuhkan dan Roaming adalah ketika teman 1 team kesusahan di masing masing linanya dia segera mendekati untuk membantu 1 teamnya seperti melakukan rotasi berpindah – pindah untuk membantu. Hal tersebut memiliki alasan tersendiri karena responden memiliki intensitas yang tinggi bermain mobile legend bersama dengan teman – temannya setiap yang menjadikan mereka memahami cara dan teknik bermain dengan baik di dalam game tersebut.

### 2.3.7 Kemampuan menebak Ultimate Hurricane Dance di Mobile legend

Untuk mengetahui kemampuan menebak ultimate hurricane dance di dalam Mobile Legend, dijabarkan diagram dalam diagram dibawah sebagai berikut :

Diagram 2.8 Kemampuan menebak Ultimate Hurricane Dance di Mobile legend



Dilihat dari diagram di atas mengenai kemampuan menebak ultimate hero hurricane dance di dalam mobile legend 67% responden menjawab Akai dengan jawaban tertinggi, 18% responden menjawab lunox, dan yang terakhir 15% responden menjawab moskov dan tidak ada yang menjawab lolita. Hero akai adalah hero dengan role Tank ultimatanya memutarakan badannya untuk mendorong atau menjepit musuh dan saat musuh terjepit dia tidak bisa bergerak selama 3,5 detik. Alasan responden memilih akai karena divisi mereka sudah lumayan tinggi yaitu melewati divisi epic atau sudah memiliki pengalaman main cukup baik. Pada divisi tersebut hero akai ini cukup populer karena menjadi tank favorit yang bisa mematikan pergerakan lawan dengan menjepitnya di tembok dengan waktu yang cukup lama, hal tersebut menjadikan team lawan kesusahan dan berpotensi menjadikan team yang memiliki hero akai diuntungkan untuk mencapai kemenangan.

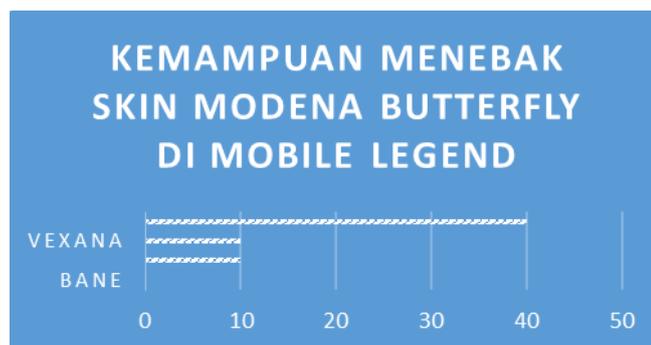
## 2.5 Gambar Hero Akai dalam Mobile Legend



### 2.3.8 Kemampuan menebak Skin Modena Butterfly di Mobile legend

Untuk mengetahui kemampuan menebak skin modena butterfly di dalam Mobile Legend, dijabarkan diagram dalam diagram dibawah sebagai berikut :

Diagram 2.9 Kemampuan menebak Skin Modena Butterfly di Mobile legend



Dilihat dari diagram di atas mengenai kemampuan menebak skin modena butterfly di mobile legend 66% responden menjawab yang paling tepat yaitu hero Miya. Miya adalah hero dengan role marksman menggunakan senjata panah untuk menghancurkan musuhnya. Walaupun banyak yang tidak memiliki skin modena

butterfly tersebut tetapi banyak yang tau akan skin ini karena skin ini memiliki harga diamond sekitar 10000 atau jika di rupiahkan sekitar 3 jutaan, itu lah alasan kenapa skin ini banyak yang mengetahuinya. Bukan sekedar melalui harganya tetapi juga melalui intensitas bermain game mobile legend mereka faham tentang hero mia dan berkaitan dengan skin modena butterfly. Sisanya yang menjawab vexana 22% responden dan Kaja 22% responden tidak terlalu memikirkan skin hanya memikirkan strategi karena skin tidak terlalu berpengaruh dalam game.

## 2.6 Gambar Skin Modena Butterfly Hero Miya

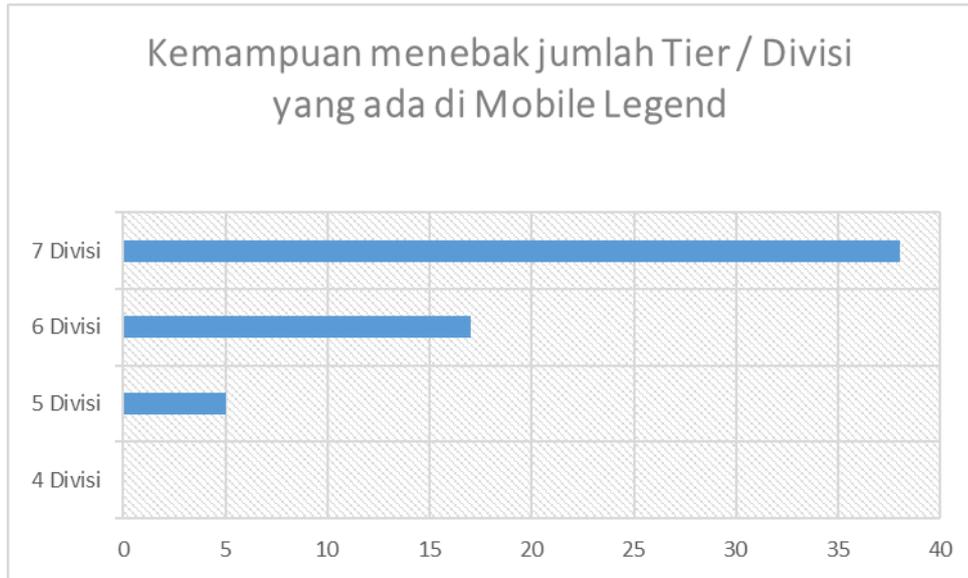


## 2.3.9 Kemampuan menebak jumlah Tier / Divisi yang ada di Mobile Legend

Untuk mengetahui kemampuan menebak jumlah Tier / Divisi yang ada di Mobile Legend, dijabarkan diagram dalam diagram dibawah sebagai berikut :

Diagram 2.10 Kemampuan menebak jumlah Tier / Divisi yang ada di Mobile

Legend



Dilihat dari diagram di atas bahwa kemampuan menebak jumlah Tier / Divisi yang ada di Mobile legend 63% responden menjawab 7 Divisi , 28% responden menjawab 6 divisi, 9% responden menjawab 5 divisi, dan tidak ada yang menjawab 4 divisi. Alasan responden sudah memahami divisi tersebut karena sudah sering bermain untuk menaikkan level mereka . frekuensi intensitas mereka yang bermain lebih dari 5 jam sehari mampu menjawab 7 divisi karena divisi mereka sudah mencapai maximal yaitu mytic.

## 2.7 Gambar Divisi / Tier di Mobile Legend



## 2.4 Pengawasan Orang tua

Pengawasan orang tua adalah berbagai strategi yang digunakan orang tua untuk mengontrol, mengawasi, atau menginterpretasikan konten media untuk anak-anak dan remaja. Indikatornya :

*Interaction Restrictions* adalah menyangkut pelaksanaan kontrol atas jumlah waktu yang dihabiskan anak-anak di media dan konten yang diizinkan untuk mereka gunakan. Mediasi aktif bersifat instruktif atau normatif dan berarti berbagi komentar kritis termasuk penjelasan tentang konten yang kompleks. Dalam jenis ini, orang tua melakukan mediasi kepada anaknya akan dampak positif dan dampak negatif saat menggunakan internet dan membatasi waktu menggunakan game Mobile Legend.

#### 2.4.1 Frekuensi Orang Tua Mengingatkan Anaknya Mengenai Dampak Negatif dari Internet Dalam Sehari

Diagram 2.11 Frekuensi Orang Tua Mengingatkan Anaknya Mengenai Dampak Negatif dari Internet Dalam Sehari



Dilihat dari diagram di atas tentang pengawasan orang tua terhadap anak dalam memediasi anak dalam sehari 53 % menunjukkan hasil dari 32 responden dari 60 responden menjawab tidak pernah, alasan dari responden tidak pernah karena mereka bermain bersama teman – temannya diluar rumah dan juga kedua orang tua mereka bekerja. mereka di ingatkan 3 kali sehari karena mereka terlalu lama bermain seperti saat di rumah pada saat pulang sekolah dan malam hari karena suka tidak memperhatikan saat orang tua minta tolong kepada responden. Orang tua mereka mengingatkan hanya sekedar “ internetan terus kapan belajarnya “ atau “ Dunia maya itu jangan di samain sama dunia nyata “ seperti itu salah satu contoh yang diberikan responden sampai akhirnya ada orang tua yang marah dari pengakuan responden tersebut dan membuat orang tua berkata “ internetan terus, mobile legend terus itu tu bikin gamau denger omongan orang tua”. Beberapa anak juga tidak di ingatkan seperti 6 respon den karena orang tuanya bekerja tidak terlalu memperhatikan anaknya saat menggunakan internet dan bermain game. Orang tua mereka hanya memberikan fasilitas yang anaknya ingin kan tetapi tidak mengingatkan dampaknya. Hal tersebut dilakukan orang tuanya untuk menyenangkan anaknya tanpa memikirkan dampak yang di hasilkan dari internet tersebut.

## **2.5 Perilaku Agresif Verbal Pada Anak Remaja**

Agresi verbal yaitu agresi yang dilakukan pada sumber agresi secara verbal. Agresi verbal ini dapat berupa kata – kata kotor atau kata – kata yang mampu menyakiti atau menyakitkan, melukai, menyinggung perasaan atau membuat orang lain menderita. Indikatornya adalah : Mengejek lawan, memaki teman satu team, mengancam player lain, mempermalukan lawan membentak

teman satu team, melakukan Name Calling (menyebut nama orang lain dengan kata - kata yang tidak pantas) pada player lain, berteriak dengan kata – kata tidak pantas, melakukan sarkas pada player lain.

### 2.5.1 Mengejek Lawan Saat Bermain Game Mobile Legend

Diagram 2.12 Mengejek Lawan Saat Bermain Game Mobile Legend



Dilihat dari diagram di atas menunjukkan 88% responden dari 60 responden menjawab pernah mengejek dan 12% menjawab tidak pernah mengejek. Menurut pengakuan responden mereka melakukan ejekan seperti berbicara kepada lawan “ Anjing ezpz banget bisa serius dikit ga? Gampang banget “ yang bermaksud mengejek lawan dengan kemenangan yang mudah di dapat dan ditambah dengan kata kata mengejek “ bisa serius dikit ga?” padahal musuh tersebut sudah sangat serius dalam bermain .

### 2.5.2 Memaki Lawan Saat Bermain Game Mobile Legend

Diagram 2.13 Memaki Lawan Saat Bermain Game Mobile Legend



Dilihat dari diagram tersebut menunjukkan 82% responden menjawab pernah memaki lawan dan 18% menjawab tidak pernah memaki lawan, seperti contoh yang diberikan salah satu responden seperti chatting dengan musuh dan berkata “Woy kontol asu jangan sok pro bajingan” yang bermaksud memaki lawan karena lawan tersebut berkata “udah nyerah aja deh noob” yang bermaksud player tersebut tidak pandai bermain dan disuruh untuk langsung menyerah karena dipastikan akan kalah.

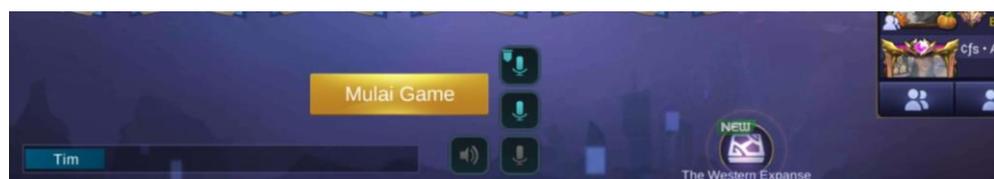
### 2.5.3 Mengancam Player Lain dalam Bermain Game Mobile Legend

Diagram 2.14 Mengancam Player Lain dalam Bermain Game Mobile Legend

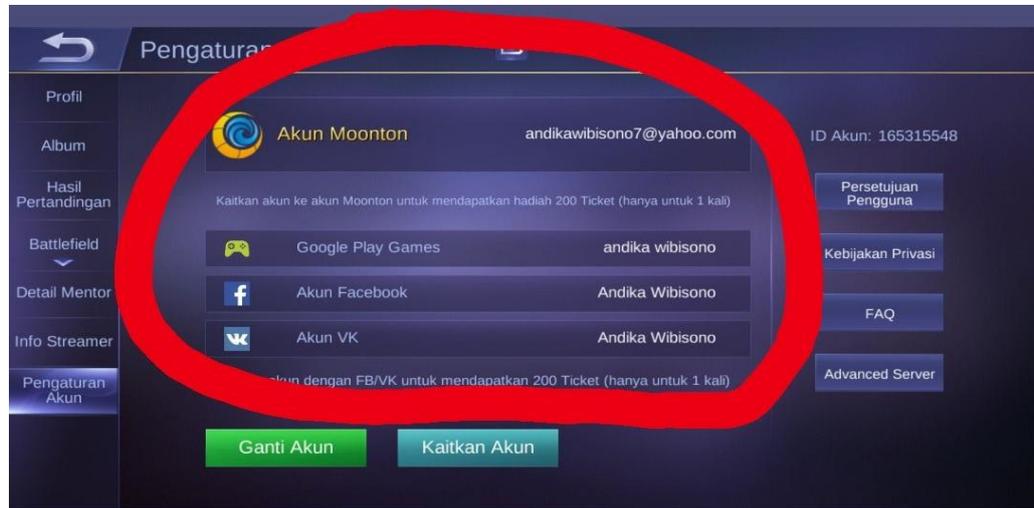


Dilihat dari diagram di atas menunjukkan 90% responden menjawab pernah mengancam player lain dan 10% responden menjawab tidak pernah mengancam didalam game tersebut karena sadar hal tersebut hanyalah sebuah game. Pengakuan dari salah satu responden menceritakan bagaimana dia sangat marah dan mengancam dengan menggunakan fitur voice chat yaitu fitur yang digunakan untuk berbicara langsung 1 team atau seperti team speak untuk menghubungkan suara 1 team satu sama lain agar lebih kompak saat bermain. Responden tersebut mengancam “ Eh ngentot koe cah ndi asu? Tak enteki koe nek ketemu su . Semarang mu ndi bangsat ? tak idak mulut mu rene ben rak cangkeman “ responden tersebut kesal karena teamnya kalah dan di maki teman satu team yang kebetulan orang semarang, lalu responden itu tidak terima dan mengancam player tersebut . Mobile legend bisa mengaitkan sosial media contohnya Facebook untuk menyatukan login Mobile Legend tersebut dengan Facebook playernya, dalam kata lain Mobile legend mengaitkan fitur Facebook pada player mobile legend. Mobile legend juga memberikan sebuah reward pada player yang menggunakan hero andalannya dengan hebat tetapi di sertakan posisi player mobile legend saat bermain game tersebut, dan hal tersebut memudahkan player mobile legend untuk mengetahui posisi player lain saat bermain di daerah mana saja.

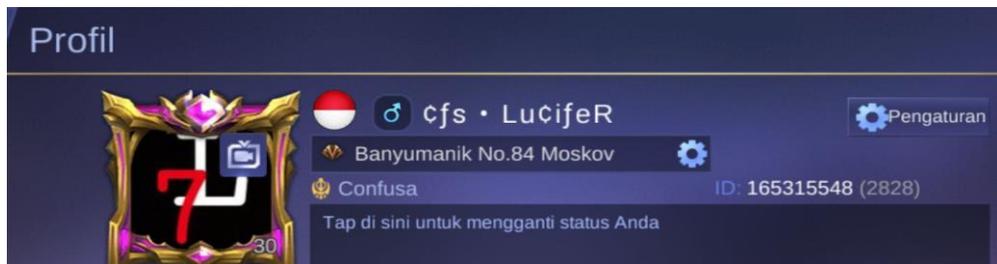
## 2.8 Gambar Voice Chat dalam Mobile Legend



## 2.9 Gambar Mobile legend terkait dengan akun Facebook



## 2.10 Gambar Reward dan Posisi yang di berikan Mobile Legend



## 2.5.4 Mempermalukan Lawan Dalam Bermain Game Mobile Legend

Diagram 2.15 Mempermalukan Lawan Dalam Bermain Game Mobile Legend



Dilihat dari diagram tersebut menunjukkan 83% responden menjawab pernah memermalukan lawan dan 17% tidak pernah memermalukan lawan karena respect dengan lawan. Salah satu responden membuka alasannya memermalukan lawan karena responden di ejek oleh lawan mainnya responden tersebut tidak terima dan mengajak duel dengan cara mengajak by 1 atau 1 lawan 1 bertarung hero andalannya. Responden tersebut mengalahkan lawannya 1 lawan 1 padahal responden memiliki divisi atau tingkat pengalaman dibawah lawan mainnya dan di saksikan oleh teman – teman sepermainnya .

### **2.5.5 Membentak Teman Satu Team Saat Bermain Game Mobile Legend**

Diagram 2.16 Membentak Teman Satu Team Saat Bermain Game Mobile Legend



Dilihat dari diagram tersebut menunjukkan 90% responden menjawab pernah dan 10% responden tidak pernah membentak teman satu team agar tidak terjadi perselisihan. Hal tersebut dilakukan para responden saat merasa kesal karena teman satu teamnya bermain buruk dan berteriak dengan intonasi yang tinggi “ Ahhh asuu koe iso main rak to ndes? Goblok ! “ yang di lontarkan pada teman 1 teamnya.

#### **2.5.6 Melakukan Name Calling (menyebut nama orang lain dengan kata - kata yang tidak sepatasnya ) Pada Player Lain Saat Bermain Game Mobile Legend**

Diagram 2.17 Melakukan Name Calling



Dilihat dari diagram tersebut menunjukkan 85% responden menjawab pernah dan 15% menjawab tidak pernah karena bisa menimbulkan sakit hati pada teman sepermainan. Responden melakukan hal tersebut karena kesal dengan cara bermain teman di sebelahnya saat bermain bersama. Secara langsung responden berkata “ Babi aer ewangi aku to “ dengan melihat temannya tersebut terlihat gendut padahal niat responden tersebut bercanda tetapi dia sudah melakukan name calling pada temannya sendiri. Tidak hanya sekedar itu mungkin lebih sadis mereka melakukan melalui chatting 1 team yang memanggil salah satu teamnya dengan kasar karena bermain tidak bagus dengan kata kata “ woy marksman anak pelacur bisa main ga? “ yang bermaksud seseorang yang menggunakan hero dengan role marksman bermain buruk dan di panggil oleh responden dengan kata yang tidak pantas.

### **2.5.7 Berteriak Dengan Kata – Kata Tidak Pantas Saat Bermain Game Mobile Legend**

Diagram 2.18 Berteriak Dengan Kata – Kata Tidak Pantas Saat Bermain Game

Mobile Legend



Dilihat dari diagram tersebut menunjukkan 93% responden pernah berteriak karena kesal dan 7% menjawab tidak pernah karena memiliki gadget yang bagus dan signal yang memungkinkan untuk bermain tanpa lag. Kebanyakan penyebabnya karena lag atau gangguan pada sinyal hp dan berteriak kasar seperti ah lonte lah team asu , Ngentot , Hp celeng , Asu ngelag jancok, dan penyebab lainnya karena kesal teamnya kalah dan teriak secara spontan “ Team bangsat “ dan kata kasar lainnya untuk mengekspresikan kekesalan dalam hatinya dan keadaannya.

#### **2.5.8 Melakakukan Sarkas Pada Player Lain Saat Bermain Game Mobile Legend**

Diagram 2.19 Melakakukan Sarkas Pada Player Lain Saat Bermain Game Mobile

Legend

## Melakakukan Sarkas Pada Player Lain Saat Bermain Game Mobile Legend



■ Tidak Pernah ■ Pernah

Dilihat dari diagram tersebut menunjukkan 88% responden menjawab pernah dan 12% tidak pernah karena para responden berfikir hal itu tidak harus dilakukan di dalam game. Biasanya responden melakukan hal ini karena sudah lelah untuk berteriak atau malas untuk marah, kemudia mereka menyindir dengan kata kata yang menyakiti perasaan playerlain seperti “ Mainnya Akai jago banget muter muter kaya anak cacat ” atau “ GG banget mainnya marksman tp bukan GG good game jadi Ga Guna“ itu salah satu contoh yang bermaksud memuji untuk menjatuhkan player lain karena arti GG tersebut dalam game adalah Good Game atau permainan bagus yang digunakan saat mengagumi permainan yang bagus tetapi di peleset kan GG tersebut manjadi Ga Guna atau tidak berguna untuk membantu teamnya.