

## ABSTRAK

### **Analisis Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Bermain Game Online Mobile Legends**

**Adam Hadithio Putra**  
**(2018210033)**

(viii + 5 bab + 89 hal + 6 tabel, + 9 lampiran, 31 pustaka (2012-2021))

Perkembangan yang semakin pesat dalam bidang teknologi menghadirkan media baru salah satunya dalam bidang game yaitu *game online*. *Game online* dapat dimainkan secara *online* dan terhubung oleh para pemain dari seluruh penjuru dunia, dalam hal ini memungkinkan setiap pemain dapat berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya. *Game online* yang saat ini sedang diminati oleh banyak orang yaitu *Mobile Legends*, *Mobile legends* adalah *game online* yang dapat dimainkan melalui *smartphone*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penyebab dan bagaimana kekerasan komunikasi verbal dalam bermain *game online Mobile Legends*. Teori yang digunakan dalam penelitian adalah teori *hate speech* oleh Anne Webber. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Informan yang digunakan pada penelitian ini adalah sebuah kelompok bernama *Mythical Legends* yang berisikan remaja. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan wawancara mendalam dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan kekerasan komunikasi verbal yang terjadi dalam *game online Mobile Legends* terjadi karena adanya perbuatan provokasi antar pemain. Kekerasan komunikasi verbal yang dilakukan dalam bermain *game online Mobile Legends* sangat beragam mulai dari ujaran kebencian seperti rasisme dengan menyebut suku dan agama, adapun yang menyebutkan kata-kata kasar seperti nama binatang, alat kelamin sampai menghina kedua orang tua. Kekerasan komunikasi verbal dilakukan melalui fitur-fitur komunikasi di dalam game seperti chat, komentar, suara.

Kata Kunci : Kekerasan Verbal, Game Mobile Legends, Komunikasi Verbal