

**PENGUNAAN KEKERASAN KOMUNIKASI VERBAL DALAM
PERMAINAN *MOBILE LEGEND* DAN INTERAKSI SOSIAL PADA
KELOMPOK BERMAIN *MOBILE LEGEND***



**Disusun Oleh:
SUPRIADI**

**PROGRAM STUDI IMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS SAHID JAKARTA
JAKARTA
2021**

ABSTRACT

Use of Verbal Communication Violence in Mobile Legend Games and Social Interaction in Mobile Legend Playgroup

Muhamad Bagus Rizkyanto

Supriadi

The development of science knowledge more days growing rapidly. Field game no escape from developments such. With the media recently made progress in the world game. The emergence of online games make the public can perform activities of communication at a time to play in time together, in addition to the range of communication even more widespread. Online games are one of them very desirable by society, namely mobile legend is a MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) game designed for mobile phones. The purpose of this research is to find out the use verbal communication violence in the mobile legend game and interaction in mobile legend playing group. The theory used in this research is the theory of symbolic interactionism. The method is used in this research is a method qualitative descriptive. And using purposive sampling technique is a technique for determining informants based on certain considerations and goals. Informants in this research is the group play Mobile Legend Teenagers. The collection of data use indepth interview, documentation, study literature. The analysis of data used data collection, data reduction, presentation of data, and withdrawal of conclusion. The results of this study shows that the informants knows and uses communication violence verbal before their game Mobile Legend. Based on the result of this study that communication verbal violence in the Mobile Legend Game Has an impact that makes the informants in this study uses verbal communication violence both in the mobile legend game and social interaction in the group play mobile legend teenagers. The influence of environment also effect the uses of violence communication verbally on individual.

Keys words: Verbal Communication Violence, playgroup, mobile legend game, social interaction.

ABSTRAK

Penggunaan Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan *Mobile Legend* dan Interaksi Sosial Pada Kelompok Bermain *Mobile Legend*

Muhammad Bagus Rizkyanto
Supriadi

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin hari kian pesat. Bidang *game* tidak luput dari perkembangan tersebut. Dengan adanya media baru membuat perkembangan di dalam dunia *game*. Munculnya *game online* membuat masyarakat bisa melakukan kegiatan komunikasi sekaligus bermain dalam waktu sama, selain itu jangkauan komunikasi pun semakin meluas. *Game online* yang salah satunya sangat diminati oleh masyarakat yaitu *Mobile Legend*. *Mobile Legend* adalah sebuah permainan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dirancang untuk ponsel.

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui penggunaan kekerasan verbal pada permainan *Mobile Legend* dan interaksi sosial pada kelompok bermain *Mobile Legend*. Teori yang digunakan dalam meneliti penelitian ini adalah Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori interaksionalisme simbolik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Dan menggunakan teknik *Sampling purposive* adalah teknik penentuan informan yang memang didasari pertimbangan dan tujuan tertentu. Informan yang digunakan pada penelitian ini ialah kelompok bermain *Mobile Legend* remaja. Pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan wawancara mendalam, dokumentasi, studi kepustakaan. Sedangkan analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa informan mengetahui dan menggunakan kekerasan verbal sebelum adanya permainan *Mobile Legend*. Selain itu berdasarkan hasil penelitian bahwa kekerasan verbal pada permainan *Mobile Legend* memiliki dampak yang membuat informan pada penelitian ini menggunakan kekerasan komunikasi verbal baik dalam permainan *Mobile Legend* dan interaksi sosial. Pengaruh lingkungan juga mempengaruhi penggunaan kekerasan komunikasi verbal pada individu.

Kata kunci : Kekerasan verbal, Permainan *Mobile Legend*, Interaksi sosial

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT atas rahmatnya yang berlimpah, penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul: **“Penggunaan Kerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan *Mobile Legend* dan Interaksi Sosial Pada Kelompok Bermain *Mobile Legend*”**. Penelitian ini berangkat dari satu pengamatan sehari-hari di kalangan peserta permainan *mobile legend* yang kerap kali menggunakan pesan-pesan verbal yang kasar. Peneliti ingin mengetahui apakah kebiasaan penggunaan pesan verbal yang kasar (keerasan komunikasi verbal) terbawa dalam komunikasi atau interaksi sehari-hari dalam kelompoknya.

Dalam penelitian ini, penulis menyadari masih ada kekurangannya, karena keterbatasan- keterbatasan yang ada. Melalui kesempatan ini pula, penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu terselenggaranya penelitian ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, sehingga kritikan dan saran yang bermanfaat serta membangun sangat dibutuhkan demi kesempurnaan laporan penulis.

Akhir kata penulis sampaikan semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan. Terima kasih.

Jakarta, Agustus 2021

Peneliti

DAFTAR ISI

Abstrak	i
Lembar Pengesahan Sidang Skripsi	ii
Pengesahan Skripsi/Tugas Akhir	iii
Surat Pernyataan Orisinalitas Skripsi	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
Bab I : Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Permasalahan Penelitian.....	4
1.3 Identifikasi Masalah Penelitian.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
Bab 2 : Kerangka Pemikiran	7
2.1 Komunikasi.....	7
2.1.1 Pengertian Komunikasi.....	7
2.1.2 Proses Komunikasi.....	8
2.1.3 Komunikasi Verbal.....	10
2.2 Media Baru Dalam Studi Komunikasi.....	11
2.2.1 Karakteristik Media Baru.....	12
2.2.2 Jenis-Jenis Media Baru.....	14
2.3 Game Online.....	18
2.3.1 Pengertian Game Online.....	18
2.3.2 Perkembangan Game Online.....	19
2.3.3 Dampak Game Online.....	20
2.3.4 Mobile Legend : Bang Bang.....	22
2.4 Kekerasan Verbal.....	24
2.5 Interaksi Sosial.....	25
2.5.1 Ciri-Ciri Interaksi Sosial.....	26

2.5.2 Jenis-Jenis Interaksi Sosial.....	27
2.5.3 Faktor-Faktor Interaksi Sosial.....	27
2.5.4 Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial.....	28
2.5.5 Syarat Interaksi Sosial.....	29
2.6. Citra Mobile Legend.....	30
2.7 Teori Interaksionalisme Simbolik.....	31
Bab 3: Metodologi Penelitian.....	33
3.1 Metode Penelitian.....	33
3.2 Jenis Penelitian.....	34
3.3 Subjek Penelitian.....	35
3.4 Sumber Data Penelitian.....	37
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.5.1 Teknik Wawancara.....	39
3.6 Teknik Analisis Data.....	41
3.7 Triangulasi Data.....	43
3.8 Lokasi Penelitian.....	43
Bab 4 : Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	44
4.1 Mobile Legend.....	44
4.1.1 Sejarah Mobile Legend.....	44
4.1.2 Sejarah Mobile Legend di Indonesia.....	46
4.1.3 Daya Tarik Mobile Legend.....	47
4.1.4 Mobile Legend Professional league (MPL ID).....	49
4.2 Profil Responden.....	51
4.2.1 Informan Kunci.....	51
4.2.2 Informan.....	51
4.3 Hasil Penelitian.....	52
4.3.1 Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan Mobile Legend.....	54
4.3.1.1 Penggunaan Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Mobile Legend.....	54

4.3.1.2 Frekuensi Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan Mobile Legend.....	57
4.3.1.3 Bentuk Kekerasan Komunikasi Verbal Pada Permainan Mobile Legend.....	59
4.3.2 Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Interaksi Sosial.....	61
4.3.2.1 Penggunaan Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Interaksi Sosial.....	61
4.3.2.2 Frekuensi Penggunaan Kekerasan Verbal Dalam Interaksi Sosial.....	64
4.3.2.3 Bentuk Penggunaan Kekerasan Verbal Dalam Interaksi Sosial.....	65
BAB 5 :Kesimpulan dan Saran.....	67
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran.....	68
Daftar Pustaka.....	69
Lampiran.....	73

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial sudah menjadi alamiahnya tidak bisa hidup tanpa adanya komunikasi dan interaksi sosial. Interaksi sosial menurut Sutherland yaitu suatu hubungan yang mempunyai pengaruh secara dinamis antara individu dengan individu dan antara individu dengan kelompok dalam situasi sosial.¹ Komunikasi dan interaksi sosial menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia dalam bermasyarakat. Tanpa adanya komunikasi maka aktivitas apapun akan menjadi sulit. Seiring dengan berjalannya waktu, komunikasi menjadi lebih mudah karena adanya teknologi yang membuat masyarakat dapat berkomunikasi dimanapun dan kapanpun mereka inginkan

Bidang ini paling banyak menarik perhatian masyarakat, karna perkembangan yang muncul di tengah masyarakat sangat terasa nyata dan memiliki pengaruh yang cukup besar dalam kehidupan di zaman modern. salah satunya masyarakat bisa melakukan komunikasi di *game online*. Komunikasi yang sangat luas jangkauannya yang bisa dilakukan dengan computer maupun *smartphone*.

Permainan online mulai muncul di Indonesia pada tahun 2001, dengan diluncurkannya Nexia Online, sebuah permainan RPG (Role Playing Game) keluaran BolehGame dengan grafik sederhana berbasis 2D. Nexia hanya membutuhkan spesifikasi komputer yang cukup kecil, bahkan bisa dimainkan di Pentium 2 dengan minimal grafik 3D. Permainan keluaran Korea ini berhasil memperkenalkan bermain game dan chat pertama di Indonesia.²

¹Slamet Santoso, *Teori – teori Psikologi Sosial*, refika aditama, 2010, hal. 164

²Tasha, “Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia”

<https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>

Pada 24 September 2016 permainan *online Mobile Legend* dirilis dan seiring waktu berjalan permainan ini semakin banyak di gemari masyarakat khususnya masyarakat Indonesia. *Mobile Legend* adalah sebuah permainan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) 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.³

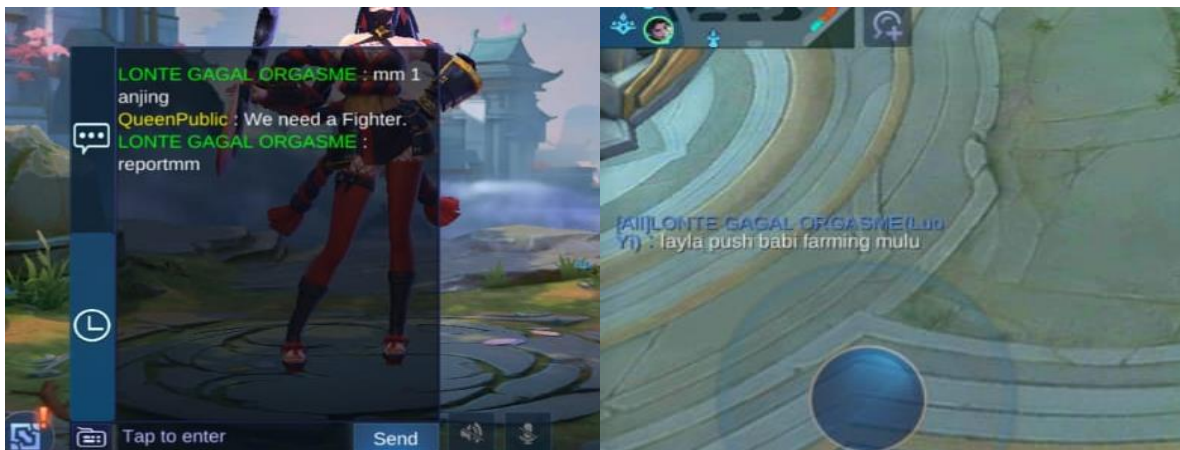
Fitur yang dimiliki permainan *online* ini salah satunya fitur komunikasi. Fitur yang menghubungkan satu pemain dengan pemain lainnya yang sifatnya sangat luas jangkauannya. Fitur ini memiliki dua jenis yaitu fitur tulisan dan fitur suara. Tentunya pilihan fitur komunikasi ini di buat untuk mempermudah pemain dalam proses bermain dan berkomunikasi dengan teman satu timnya.

Dengan adanya fitur komunikasi dalam permainan *Mobile Legend* yang sangat luas, tentunya penggunaan bahasa sangatlah penting karna bahasa merupakan salah satu unsur dalam berkomunikasi. Seperti yang dipaparkan oleh M. Rais Almajid “Bahasa juga menjadi instrumen penting dalam komunikasi sehingga tanpa bahasa manusia akan kesulitan untuk menyampaikan pendapat, gagasan, maupun ide yang mereka pikirkan.”⁴

³https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang

⁴Muhammad Rais Almajid. “*Tindak Verbal Abuse dalam Permainan Mobile Legend di Indonesia: Kajian Sociolinguistik*” Skripsi Fakultas Adab dan Bahasa , Institut Agama Islam Negeri Surakarta, 2019

Gambar 1



Contoh kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend*

Sumber :dokumentasi penulis

Namun mirisnya dengan adanya fitur komunikasi yang sangat luas jangkauannya ini, banyak khalayak yang salah menggunakan bahasa dalam berkomunikasi. Banyaknya kata-kata yang tidak patut diucapkan di tengah interaksi sosial seperti “goblok” “tolol” dan lainnya menimbulkan fenomena yang biasa kita sebut sebagai kekerasan verbal. Fenomena ini tentunya dapat berpotensi besar mempengaruhi interaksi sosial khususnya pemain *Mobile Legend*. Oleh sebab itu dengan penelitian ini diharapkan peneliti dapat mengetahui sejauh apa fenomena ini mempengaruhi interaksi sosial dan bagaimana cara mengatasinya sesuai dengan kenyataan lapangan yang ada.

Dalam penelitian sebelumnya yang terkait seperti yang dilakukan oleh Fariz 2017 dalam judul: *jurnal komunikasi trashtalk dalam permainan game online dota 2*. Dalam penelitian ini trashtalk atau ucapan kotor merupakan tindakan yang tidak baik bagi para pemain game atau yang lainnya. Jika sering terbiasa menggunakan kata yang kasar dan kotor baik dalam dunia gamers, sosial media biasanya sering akan menimbulkan kebiasaan yang buruk. Sehingga kebiasaan buruk ini berdampak kepada orang yang diberi ucapan dan

pemberi ucapan berupa peremehan, sanksi sosial, emosional, dan menimbulkan konflik.⁵

Dengan adanya fenomena ini membuat opini masyarakat menjadi negatif terhadap *game online* sehingga banyak masyarakat menjadikan *game online* ini menjadi dianggap sebagai sumber masalah khususnya bagi remaja.

Selain untuk mengetahui bagaimana pengaruh yang disebabkan oleh fenomena kekerasan verbal pada permainan *Mobile Legend* dalam penelitian ini mengetahui apakah individu telah melakukan kekerasan verbal sebelum dirinya bermain permainan *Mobile Legend* atau setelah dirinya bermain.

1.2 Rumusan Permasalahan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan, maka peneliti merumuskan rumusan penelitian sebagai berikut: Bagaimana kekerasan komunikasi verbal dalam permainan *mobile legend* dan pengaruhnya pada interaksi sosial dilingkungannya.

1.3 Identifikasi Masalah Penelitian

Identifikasi yang dirumuskan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kekerasan komunikasi verbal dalam permainan *mobile legend* digunakan, frekuensinya, pada situasi dan kondisi apa dan mengapa menggunakan kekerasan komunikasi verbal?
2. Bagaimana kekerasan komunikasi verbal digunakan dalam interaksi sosial, frekuensinya, dalam situasi dan kondisi apa dan mengapa menggunakan kekerasan verbal?

⁵ Fariz, Achmad. 2017. "Gamers Dalam Permainan Game Online Dota 2 Di Warung Internet Tumang Game Online Kabupaten Sukoharjo," no. 16.

3. Bagaimana kekerasan komunikasi verbal yang digunakan dalam permainan mobile legend dan pengaruhnya pada interaksi sosial di lingkungannya?

1.4 Tujuan Penelitian

Bedasarkan rumusan masalah yang sudah di jelaskan, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui bagaimana kekerasan komunikasi verbal dalam permainan mobile legend digunakan, frekuensinya, pada situasi dan kondisi apa dan mengapa menggunakan kekerasan verbal.
2. Mengetahui Bagaimana kekerasan komunikasi verbal digunakan dalam interaksi sosial, frekuensinya, dalam situasi dan kondisi apa dan mengapa menggunakan kekerasan verbal
3. Mengetahui Bagaimana kekerasan komunikasi verbal yang digunakan dalam permainan mobile legend dan pengaruhnya pada interaksi sosial di lingkungannya.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis membagi manfaat penelitian menjadi dua bagian yaitu manfaat akademik dan manfaat praktis. Berikut penjabaran dari keduanya:

1. Manfaat Akademik

Secara akademik penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah studi kasus dalam ilmu komunikasi dan juga mengenai teori yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan teori interaksionalisme simbolik.

Sehingga akan menambah pengetahuan pembelajaran terkait teori komunikasi tersebut dalam konteks yang berbeda.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk pemain atau *developer game Mobile Legend* sehingga bisa lebih efektif mengatasi fenomena kekerasan komunikasinverbal ini dalam permainan *Mobile Legend* sehingga bisa mengurangi dampak negatif dari fenomena ini.

BAB II

KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Komunikasi

2.1.1 Pengertian Komunikasi

Manusia terlahir ke dunia sebagai makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial, manusia menjadikan komunikasi sebagai unsur yang sangat penting dalam kehidupannya. Komunikasi sangatlah penting hingga ada yang mengatakan bahwa kita sebagai manusia tidak mungkin tidak berkomunikasi, bahkan kita berkomunikasi dengan diri sendiri. Kegiatan komunikasi akan timbul ketika seseorang manusia melakukan interaksi dengan manusia lain. Jadi dapat dikatakan bahwa, komunikasi timbul akibat adanya interaksi sosial. Hal ini berarti bahwa komunikasi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun kelompok.

Menurut Barelson & Stainer dalam buku “*Filsafat Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*” karya Dani Vardiansyah mengatakan :

“Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian, dan lain-lain. Melalui penggunaan simbol-simbol seperti kata-kata, gambar-gambar, angka-angka, dan lain-lain.”⁶

Everett M. Rogers mendefinisikan

“Komunikasi adalah proses di mana suatu ide dialihkan dari sumber kepada satu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka.”Kemudian dikembangkan oleh Rogers bersama D.Lawrence Kincaid sehingga melahirkan suatu definisi baru yang menyatakan bahwa “Komunikasi adalah suatu proses di mana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian dan mendalam.”⁷

⁶ Vardiansyah, Dani, *Filsafat Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Jakarta : PT. Indeks, 2008. Hal. 25.

⁷Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Rajagrafindo Persada, 2007, Hal. 22.

Dari definisi yang telah tertulis diatas penulis mengambil kesimpulan bahwa komunikasi ialah sebuah kegiatan proses penyampaian pikiran terhadap individu lain yang bertujuan untuk mendapatkan respon atau *feedback* sesuai dengan kehendak kita yang kita inginkan. Sama halnya seperti ketika kita sedang bercerita ke individu lain, kita mengharapkan respon dari si pendengar terhadap cerita kita.

2.1.2 Proses Komunikasi

Komunikasi itu sendiri merupakan proses, proses yang dimaksud dapat diartikan seperti ketika komunikator menyampaikan pesan melalui sebuah media kepada komunikan dan diakhiri dengan adanya respon atau *feedback*. Hal ini di buktikan dengan adanya pendapat dari Onong Uchjana Effendy dalam buku “*Mengenai Ilmu Komunikasi*” karya H.P. Rosmawati, proses komunikasi adalah berlangsungnya penyampaian ide, informasi, opini, kepercayaan, perasaan dan sebagainya oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan lambang, misalnya bahasa, gambar, warna, dan sebagainya yang mempunyai syarat.⁸

Selain itu Onong Uchjana Effendy juga memiliki pemikiran bahwa komunikasi memiliki dua tahap, yang terdiri dari primer dan sekunder. Yang dimaksud dengan komunikasi primer ialah Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (*symbol*) sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, kial, isyarat, gambar, warna, dan lain sebagainya yang secara langsung mampu “menerjemahkan” pikiran dan atau perasaan komunikator kepada

⁸Effendy, Onong Uchjana, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktik*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2006. Cetakan 20

komunikasikan. Dan yang dimaksud dengan tahap sekunder ialah Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Seorang komunikator menggunakan media kedua dalam melancarkan komunikasinya karena komunikasikan sebagai sasarannya berada di tempat yang relatif jauh atau jumlahnya banyak. Surat, telepon, teleks, surat kabar, majalah, radio, televisi, film, dan banyak lagi adalah media kedua yang sering digunakan dalam komunikasi.⁹

Dari penjelasan di atas peneliti menarik kesimpulan bahwa proses komunikasi terjadi ditengah interaksi yang dijalin antara komunikator dan komunikasikan. Proses komunikasi terjadi berdasarkan unsur-unsur yang saling berkaitan didalamnya. Proses komunikasi merupakan hal yang sangat penting dalam kegiatan komunikasi karna hal ini yang akan menentukan keberhasilan atau kegagalan dari komunikasi itu sendiri.

Seperti penelitian ini, Proses komunikasi ini juga berlangsung berlangsung dalam permainan *Mobile Legend* dengan tujuan menyampaikan perasaan, pendapat demi mendapatkan respon dari individu lain yang bermain permainan tersebut.

2.1.3 Komunikasi Verbal

⁹Onong Uchjana Effendy, M.A., *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2007, hlm. 11

Komunikasi verbal ialah komunikasi yang dalam penyampaiannya pesannya menggunakan secara lisan dan tertulis.¹⁰ Menurut Paulette J. Thomas, komunikasi verbal ialah penyampaian dan penerimaan pesan dengan menggunakan bahasa lisan dan tulisan.¹¹

Dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa komunikasi verbal adalah sebuah proses penyampaian pesan melalui lisan dan tertulis sebagai media penyampaiannya hal ini sesuai dengan komunikasi yang dilakukan dalam permainan *Mobile Legend* dan juga dalam interaksi sosial. Dalam penelitian ini penulis ingin meneliti mengenai komunikasi verbal yang dilakukan oleh subjek penelitian dalam permainan *Mobile legend* dan interaksi sosialnya.

Karakteristik yang dimiliki oleh komunikasi verbal yakni jelas dan ringkas, yang dimaksud dengan jelas dan ringkas disini ialah :

- a. Jelas perbendaharaan kata, jelas penggunaan katanya sehingga mudah dimengerti oleh penerimaan pesan.
- b. Kata yang mengandung konotatif dan denotatif

Karakteristik inilah yang membedakan antara komunikasi verbal dengan komunikasi non verbal.

2.2 Media Baru Dalam Studi Komunikasi

¹⁰Onong Uchjana Effendi, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2011), hlm 7

¹¹Roudhonah, *Ilmu Komunikasi* (Jakarta : kerja sama lembaga pendidikan UIN Jakarta dan Jakarta pers, 2007) cetakan ke-1, hlm 93

Kemunculan *new media* atau media baru tidak terlepas dari kemunculan internet di dunia ini. Media baru adalah istilah yang di maksudkan untuk mencakup kemunculan era digital, computer, atau jaringan teknologi dan komunikasi pada masa abad ke 20. Sebagian besar teknologi yang digambarkan sebagai media baru era digital yang mempunyai karakteristik dapat memanipulasi, bersifat jaringan, padat, mapat, interaktif dan memikat. Kehadiran media baru dipahami semata mata sebagai konsekuensi teknologi komunikasi yang membuat batas *platform* media yang sebelumnya ada menjadi kabur. keberadaan media baru seperti internet bisa melampaui pola penyebaran pesan media tradisional; sifat internet yang bisa berinteraksi mengaburkan batas geografis, kapasitas interaksi, dan yang terpenting bisa dilakukan secara *real time*. Nicholas Gane dan David Beer memaparkan karakteristik media baru dengan *term network, interactivity, information, interface, archive, dan simulation*.¹²

Dalam pemahaman McQuails *new media* ini tidak hanya sebagai perangkat teknologi semata. Menurutnya, media baru juga mempunyai implikasi terhadap proses komunikasi yang menyertainya. Selain itu keberadaan yang berbeda dengan media yang sudah terlebih ada membawa konsekuensi pula baik secara langsung maupun tidak langsung

Dari sini peneliti dapat menyimpulkan bahwa media baru seperti internet mendominasi dalam hampir semua kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Dengan adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat teknologi dan media baru menjadi salah satu unsur yang sangat penting dan paling digunakan. Bukan hanya dalam mencari sebuah informasi saja, media baru sekarang sudah digunakan sebagai sarana pekerjaan, keperluan perbankan, bahkan hingga memenuhi kebutuhan hidup seperti belanja dan hiburan semua bisa dilakukan dalam media baru internet. Ditambah dengan hadirnya *smartphone* ditengah masyarakat

¹²Nasrullah Rulli, *Teori dan Riset Media Siber (cybermedia)*, Jakarta: kencana prenadamedia group. 2017. Hal. 14

membuat tingkat pengaksesan media baru internet menjadi lebih tinggi dan lebih mudah dilakukannya. Masyarakat dapat mengakses internet dimana saja dan kapan saja tanpa adanya batasan. Tentu saja dengan adanya internet ditengah kita, hal ini akan mempengaruhi gaya komunikasi masyarakat. Komunikasi yang dapat dilakukan melalui internet dan juga ditengah masa pandemi ini tentunya internet telah mempermudah masyarakat dalam melakukan kegiatan dalam hal apapun.

2.2.1 Karakteristik Media Baru

Dengan adanya perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi digital, munculah sebuah media yang disebut media baru. Seperti halnya dengan media sebelumnya yang sudah ada (televisi, radio dan surat kabar) media baru memiliki karakteristik diantaranya :

1. Interaktif

Karakteristik merupakan salah satu karakteristik yang paling membedakan media baru dengan media sebelumnya. Sifat interaktif yang bersifat langsung membuat media baru menjadi paling unggul dalam hal komunikasi dari media sebelumnya.

2. Hipertekstual

Hipertekstual memiliki arti bahwa setiap informasi yang telah di muat di televisi, radio maupun surat kabar kembali dimasukkan kedalam media baru dengan tampilan dan format yang telah disesuaikan. Hal ini digunakan dengan tujuan sebagai *database* perpindahan media lama ke media baru sehingga semua informasi yang pernah berada di media lama tetap bisa di lihat di dalam media baru dan tidak menghilang.

3. Jaringan (*networking*)

Karakteristik ini mengartikan bahwa di dalam media baru internet memiliki atau terdapat jaringan yang sifatnya saling menguatkan untuk mempermudah

pengguna untuk mencari dan menemukan sesuatu menggunakan internet dalam mencari informasi. Jaringan itu antara lain *The World Wide Web*, website perusahaan/negara, situs media sosial, blog network, forum online dan sebagainya. Jaringan ini merupakan media baru dan juga menjadi kunci dari media baru.

4. Maya atau virtual

Karakteristik ini menjadi salah satu kelemahan yang terdapat pada media baru. Karena media baru memiliki sifat maya sehingga bisa terjadi identitas seseorang ataupun kelompok di dalam media baru tersebut menjadi tidak jelas dan tidak bisa dipercaya sepenuhnya. Jangkauan wilayah penyebaran informasi yang sangat luas dan dapat menjangkau dimana saja dan kapan saja sehingga setiap informasi dapat diakses oleh setiap orang dan tanpa diketahui sumbernya merupakan valid atau tidak.

5. Simulasi

Dengan adanya zaman digital, khalayak tidak akan lepas dari tindakan peniruan atau simulasi. Pada dasarnya setiap media dapat mengakibatkan perilaku peniruan oleh khalayak. Sama halnya dengan media lama, media baru menirukan beberapa dari media lama yang masih bisa diangkat ke media baru. Khalayak pengguna media baru juga memiliki kesempatan untuk melakukan hal yang sama, yaitu menirukan sebuah informasi yang ia dapat di dalam media baru ke dunia nyata yang pada akhirnya akan mempengaruhi hidupnya.

Denis McQuail dalam buku teori komunikasi massa menjelaskan media baru memiliki beberapa karakteristik yaitu :

1. Desentraslisasi

Pengadaan dan pemilihan berita tidak lagi sepenuhnya berada di tangan pemasok komunikasi.

2. Kemampuan Tinggi

Pengantaran melalui kabel dan satelit. Pengantaran tersebut mampu mengatasi hambatan komunikasi dikarenakan pemancar lainnya.

3. Komunikasi Timbal Balik (Interaktif)

Penerima dapat memilih, menukar informasi, menjawab kembali, dan dihubungkan dengan penerima lainnya secara langsung.¹³

Dari penjelasan diatas peneliti mengambil kesimpulan bahwa karakteristik dari media baru ini bersifat interaktif yang membedakan dengan media lama. Yang dimana pengguna media baru dapat menggunakan dan berkomunikasi secara langsung dengan pengguna lainnya, dan pengguna akan mendapatkan respon langsung. Selain itu pengguna media akan mudah mencari sebuah informasi mengenai hal apapun, baik itu sesuatu yang bersifat baru maupun lama. Hal ini sangat dibutuhkan terutama dimasa pandemi covid-19 yang dimana informasi sangat diperlukan untuk memperbarui pengetahuan tentang keadaan sekitar selama masa pandemi. Selain itu komunikasi juga lebih mudah dilakukan dimasa pandemi dengan adanya media baru.

2.2.2 Jenis-Jenis Media Baru

Dari penjelasan mengenai media baru yang telah disampaikan dapat memberukan prespektif mengenai media baru dan memahami ragamnya. Berikut macam macam dari media baru :

1. Situs (*WebSite*)

Situs adalah halaman yang merupakan satu alamat domain yang berisi informasi *data visual audio*, memuat aplikasi hingga berisi tautan dari halaman *web* lainnya. Penggunaan situs sebagai salah satu jenis media siber sejatinya bisa menjelaskan beragam bentuk media siber. Namun untuk lebih

¹³Denis, McQuail. *Teori Komunikasi Massa McQuail*, Jakarta, Salemba Humanika, 2011, Hal. 16

memberikan perbedaan lebih jelas, maka yang dimaksud situs disini adalah halaman situs dalam pengertian umum. Artinya, situs yang disesuaikan dengan jenis informasi yang akan disampaikan seperti www.kompas.com

2. *E-mail*(surat elektronik)

E-mail atau surat elektronik ini merupakan bentuk media siber yang paling populer setelah situs. Cara kerja surat elektronik ini sama seperti surat konvensional di mana selalu ada tujuan penerima dan isi surat. *E-mail* bisa dikatakan sebagai “*hybrid medium*” untuk menandakan bahwa fasilitas ini menggabungkan unsur-unsur komunikasi, yakni berbicara dan menulis.

Surat elektronik ini bisa dikatakan sebagai media yang “wajib” dimiliki oleh mereka yang menggunakan media siber. Selain kegunaannya untuk berinteraksi melalui internet, keberadaan *E-mail* juga digunakan untuk penanda sekaligus persyaratan identitas bagi penggunaan jenis media siber yang lain.

3. Forum di Internet (Bulletin Boards)

Fasilitas *Mail List* atau disebut juga dengan istilah “milis” merupakan salah satu jenis media siber yang digunakan untuk berkomunikasi. Milis bekerja pada komunitas yang memiliki kesukaan atau minat yang sama atau berasal dari suatu tempat.¹⁴

4. *Blog*

Istilah *blog* berasal dari kata *we-blog*, yang pertama kali diperkenalkan oleh Jorn Berger pada 1997. Pada awalnya *blog* merupakan suatu bentuk situs pribadi yang berisi kumpulan tautan kesitus lain yang dianggap menarik dan diperbaharui setiap harinya, perkembangan selanjutnya *blog* banyak memuat jurnal (tulisan keseharian pribadi) si pemilik dan terdapat kolom komentar yang bisa diisi oleh pengunjung. Definisi yang tidak jauh

¹⁴ Rulli Nasrulloh, *Media Siber*, Kencana, Prenamedia Group, 2014, Hal. 25 - 36

bedaditegaskan oleh Stuart Allan, yang menyatakan bahwa *blog* merupakan situs yang memuat jurnal pribadi sang pemiliknya.

Dalam menggunakan fasilitas *web*, jenis media ini bisa dibagi menjadi dua : (1) kategori *personal homepages* yaitu pemilik menggunakan nama domain sendiri seperti .com atau .net, (2) dengan menggunakan fasilitas penyediaan halaman *web-blog* gratis, misalnya *Wordpress* (www.wordpress.com) atau *Blogspot* (www.blogspot.com).¹⁵

5. *Wiki*

Wiki merupakan situs yang mengumpulkan artikel maupun berita sesuai dengan suatu kata kunci. Mirip dengan kamus, *Wiki* menghadirkan kepada pengguna pengertian, sejarah, hingga rujukan buku atau tautan tentang satu kata. Situs *Wiki* hanya menyediakan perangkat lunak yang bisa dimasuki oleh pengguna yang lainnya, apakah data ini bersifat valid atau tidak, bagaimana referensi lain berbicara tentang lema itu yang ada ditautan, hingga foto yang ada disana.

6. Aplikasi Pesan

Teknologi telepon genggam yang tidak hanya sebagai perangkat untuk berkomunikasi seperti telepon atau SMS semata, sebuah telepon genggam kini telah dilengkapi oleh perangkat yang memungkinkan warga bisa terkoneksi dengan internet (smartphone). Contoh sederhana ada Whatsapp, Line.

7. Internet “*Broadcasting*”

Internet tidak hanya menampilkan liputan berupa teks atau lampiran (*attach*) *file video* dan *audio* semata. Media internet telah tumbuh menjadi media yang mampu menyiarkan secara langsung siaran televisi maupun radio. Seperti yang dilakukan oleh dua staf kampanye calon presiden Howard Dean pada pemilihan presiden di Amerika Serikat pada 2004,

¹⁵ Christopher K. Passante, *Journalism*, (Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP, 2008), 216-217

dengan menggunakan perbincangan radio melalui internet merupakan salah satu contoh bagaimana media internet bisa digunakan sebagai medium pertukaran informasi, dengan biaya yang jauh lebih murah dibandingkan dengan membangun suatu stasiun radio.

8. *Peer-to-peer*

Seperti halnya cara kerja SMS, *peer-to-peer* (P2P) merupakan media untuk berkomunikasi antar – pengguna diinternet, seperti untuk percakapan atau berbagi file. Fasilitas percakapan atau *Instant Messaging* (IM) seperti yahoo! Messenger, Google Talk memungkinkan warga untuk melakukan komunikasi, juga untuk mendistribusikan informasi. Selain itu, P2P juga bisa merupakan perangkat berbagai file seperti DropBox atau Google Doc.

9. *The RSS*

Content-syndication format atau dikenal dengan sebutan RSS atau sindikasi konten sebagai revolusi dalam perangkat lunak di internet. Perangkat lunak ini bekerja untuk mengambil dan mengumpulkan konten berita sesuai dengan keinginan pengguna. Artinya, sebagai contoh, apabila pengguna menginginkan berita dari situs tertentu atau kanal dari situs itu, maka RSS akan mendeteksi seluruh kata kunci yang terkait dengan konten dimaksud. Melalui cara kerja tidak jauh berbeda dengan mesin pencari (search engine), RSS akan menampilkan satu halaman penuh tautan didalam khusus,. Perbedaan dengan mesin pencari yaitu RSS bisa bekerja sesuai dengan keinginan pengguna untuk mengakses situs atau blog mana saja yang menjadi sumber tautan tersebut.

10. MUDs

Menurut istilah MUDs berasal dari *Multi-User Dungeons* atau bisa juga *Multi-User Dimensions* Secara terminologi MUDs diartikan sebagai suatu program komputer yang diatur sedemikian rupa sehingga dapat diakses oleh beragam user dalam satu waktu secara bersamaan. Program seperti ini memberikan setiap *user* yang terkoneksi, disebut dengan *player* (permainan),

akses untuk suatu laman, objek dan *landscape*. Ada dua model program MUDs, model pertama yaitu petualangan atau pertarungan (*adventure MUDs*) dimana setiap pemain harus menyelesaikan tugas/misi tertesintu dan yang kedua model sosial (*social MUDs*) yang hanya menjalankan interaksi sosial semata.

11. Media Sosial (Social Media)

Kehadiran situs jejaring sosial (*social networking site*) atau sering disebut dengan media sosial (*social media*) seperti Facebook, Twitter, dan Instagram merupakan media yang digunakan untuk mempublikasikan konten seperti profil, aktivitas atau bahkan pendapat pengguna juga sebagai media yang memberikan ruang bagi komunikasi dan interaksi dalam jejaring sosial diruang siber.¹⁶

2.3Game Online

2.3.1 Pengertian Game Online

Game Online memiliki pengertian menurut menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams yang di kutip pada artikel Kementrian Komunikasi dan Informatika RI yaitu, game online lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.¹⁷

Game online adalah game atau permainan digital yang hanya bisa dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunaanya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses game

¹⁶ Rulli Nasrulloh, *Media Siber*, Kencana, Prenamedia Group, 2014, Hal. 25 - 36

¹⁷Tasha, “Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia”.

<https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>

tersebut di waktu yang sama.¹⁸Pengertian lain mengenai *Game online* menurut Young dalam buku Drajat E. Kurniawan adalah

“permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.”¹⁹

Dari penjelasan diatas peneliti menarik kesimpulan bahwa *game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan oleh satu orang maupun lebih dan permainan tersebut menggunakan jaringan internet. *Game online* dapat diakses oleh semua masyarakat mulai dari anak kecil hingga orang dewasa.

2.3.2 Perkembangan Game Online

Teknologi di era digital telah menciptakan ragam permainan yang lebih seru, menantang dan memanjakan tiap konsumennya.Salah satu permainan modern adalah game online, game online merupakan permainan modern yang membutuhkan akses langsung ke dalam internet. Dengan mengakses game online, pelajar dapat mempelajari teknologi internet yang digunakan ketika mengakses game online.²⁰

Game online pertama kali muncul pada tahun 1960 berupa simulasi perang.Sekitar tahun 2001 *game online* sudah merambah di Indonesia. *Game online* pertama kali yang muncul di Indonesia adalah Nexia yang berasal dari negeri Gingseng.Untuk memainkan game ini hanya diperlukan komputer dengan

¹⁸Syahrul Perdana Kusumawardani, “*Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit)*” ejournal Vol.IV/No.2/Juli 2015, hal 156

¹⁹ Drajat E. Kurniawan, “*Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokratinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*”. Jurnal Konseling GUSJIGANG, Vol.3, No.1, 2017, hal.99

²⁰Ulfa Fauzia Argesty, “*Fenomena Kekerasan Dalam Game Online (Studi Etnometodologi Game Online Terhadap Perilaku Kekerasan Pelajar Usia 6-16 Tahun Di Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo)*” Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi-Antropologi , 2013

spesifikasi kecil, dengan bermodal komputer Pentium 2 dengan grafik 3D kamu sudah bisa memainkannya.

Setahun setelah Nexia muncul *game* baru yaitu Redmoon,*game* bergenre RPG (*role-playing game*). Game ini banyak digandrungi oleh kalangan remaja hingga dewasa pada saat itu. Pada tahun 2006 game online mulai berevolusi di Indonesia, dimana game-game yang muncul bergenre MMOPRG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) 3D. Lalu pada tahun 2009 muncul *genre game* FPS (*First Person Shooting*) yaitu Point Blank yang dirilis oleh Gemscool. Pada tahun 2009 merupakan munculnya cikal bakal MOBA *League of Legends* (Lol).

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi *game online* mulai muncul dengan banyak variasi yang semakin canggih dan mengasyikkan pada Android untuk dimainkan oleh gamers seperti yang sedang marak-maraknya saat ini adalah *Mobile Legends*, *Free Fire*, *PUBG*, *Arena Of Valor* .

2.3.3 Dampak Game Online

Dampak positif game online adalah:

- A. Setiap game memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Umumnya permainan ini dilengkapi pernak pernik senjata, amunisi, karakter dan peta permainan yang berbeda. Untuk menyelesaikan level atau mengalahkan musuh secara efisien dibutuhkan strategi. Permainan game online akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien, dan menghasilkan lebih banyak poin. Dampak positifnya, yaitu seseorang akan menemukan hal-hal yang baru. Hal-hal yang baru tersebut membuat manusia bisa saling bermain, berdialog, bahkan saling adu strategi dan bertempur, yaitu suatu aktivitas yang sangat alami dan sangat dekat dengan kehidupan manusia. Dampaknya lebih

memberikan kepuasan psikologis daripada game yang model lama yang untuk memainkannya perlu keterampilan lebih kompleks, kecekatan lebih tinggi.

- B. Meningkatkan konsentrasi. Kemampuan konsentrasi pemain game online akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah game, maka semakin diperlukan konsentrasi yang tinggi.
- C. Meningkatkan koordinasi tangan dan mata. Hal ini dikarenakan bermain game dibutuhkan kecepatan antara koordinasi tangan dan mata sehingga akhirnya dapat memenangkan permainan.
- D. Meningkatkan kemampuan membaca. Setiap tahapan kemenangan dalam sebuah permainan, menuntut pemainnya untuk mempunyai banyak pengetahuan harus banyak membaca.
- E. Meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Para pemain berasal dari berbagai macam negara, sehingga membuat pemain harus bisa berbahasa Inggris.
- F. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer. Hal ini dikarenakan permainan selalu berhubungan dengan komputer membuat dampak positif yaitu membuat pemain menjadi lebih memahami pengetahuan tentang komputer.
- G. Meningkatkan kemampuan mengetik. Upaya untuk memenangkan sebuah permainan dibutuhkan kecepatan dalam mengetik.²¹

Menurut Young, dampak negatif dari bermain game online secara non-material adalah:

- A. Menimbulkan adiksi (kecanduan yang kuat).
- B. Mendorong melakukan hal-hal negatif.
- C. Berbicara kasar dan kotor.
- D. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata.
- E. Perubahan pola makan dan istirahat.

²¹Poetoe, "Dampak Game Online Terhadap Psikologi Anak" edisi 3, Jakarta, Balai Pustaka, 2012

F. Pemborosan.

G. Mengganggu kesehatan.

Dari penjelasan diatas mengenai dampak dari *game online* dapat diambil garis besar bahwa *game online* memiliki dampak positif namun sebagai individu yang bijak kita harus tetap mewaspadaai terhadap dampak negatif khususnya bagi remaja karena remaja merupakan masa masa transisi dari anak anak ke dewasa yang sangat penting untuk mewaspadaai dampak negatif dari *game online* tersebut.

2.3.4 Mobile Legend : Bang Bang

Mobile Legend : Bang Bang merupakan permainan *online* yang berjenis MOBA (*multiplayer Online Battle Arena*). Permainan ini dirancang untuk ponsel. Secara harfiah, dapat diartikan sebagai pertempuran dalam suatu arena yang dilakukan oleh beberapa pemain secara *Online*. Permainan ini terdiri dari dua tim yang beranggotakan lima orang setiap timnya. Kedua tim berjuang untuk mencapai dan menghancurkan *turret* musuh sambil mempertahankan *turret* mereka sendiri untuk mengontrol *lane*. Terdapat 3 *lane* utama dalam peta yaitu *middle* (tengah), *top* (atas), dan *bottom* (bawah) *lane*. diluar dari ketiga *lane* tersebut terdapat tempat tempat lain dimana pemain bisa memburu *jungle* yang dimana berfungsi untuk menambah koin dan meningkatkan *EXP* setiap pemain.

Dalam permainan *Mobile Legend* terdapat fitur berkomunikasi. Fitur ini bisa digunakan baik dalam permainan maupun sebelum bermain. Fitur ini biasa digunakan untuk melakukan komunikasi antar pemain ataupun berkenalan dengan pemain yang kita tidak kenal sekalipun. Fitur ini jika dalam permainan memiliki dua jenis yaitu dengan suara maupun dengan tulisan. Dalam fitur ini setiap pemain cukup bebas menggunakan kata kata. Walaupun permainan *Mobile Legend* telah melakukan sensor untuk kata kata kasar namun, masih banyak pemain yang menggunakan kata kata tersebut dalam permainan.

Dalam permainan terdapat banyak variasi *hero* yang dapat dipilih oleh pemain. Setiap *hero* memiliki *skill*-nya masing masing. Setiap *hero* memerlukan cara bermainnya masing masing tergantung dari jenis *hero* tersebut. berikut jenis jenisnya :

a. *Hero Melee*

Hero jenis ini memiliki jangkauan serang yang cukup pendek dibandingkan dengan *hero ranged*.

b. *Hero Ranged*

Berbeda dengan jenis *hero melee*, *hero ranged* merupakan tipe *hero* dalam jarak jauh.

Sedangkan *hero* berdasarkan karakteristiknya dibedakan menjadi lima yaitu

a. *Marksman*

Tipe *hero* ini memiliki daya serang yang kuat sehingga memiliki peran sebagai penyerang utama dalam permainan.

b. *Tank*

Tipe *hero* ini memiliki *base HP* dan *Armor* yang besar sehingga dapat menerima *damage* yang besar dari lawan untuk melindungi tim.

c. *Mage*

Tipe *hero* ini memiliki kemampuan dengan *damage* yang besar sehingga dapat melakukan *quick kill* kepada *hero* lawan.

d. *Support*

Tipe *hero* ini memiliki kemampuan yang berguna untuk menjaga tim serta membantu tim ketika sedang bertempur.

e. *Assassin*

Tipe *hero* ini umumnya memiliki kemampuan yang dapat membunuh serta mengunci lawan.

2.4. Kekerasan Komunikasi Verbal

Kekerasan komunikasi verbal adalah penggunaan pesan secara lisan atau tulisan yang dapat menyinggung perasaan orang lain seperti menggunakan kata-kata yang kasar tanpa menyentuh fisiknya. Kata-kata yang memfitnah, kata-kata yang mengancam, menakutkan, menghina, atau membesar-besarkan kesalahan orang lain. Kekerasan komunikasi verbal merupakan tindakan berupa penghinaan, pelecehan, dan memberi label seseorang dalam suatu pola komunikasi.²²

Huraerah mengatakan bahwa

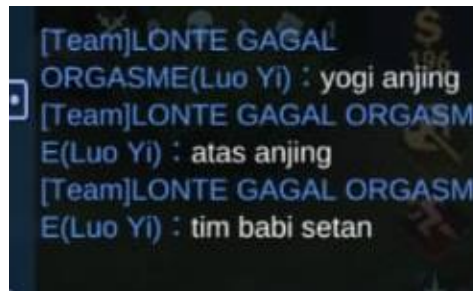
“kekerasan verbal adalah tindakan yang dilakukan dalam bentuk memarahi, memaki, dan mengomel secara berlebihan dengan mengeluarkan kata kasar kepada orang lain. Hal ini seakan-akan meyebabkan orang yang dihina akan merasa terganggu secara emosional. Dampak buruk akan terjadi pada penutur ataupun yang diberi tuturan menjadikan kebiasaan pengucapan kata kasar dalam aktivitas sehari-hari.”²³

Dari pemaparan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa perilaku *verbal abuse* atau kekerasan pesan verbal merupakan tindakan negatif yang dilakukan oleh seseorang secara spontan dengan emosi. Tindakan ini merupakan tindakan yang tidak patut dilakukan terutama dilakukan dalam permainan *online* yang memiliki jangkauan komunikasi yang luas dan menjangkau segala usia. Perilaku ini bisa saja menimbulkan hal yang negatif dalam interaksi sosial dan juga bisa menimbulkan kebiasaan buruk di kehidupan di luar permainan.

²²Putri, Annora Mentari, Agus Santoso. 2012. “Persepsi Orang Tua Tentang Kekerasan Verbal Pada Anak.” *Jurnal Nursing Studies* 1: 22–29.

²³ Huraerah, Abu. 2012. *Kekerasan Terhadap Anak*. Bandung: Nuansa Cendikia.

Gambar 2



Contoh kekerasan verbal dalam permainan Mobile Legend

Sumber :dokumentasi penulis

Hal ini di buktikan dalam penelitian sebelumnya yang terkait terkait (Fariz 2017) dalam judul: *jurnal komunikasi trashtalk dalam permainan game online dota 2*. Dalam penelitian ini trashtalk atau ucapan kotor merupakan tindakan yang tidak baik bagi para pemain game atau yang lainnya. Jika sering terbiasa menggunakan kata yang kasar dan kotor baik dalam dunia gamers, sosial media biasanya sering akan menimbulkan kebiasaan yang buruk. Sehingga kebiasaan buruk ini berdampak kepada orang yang diberi ucapan dan pemberi ucapan berupa peremehan, sanksi sosial, emosional, dan menimbulkan konflik.²⁴

2.5 Interaksi Sosial

Bentuk umum dari sebuah proses sosial adalah interaksi sosial, dan arena bentuk-bentuk lain dari proses sosial hanyalah sebuah bentuk-bentuk khusus dari sebuah interaksi. Dengan begitu yang dapat disebut proses sosial, hanyalah interaksi sosial itu sendiri. Interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial, tanpa adanya interaksi sosial tidak akan mungkin ada kehidupan secara Bersama-sama.

²⁴ Fariz, Achmad. 2017. "Gamers Dalam Permainan Game Online Dota 2 Di Warung Internet Tumang Game Online Kabupaten Sukoharjo," no. 16.

Syarat utama dari adanya atau hadirnya aktivitas-aktivitas sosial adalah adanya interaksi sosial.²⁵

Seorang sosiolog ternama dari Kanada, Erving Goffman berpendapat, bahwa masyarakat pun terbentuk karena adanya interaksi diantara anggotanya. Karena tanpa adanya interaksi makan akan sulit memahami dunia sosial. Pada titik ini, interaksi adalah tindakan yang terletak pada tataran praktis, bukan sekadar teoritis.²⁶

Dari semua pengertian diatas peneliti menyimpulkan bahwa setiap individu yang lahir kedunia tidak bisa hidup tanpa adanya interaksi sosial. Tanpa adanya interaksi sosial akan menyebabkan seseorang menjadi penyendiri dan interaksi menjadi salah satu syarat wajib untuk terciptanya aktivitas sosial. Sebagai makhluk sosial membuat kita tidak bisa terlepas dari kegiatan ini.

2.5.1 Ciri-ciri Interaksi Sosial

Proses interaksi sosial dalam masyarakat memiliki ciri sebagai berikut :

1. Adanya dua orang pelaku atau lebih.
2. Adanya hubungan timbal balik antara pelaku.
3. Diawali dengan adanya kontak sosial, baik secara langsung.
4. Mempunyai maksud dan tujuan yang jelas.²⁷

²⁵ Wulandari, T. A. (n.d.). Materi Pengantar Sosiologi, oneseach.id.

²⁶ sosiologis.com. (2017, Desember 6). Interaksi Sosial: Pengertian dan Contohnya. Retrieved from sosiologis.com: <http://sosiologis.com/interaksi-sosial>

²⁷Asrul Muslim, *Interaksi Sosial Multiemis*, Jurnal Diskurus Islam, Vol 1 No.3, Tahun 2013, Hlm 486

2.5.2 Jenis-jenis Interaksi Sosial

Dalam setiap interaksi senantiasa didalamnya mengimplikasikan adanya komunikasi antar pribadi, demikian pula sebaliknya, setiap komunikasi antar pribadi senantiasa mengandung interaksi dan sangat sulit untuk memisahkan antara keduanya.

Ada tiga jenis interaksi sosial yaitu, verbal, fisik dan emosional :

1. Interaksi verbal terjadi apabila dua orang atau lebih melakukan kontak satu sama lain dengan alat-alat artikulasi prosesnya terjadi dalam bentuk saling tukar percakapan satu sama lain
2. Interaksi fisik terjadi manakala dua orang atau lebih melakukan kontak dengan menggunakan bahasa-bahasa tubuh, misalnya ekspresi wajah, posisi tubuh, gerak gerik tubuh dan kontak mata.
3. Interaksi emosional terjadi manakala individu melakukan kontak satu sama lain dengan melakukan curahan perasaan. Misalkan tertawa berarti kita sedang bahagia, senang.²⁸

2.5.3 Faktor-faktor Interaksi Sosial

Faktor-faktor yang mempengaruhi adanya interaksi sosial, baik itu bersifat tunggal maupun lebih dari satu yaitu :

1. Faktor imitasi
Faktor imitasi mempunyai peran yang sangat penting dalam proses interaksi sosial. Salah satu segi positif dari faktor imitasi bahwa dapat mendorong seseorang untuk mematuhi kaidah kaidang dengan nilai nilai yang berlaku.
2. Faktor sugesti
Faktor sugesti berlangsung apabila seseorang memberi suatu pandangan atau sesuatu sikap yang berasal dari dirinya sendiri yang kemudian diterima oleh pihak lain, proses sugesti terjadi apabila orang yang memberikan pandangan adalah orang yang berwibawa.
3. Faktor identifikasi

²⁸Moh. Ali & Moh. Asron, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), Hlm 88

Identifikasi merupakan kecenderungan atau keinginan dalam diri individu untuk menjadi sama dengan pihak lain. Identifikasi bersifat lebih mendalam daripada imitasi, karena kepribadian seseorang dapat berbentuk atas dasar proses identifikasi.

4. Faktor simpati

Faktor simpati merupakan suatu proses dimana seseorang merasa tertarik pada pihak lain. Didalam proses simpati ini perasaan sangat memegang peranan yang sangat penting walaupun dorongan utama pada simpati adalah keinginan untuk memahami pihak yang lain dan untuk bekerja sama dengan pihak tersebut.²⁹

2.5.4 Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial

Menurut Yesmil Anwar dan Adang bentuk-bentuk interaksi sosial menurut jumlah pelakunya dapat dibedakan menjadi tiga bentuk, antara lain :³⁰

1. Interaksi antara individu dan individu

Individu yang satu memberikan pengaruh, rangsangan/stimulus kepada individu lainnya. Wujud interaksi bisa terjadi dalam berjabat tangan, saling menegur, bercakap-cakap atau mungkin bertengkar.

2. Interaksi antara individu dan kelompok

Bentuk interaksi antara individu dengan kelompok dapat dicontohkan seperti seorang dosen yang sedang mengajar dan menyampaikan materi didalam kelas

3. Interaksi antara kelompok dan kelompok

Bentuk interaksi ini berhubungan dengan kepentingan individu dalam kelompok lain.

Dari pemaparan diatas peneliti merasa bahwa hal itu merupakan jenis jenis interaksi sosial yang paling sesuai dengan interaksi yang berada pada permainan *Mobile Legend : Bang Bang*. Setiap pemain dalam permainan tersebut dapat melakukan komunikasi dengan individu maupun kelompok dan juga memiliki kemungkinan menjadi pelaku maupun korban dalam kekerasan verbal yang dapat mempengaruhi interaksi sosialnya baik dalam permainan maupun di kehidupan nyatanya.

²⁹Soejono Soekanto & Budi Sulistyowati, *Op. Cit*, Hlm 57-58

³⁰Yesmil Anwar & Adang, *Op. Cit*, Hlm 197

2.5.5 Syarat Interaksi Sosial

Interaksi sosial bisa terjadi karena adanya saling mengerti tentang maksud dan tujuan dari masing-masing individu dalam hubungan sosial. Dalam prosesnya dapat dikatakan ada terjadi interaksi sosial, apabila hak itu memenuhi persyaratan sebagai aspek kehidupan, yaitu sebagai berikut :

1. Kontak sosial (*social contact*)

Arti dari kontak sosial berasal dari Bahasa latin, yaitu *con* atau *cum* yang artinya bersama-sama dan *tangoyang* artinya menyentuh. Jadi, secara harafiah artinya sama sama menyentuh.

Kontak sosial ialah tahapan pertama ketika seorang hendak melakukan interaksi. Dalam konsepnya, kontak sosial memiliki dua jenis kontak sosial yaitu kontak sosial primer dan kontak sosial sekunder. Yang dimaksud dengan kontak sosial primer ialah kontak sosial yang dikembangkan secara intim dan sifatnya mendalam yang berupa tatap muka ketika hubungan secara visual dan perasaan yang saling berkaitan dengan indra pendengaran senantiasa di dengarkan. Sedangkan kontak sosial sekunder ialah kontak sosial yang memerlukan pihak perantara didalamnya, contohnya yaitu ada pihak ketiga sebagai pihak perantara.

Kontak sosial pada dasarnya adalah hubungan antara satu individu atau lebih yang melalui percakapan dengan adanya saling mengerti mengenai maksud dan tujuan masing masing dalam kehidupan masyarakat.

2. Komunkasi

Interaksi sosial bisa terjadi dengan adanya syarat yaitu melibatkan komunikasi, bahwa seorang individu memberikan tafsiran terhadap perilaku individu lain yang disampaikan melalui pembicaraan, gerak

badan atau sikap. Individu yang bersangkutan kemudian akan memberikan reaksi terhadap apa yang disampaikan oleh individu tadi. Komunikasi sosial juga memiliki cara untuk penyampaian. Dalam sosiologi hal ini dikenal dengan dua cara dalam penyampaian, yaitu Dengan komunikasi secara langsung maupun tidak langsung. Komunikasi langsung ialah ketika komunikator menyampaikan pesan secara langsung kepada komunikan. Sedangkan komunikasi tidak langsung atau biasa disebut simbolis ialah pihak komunikator menyampaikan pesannya kepada komunikan melalui sebuah perantara pihak ketiga. Interaksi tersebut dilakukan dengan menggunakan media bantu untuk memperlancar dalam berinteraksi, contohnya yaitu internet, telepon dan lain sebagainya

2.7 Citra Mobile Legend

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Citra adalah gambar, gambaran yang dimiliki orang banyak mengenai pribadi, organisasi atau produk.³¹ Menurut kutipan diambil dari Soleh Soemirat dan Elvinaro Adrianto, bahwa dalam teori Frank Jefkins, citra adalah kesan seorang atau individu tentang sesuatu yang muncul sebagai hasil dari pengetahuan dan pengalaman.³²

Dari keterangan diatas bahwa citra memiliki pengertian sebagai sebuah kesan atau pandangan sebuah individu terhadap sebuah pribadi, organisasi maupun sebuah produk. *Mobile Legend* tak luput dari yang namanya citra. Selain memiliki citra positif sebagai *game online* terpopuler di Indonesia, *Mobile Legend* juga memiliki citra negatif di masyarakat. Banyak masyarakat yang beropini bahwa *game online* memiliki dampak yang sangat negatif terhadap tumbuh kembang

³¹ Em Zul Fajri dan Ratu Aprilia Senja, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Difa Publisher, 2007), hlm. 218

³² Soleh Soemirat dan Elvinaro Ardianto, Dasar-dasar Public Relations, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 62.

seorang individu khususnya bagi remaja. Opini ini terbentuk karna banyaknya kasus kasus dan penelitian penelitian sebelumnya yang membuktikan bahwa *game* bisa memberikan dampak yang buruk bagi sebuah individu.

Dalam penelitian ini penulis akan membahas bagaimana komunikasi verbal yang dilakukan sebuah kelompok bermain *Mobile Legend* yang termasuk dalam usia remaja dan meneliti dampak dari fenomena kekerasan verbal yang terjadi dalam kehidupan mereka. Dengan tujuan untuk mengetahui apa benar opini yang beredar di masyarakat yang mengatakan bahwa *game online* seperti *Mobile Legend* merupakan penyebab utama dari dampak negatif yang terjadi pada remaja.

2.6. Teori Interaksionalisme simbolik

Menurut George Herbert Mead individu sendiri yang mengontrol tindakan dan perilaku yang termanifestasikan pada tatanan realitas, sedangkan mekanisme kontrol terletak pada makna yang dikonstruksi secara sosial. Artinya diri (individu) dalam pandangan George Herbert Mead terbentuk melalui proses pemahaman dan penafsiran simbol yang yang muncul dari tindakan diri individu sendiri. Kepribadian individu berkembang melalui interaksi sosial, dimana pikiran sang individu hanya ada dalam hubungannya dengan pikiran lain dan melalui berbagai makna. George Herbert Mead menyajikan diri dan fikiran sebagai fungsi dari proses sosial, pikiran ini akhirnya sampai pada suatu kesimpulan bahwa adanya kesadaran individu setelah adanya eksistensi dari masyarakat. Artinya individu tidak akan mempunyai kesadaran sampai ia telah berinteraksi dengan dan dalam masyarakat serta mengambil peran (sikap) individu yang lain. Formulasi dari pandangan ini adalah interaksi sosial mendahului pembentukan individu dengan memunculkan kesadaran yang ilustratif.³³

³³ Umiraso Elbadiansyah, *Interaksionisme simbolik dari era klasik hingga modern* 2011 Hlm 204

Pada penelitian menggunakan teori interaksionalisme simbolik dikarenakan masyarakat telah berperan aktif dalam menggunakan sebuah media. Selain itu interaksi antar individu yang terjadi di masyarakat juga dipengaruhi oleh individu lain. Sehingga dalam permainan *Mobile Legend* dan dalam interaksi sosial setiap individunya menempatkan makna bagi tindakan dan tindakan orang lain dengan menggunakan simbol simbol. Untuk itu penulis menggunakan teori interaksionalisme simbolik dalam penelitian ini dengan tujuan mengetahui bagaimana interaksi subjek penelitian dalam permainan *Mobile Legend* dan interaksi sosial mereka.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode adalah ilmu mengenai kerangka kerja untuk melaksanakan penelitian yang teratur dan bersifat sistematis; sekumpulan peraturan, kegiatan dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu, studi atau analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode atau cabang ilmu logika yang berkaitan dengan prinsip umum pembentukan pengetahuan (*knowledge*). Metodologi memiliki arti *science of methods*, yaitu ilmu yang membicarakan cara, jalan atau petunjuk praktis dalam penelitian sebagai cara untuk membahas tentang dasar filsafat ilmu dari metodologi penelitian.

Metode yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pada penelitian ini penulis berusaha untuk menggambarkan secara jelas yang terjadi lapangan dan kemudian dianalisa untuk mendapatkan hasil berdasarkan tujuan penelitian. Penelitian kualitatif menitik beratkan kepada data-data penelitian yang akan dihasilkan berupa kata-kata melalui pengamatan, wawancara dan dokumentasi.³⁴

Mengutip dari Burhan Bungin yang mengemukakan analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam metode ilmiah, karna didalam analisis data tersebut dapat diberi arti dan makna yang berguna untuk memecahkan masalah penelitian.³⁵

Metode deskriptif merupakan suatu metode yang digunakan untuk meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Penelitian ini memiliki tujuan untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara factual, sistematis dan juga akurat mengenai fakta, sifat-sifat dan hubungan antarfenomena yang diteliti, metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat.³⁶

Penulis mengambil metode penelitian deskriptif yang bertujuan untuk menjelaskan fenomena melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya. Jika data yang telah diperoleh penulis sudah mendalam dan sudah bisa menggambarkan dan menjelaskan fenomena yang diteliti oleh penulis, maka tidak perlu mencari *sampling* lainnya. Didalam penelitian ini lebih menitikberatkan dan mefokuskan kepada kualitas data. Peneliti mewawancarai subjek penelitian untuk mendapatkan data dan melakukan wawancara mendalam agar mendapatkan data yang mendalam. Selama proses ini terjadi dialog bebas dan mendalam antara penulis

³⁴Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Rhineka Cipta, Jakarta, 2010, hal 10

³⁵Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kualitatif*, PT. Grafindo Persada, Jakarta, 2007 hal,

³⁶Nazir, *Metode Penelitian*, Ghalia Indonesia, 2013, hal 54

dan masing-masing subjek penelitian. Setelah itu hasil dialog wawancara diinterpretasikan oleh penulis dengan teori-teori yang relevan.

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian kualitatif menurut Mc Millan dan Schumacher, adalah suatu pendekatan yang juga disebut pendekatan investigasi karena biasanya peneliti mengumpulkan data dengan cara bertatap muka langsung dan berinteraksi dengan orang-orang di tempat penelitian.³⁷Sedangkan menurut Wilhelm Wimbeld yang telah dikutip oleh Noeng Muhadjir, bahwa tujuan penelitian kualitatif adalah menyusun bangunan dalam idiografik yaitu upaya memberikan deskripsi atau *human* atau individual khusus, tidak ada pretensi untuk mencari generalisasi, paling jauh memberi wawasan tentang kemungkinan transferabilitas. Dalam penelitian kualitatif, model logika yang digunakan ialah pola pikir induktif yaitu suatu cara yang bertolak dari pengamatan atas hal-hal atau masalah yang bersifat khusus, kemudian menarik kesimpulan umum. Penelitian kualitatif digunakan untuk memahami, mencari makna dibalik data, untuk menemukan kebenaran empirik sensual, empiri logika dan empirik etik.³⁸

Dari pemaparan diatas penulis mengambil kesimpulan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu konsep keseluruhan untuk mengungkap fakta, dengan penghimpunan data dengan sistematis, terarah dan bersifat ilmiah dari subjek penelitian.

3.3 Subjek Penelitian

³⁷McMillan, J. H. & Schumacher, S. 2010, *Research in education : A conceptual introduction 5th ed*, New York: longman

³⁸Moh. Kasiran, *Metodologi Penelitian Kualitatif-Kuantitatif*, Uin Maliki Press, 2010, hal 175-177

Dalam penelitian ini, penulis memilih untuk menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jenis wawancara *depth interview* kepada *key informant* (narasumber utama) yang merupakan siswa sekolah menengah pertama yang aktif bermain permainan *Mobile Legend : Bang Bang* dan *informant* (narasumber pendukung). Remaja menjadi subjek penelitian dikarenakan masa remaja adalah suatu masa perubahan. Pada masa remaja terjadi perubahan yang cepat baik secara fisik, maupun psikologis. Ada beberapa perubahan yang terjadi selama masa remaja.³⁹ Perubahan tersebut meliputi segala aspek mulai dari emosional, munculnya sifat ambivel yaitu tumbuh rasa ingin bebas namun juga takut bertanggung jawab atas perilakunya dan perubahan lainnya yang membuat remaja memiliki masa masa pertumbuhan yang cukup menentukannya untuk masa depan. Dalam penelitian ini, subjek penelitiannya yaitu :

a. *Key informant*

Narasumber utama ialah seorang yang memiliki kepentingan dalam penelitian yang sifatnya menentukan hasil dari penelitian berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti melalui narasumber utama. Narasumber utama yang peneliti pilih dalam penelitian kali ini ialah : Faisal Febriansiswa sekolah menengah pertama yang berusia 14 tahun dan bersekolah di PGRI 10. Narasumber juga bertempat tinggal di Jl. P2 No. 3 RT 08 RW 11, Kelurahan Kebon Baru, Kecamatan Tebet Jakarta Selatan 12830. Narasumber merupakan pemain aktif dari permainan *Mobile Legend : Bang Bang* yang paham dengan fitur komunikasi yang terdapat dalam permainan *Mobile Legend : Bang Bang* dan telah bermain permainan ini selama 2 tahun. Narasumber ini dipilih karena memiliki relevansi terhadap penelitian karna narasumber utama ini merupakan pemain aktif dan pernah mengalami fenomena kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend : Bang Bang*.

³⁹Y Singgih D. Gunarso, Ningsih D, Gunarso, Psikologi Anak Dan Remaja(Jakarta: BpkGunung Mulia, 2000), h.8.

b. *Informant*

Narasumber pendukung ialah individu yang memiliki pengetahuan dan keterlibatan baik kepada narasumber utama ataupun masalah yang diteliti. Para peneliti telah melakukan identifikasi terhadap *informant* sejak awal selama proses penelitian sebagai sarana untuk mendapatkan akses, informasi, dan umpan balik yang sedang berlangsung selama pengumpulan data yang akan dijadikan bahan penelitian untuk interpretasi. Dalam penelitian ini, ada 2 (dua) orang narasumber pendukung yang memiliki peran dalam lingkungan sosial dan melakukan interaksi sosial dengan narasumber utama. Adapun yang menjadi narasumber pendukung ialah :

a. **Kawan bermain dari *key informant***

Achmad Rangga

b. **Kawan bermain dari *key informant***

Muhammad Washfi Qolbi

3.4 Sumber Data Penelitian

Yang dimaksud dengan sumber data penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh.⁴⁰ Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber data yaitu :

- a. Sumber data primer adalah data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertamanya.⁴¹ Adapun yang penulis jadikan sumber data primer dalam penelitian ini adalah *key informant* yang merupakan pemain *game Mobile*

⁴⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, h. 129

⁴¹ Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian* (Jakarta : 1987), h 93.

Legend dan orang-orang yang terlibat dalam interaksi di lingkungan sosial narasumber utama.

- b. Sumber data sekunder adalah data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber primer. Dapat juga dikatakan data yang tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen.⁴² Dalam penelitian ini, dokumentasi menjadi sumber data sekunder.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Ulber Silalahi dalam bukunya yang berjudul *Metode Penelitian Sosial* penulis mengambil pengertian dari kutipan. Penulis menyimpulkan bahwa yang dimaksud pengumpulan data ialah sebuah proses yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan data yang bersifat empiris yang diperoleh dari responden melalui cara yang telah ditentukan peneliti.⁴³

1. Wawancara mendalam (*indepeth interview*)

Wawancara mendalam merupakan teknik yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif. Wawancara mendalam secara umum adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara, pewawancara, dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relative lama. Dengan demikian, kekhasan wawancara mendalam adalah keterlibatan dalam kehidupan informan.⁴⁴

Agar wawancara dapat dilaksanakan dengan baik sehingga diperoleh data yang diinginkan, maka petugas wawancara atau peneliti harus menciptakan

⁴² Ibid., 94

⁴³Ulber silalahi, *Metode Penelitian Sosial* Bandung, PT. Refika Aditama, 2009, Hal. 280

⁴⁴Devania, Annesa, "Wawancara Mendalam (*indept Interview*)" dalam [Http://www.ut.ac.id/html/teknikwawancara.htm](http://www.ut.ac.id/html/teknikwawancara.htm), diakses tanggal 25 Desember 2015

suasana yang akrab sehingga tidak ada jarak dengan petugas wawancara dengan responden. Adapun kelebihan pengumpulan data dengan cara wawancara adalah data yang diperlukan langsung diperoleh sehingga lebih akurat dan dapat dipertanggung jawabkan⁴⁵

Dalam mengajukan pertanyaan yang menyangkut konsep kunci penelitian, dilakukan pendalaman (eksplorasi) dengan menggunakan konsep 5w + 1h, yaitu:

- 1) *What*, Apa pengaruh yang disebabkan oleh kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend*?
- 2) *Who*, Siapa saja yang terpengaruh kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend*?
- 3) *Where*, Dimana kekerasan verbal biasa terjadi dalam permainan *Mobile Legend*?
- 4) *Why*, Kenapa kekerasan verbal dapat mempengaruhi interaksi sosial pemain?
- 5) *When*, Kapan kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend* biasa terjadi
- 6) *How*, Bagaimana pengaruh kekerasan verbal terhadap interaksi sosial pemain.

Metode *indepth interview* ini penulis gunakan untuk mewawancarai narasumber serta narasumber pendukung. Metode ini digunakan untuk menggali data tentang pengaruh kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend* terhadap interaksi sosial narasumber utama.

2. Observasi

Peneliti akan melakukan observasi secara langsung terhadap pemain *Mobile Legend* dan juga interaksi sosial pemain *Mobile Legend* yang memiliki keterkaitan secara langsung terhadap masalah penelitian yang peneliti lakukan.

⁴⁵ Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Prakti*, hal. 89

Observasi juga digunakan untuk data sekunder yang bersifat melengkapi *indepth interview*.

3. Dokumentasi

Peneliti akan melakukan pengumpulan data-data yang diperoleh dari buku, internet, penelitian terdahulu, maupun dokumen lainnya yang sifatnya menunjang penelitian ini. Peneliti mengumpulkan dokumen yang dapat berupa tulisan, gambar. . Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data wawancara dan observasi, sehingga mendapatkan data yang komperhensif.

3.5.1 Teknik Wawancara

Wawancara ialah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sebuah interaksi dan komunikasi untuk mengungkap mengenai sikap, kelakuan pengalaman, cita cita, serta harapan dari responden atau informan. Wawancara memiliki beberapa variabel yang dapat mempengaruhi proses wawancara antara lain (1) pewawancara (2) responden/informan (3) pedoman wawancara (4) *rapport* (5) situasi wawancara. Selain dari variabel tersebut, ada beberapa faktor dari diri pewawancara ataupun informan yang dapat mempengaruhi proses wawancara.

Faktor faktor yang memiliki pengaruh terhadap wawancara dari diri pewawancara ialah karakteristik sosial, keterampilan mewawancarai, motivasi, dan mampu memberi rasa aman. Sedangkan untuk informan faktor yang dapat mempengaruhi proses komunikasi ialah karakteristik sosial, kemampuan menangkap pertanyaan, dan kemampuan menjawab pertanyaan.

“*rapport* berkaitan dengan kondisi psikologis reponden untuk menerima alasan yang dikemukakan oleh peneliti ketika menjelaskan tujuan penelitian”⁴⁶ dari

⁴⁶Atwar Bajari, “*Metode Penelitian Komunikasi :Prosedur, Tren, Dan etika*”, Bandung, Simbiosis Rekatama Media,2017, hlm 101

penjelasan mengenai *rapport* dan faktor faktor yang mempengaruhi wawancara. peneliti mengambil kesimpulan bahwa dalam proses wawancara, *interviewer* harus memiliki kemampuan wawancara yang baik dan membuat situasi wawancara tidak menegangkan agar informan tidak merasa tersudutkan ataupun terancam sehingga informan dapat dengan senantiasa memberikan respon yang di harapkan oleh *interviewer*.

Dalam penelitian ini, peneliti berusaha membuat suasana wawancara menjadi tidak tegang dengan ikut berkomunikasi dengan informan. Selain berkomunikasi peneliti juga menarik perhatian dari informan dengan bermain permainan *Mobile Legend* sehingga informan merasa aman dan sekaligus peneliti bisa melakukan observasi dalam proses pendekatan tersebut.

3.6 Teknik Analisis Data

Sifat analisis dalam penelitian kualitatif adalah penguraian apa adanya fenomena yang terjadi (deskriptif) disertai penafsiran terhadap arti yang terkandung dibalik tampak (interpretif).⁴⁷

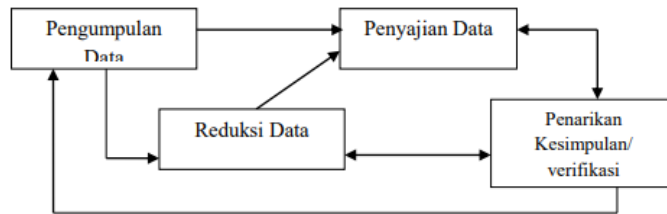
Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan analisis deskriptif, yang dimana tujuan dari penelitian ini ialah menggambarkan secara sistematis, aktual dan bersifat faktual mengenai fakta-fakta serta hubungannya dengan fenomena yang diteliti. Analisa dilakukan setelah data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini terkumpul. Data yang di dapat mengenai mengenai pengaruh kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend* terhadap interaksi sosial siswa sekolah menengah pertama Jakarta Selatan.

Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif. Menganalisis data kualitatif. peneliti menggunakan model analisis Miles dan Huberman.⁴⁸

⁴⁷ Andi Mappiare AT, *Dasar-dasar Metodologi Riset Kualitatif Untuk Ilmu Sosial dan Profesi*, (Malang: Jengala Pustaka Utama, 2009), hal. 80

⁴⁸Gunawan, I. (2013). Metode penelitian kualitatif. *Jakarta: Bumi Aksara*, hal 143.

Gambar 3



Model Teknis Analisis Data

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data yaitu mengumpulkan data di lokasi penelitian dengan melakukan observasi, wawancara dan dokumentasi dengan menentukan strategi pengumpulan data yang dipandang tepat dan untuk menentukan fokus serta pendalaman data pada proses pengumpulan data berikutnya.

2. Reduksi Data

Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data sedemikian rupa sehingga diperoleh kesimpulan akhir dan di verifikasi. Dalam penelitian ini, langkah - langkah yang dilakukan dalam reduksi data sebagai berikut.

- 1) menkompilasi data dari berbagai sumber dalam bentuk, rekaman hasil wawancara, catatan lapangan dari hasil observasi dan dokumen yang terkait dengan kekerasan verbal pada permainan *Mobile Legend* terhadap interaksi sosial.

- 2) mengidentifikasi dan mengklasifikasikan data tersebut yang terhubung dalam dua kata kunci, yaitu kekerasan verbal dan interaksi sosial.
- 3) menafsirkan data yang sesuai dengan dua konsep kunci penelitian ini.

3. Penyajian Data

Penyajian data adalah kegiatan mengelompokkan data yang telah direduksi. Penyajian data merupakan sebagai sekumpulan informasi yang sudah tersusun secara sistematis yang memberikan kemungkinan ditarik sebuah kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dalam penelitian ini penyajian data akan di tuangkan pada bab 4 (empat).

4. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah kegiatan analisis yang lebih dikhususkan pada penafsiran data yang telah disajikan. Kesimpulan disajikan dalam bentuk gambaran atau deskriptif objek yang memiliki pedoman pada kajian penelitian. Dalam penelitian ini penarikan kesimpulan akan dituangkan pada bab 5 (lima).

3.7 Triangulasi Data

Dalam penelitian ini, agar peneliti mendapatkan data-data atau fakta yang sifatnya valid, peneliti harus melakukan triangulasi data. Cara yang akan peneliti lakukan adalah memberikan sejumlah pertanyaan yang sifatnya relatif sama dengan *key informant* dan *informant* yang bertujuan mengumpulkan data yang sama. Data yang sudah dianggap peneliti valid setelah melewati pengecekan ulang. Selanjutnya, triangulasi data yang dapat dilakukan dalam penelitian ini yaitu triangulasi sumber dan triangulasi metode. Jika data sudah dianggap valid, maka dapat dijadikan sebagai landasan penelitian, sehingga dapat dipertanggung jawabkan secara metodologi dan akademik.

3.8 Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mengambil penelitian pada **tempat tinggal** dari *key informant* yang berlokasi di Jl. P2 No. 3 RT 08 RW 11, Kelurahan Kebon Baru, Kecamatan Tebet Jakarta Selatan 12830.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Mobile Legend

4.1.1 Sejarah Mobile Legend



Contoh gambar Mobile Legend

Permainan *Mobile Legend* merupakan permainan yang populer di Indonesia maupun di dunia. Permainan ini pertama kali di rilis pada tahun 2016 dan dapat dimainkan secara gratis bagi pengguna *Android* maupun *Ios*. *Mobile Legend* adalah sejenis game MOBA (*Manssive Online Battle Arena*). Dapat diartikan sebagai pertempuran dalam suatu arena yang dilakukan oleh beberapa pemain secara *Online*. Sejarah *game* sejenis MOBA sebenarnya dari *genre* RTS (*Real Time Strategy*) yang menariknya telah dimulai sebelum tahun 90an salah satu bapak dari *game* RTS adalah *Herzog Zwei* yang di rilis tahun 1989 untuk *console* sega. Permainan *Herzog Zwei* sendiri memang memiliki beberapa elemen MOBA, di mana kita memainkan sebuah unit dan bertujuan menghancurkan markas musuh dibantu beberapa unit ang di kontrol oleh AI (*Artificial Intelligence*).

Perkembangan selanjutnya dari sejarah *game* MOBA terjadi sembilan tahun kemudian setelah *Herzog Zwei*, yang dimana *game* *future Cop : LAPD* dirilis untuk *Sony Playstation* pada tahun 1998. Keunggulan yang dimiliki *game* ini dibandingkan *Herzog Zwei* adalah penggunaan *map* yang simetris, unit yang di

kontrol memiliki berbagai kemampuan berbeda, juga kemampuan untuk mengumpulkn berbagai *power ups* dan objektif darimap.Di tahun yang sama, *Blizzard* meluncurkan salah satu *game* RTS paling populer, yaitu *Starcraft* untuk PC. Berbekal kemampuan untuk menciptakan *custom map*, seorang pemain bernama “Aeon64” menciptakan *map Aeon of stife* yang pertama kali memperkenalkan sistem *map* dengan tiga *lane* berbeda.*Aeon of strife* dianggap sebagai cikal bakal *game* MOBA modern yang kita kenal sekarang. Kepopuleran *Aeon of Strife* berlanjut sampai dengan sejarah *game* MOBA berikutnya bergulir saat munculnya *WarcraftIII:Reign of Chaos* pada tahun 2002. Berbekal *Warcraft III World Editor*. Barulah pada tahun 2003 seiring rilisnya *warcraft III : Frozen Throne*, seorang *modder* bernama Meian mencoba menggabungkanberbagai *map DOTA* yang ada dan memberinya nama *DOTA allstars* yang berisikan berbagai hero dari macam-macam *map DOTA* yang pernah dibuat pada periode 2002. *DOTA Allstars* meledak dan menjadi sangat populer pada masanya. Pada titik ini, muncul salah seorang tokoh penting dalam sejarah *game* MOBA, yaitu Steave “Guinsoo” feak yang pada waktu itu berkomitmen ingin mengembangkan *map DOTA Allstars* dengan cara menciptakan berbagai hero baru dan juga peningkatan permainan.

Nampaknya, istilah MOBA lebih diterima oleh masyarakat Indonesia saat ini dan menjadi istilah populer untuk menggambarkan *game* “sejenis *DOTA*”. Dari berbagai *game* yang disebutkan di atas, *game* MOBA memiliki beberapa kesamaan. Pertama, rata-rata untuk memenangkan permainan para pemain harus menghancurkan suatu struktur atau bangunan khusus. Kedua, para pemain memainkan seorang karakter yang kuat dan biasa di sebut “hero” dengan kekuatan yang berbeda satu sama lain. Persamaan ketiga adalah MOBA memfokuskan diri pada pertempuran yang terjadi di arena, di mana seiring waktu strategi yang digunakan untuk memenangkan permainan dapat bermacam-macam, mulai dari mengambil obejktif, membunuh hero lawan, atau mengumpulkan *gold* dengan

membunuh *non- controllable character* (creep atau minion). Tahun ini sejarah *game* MOBA telah memasuki babak baru dimana *game* MOBA bisa di mainkan di gadget seperti smartphone atau tablet. Fenomena ini kembali mendobrak tradisi MOBA yang selama ini hanya bisa dimainkan di PC, sebut saja *Vaint Glory* atau *Mobile Legends* karena lebih simple dan tidak serumit *game* MOBA yang ada di PC.

4.1.2 Sejarah Mobile Legend Di Indonesia

Saat ini, salah satu *game online* yang sedang populer dimainkan oleh remaja di Indonesia adalah *game Mobile Legend*. Berdasarkan data yang diperoleh dari Hootsuite hingga bulan Januari 2019 permainan *Mobile Legend* masih menduduki popularitas peringkat pertama dengan jumlah pemain aktif terbanyak di Indonesia. Bermain *game online Mobile Legend* dapat memberikan pengaruh yang positif karena dalam permainan ini pemain dapat melakukan interaksi sosial terhadap sesama pemain.

Popularitas *Mobile Legend* di Indonesia sudah terkenal sejak pertama kali permainan ini rilis pada Juli 2016. Pada wawancara yang dilakukan sebuah majalah “Hai” tahun 2018, Mr Caya selaku *Country Manager Mobile Legends* untuk Indonesia yang mengungkapnya: Ada 70 juta pemain di Indonesia, Ada 30 juta pemain baru tiap bulannya, Ada 62,4 juta match yang dimainkan dalam sehari.

Dan angka ini terus berkembang seiring waktu berjalan. Semakin tingginya popularitas dari permainan *Mobile Legend* di Indonesia. Pada tahun 2019, di Indonesia dibuat salah satu kompetisi *game* tingkat Asia Tenggara dan Indonesia merupakan salah satu peserta dalam kompetisi tersebut.

gambar 4



Gambar kompetisi MPL Indonesia season 7

Sumber : Dokumentasi MPL.ID season 7

Popularitas yang semakin tinggi dan banyaknya peminat tentu saja menjadikan permainan *Mobile legend* melahirkan bakat-bakat yang sangat baik dalam permainan ini. Indonesia sendiri sekarang telah mengakui keberadaan dari permainan online ini dan menjadikannya sebagai salah satu olahraga online yang banyak digemari dan diminati oleh generasi muda.

Kementerian komunikasi dan informasi pun memberikan dukungan yang sangat baik kepada cabang olahraga baru ini. Dengan adanya bakat-bakat baru di Indonesia tentunya akan membantu mengenalkan Indonesia di mata internasional sebagai negara yang berprestasi.

4.1.3 Daya Tarik Mobile Legend

Game online yang berjenis MOBA yang tersedia sangatlah beragam. Namun, *Mobile Legend* merupakan permainan bergenre MOBA yang paling populer di kalangan pemain *game* di Indonesia. Hal ini dikarenakan beberapa alasan yang

menjadikan permainan *online* menjadi game MOBA nomor 1 di Indonesia. Alasan tersebut adalah :

1. Mudah dimainkan

Bagi sebagian orang-orang yang belum pernah bermain *game* sejenis MOBA mungkin merasa khawatir untuk mencoba permainan seperti ini. Namun, tidak perlu khawatir karena cara bermain permainan ini cukup mudah dipahami dan tersedia *tutorial* pada awal permainan sehingga pemain yang sangat awam akan diberikan tata cara bermainnya bagi pemula mulai dari hal yang paling dasar yaitu menggerakkan karakter hingga bagaimana cara memenangkan pertarungan dalam permainan ini.

2. Ukuran game yang relatif kecil

Ukuran penyimpanan memori permainan *Mobile legend* terbilang relatif kecil jika dibandingkan dengan game yang bergenre MOBA lainnya. Permainan ini memiliki berat penyimpanan sebanyak kurang dari 100 *megabytes*. Sangat jauh lebih kecil dibandingkan game MOBA lainnya yang memiliki ukuran penyimpanan yang jauh lebih besar.

3. Pengendalian game yang mudah dipahami

Dengan memiliki fitur *virtual pad*, pemain dengan mudah mengendalikan karakter dalam permainan ini, mulai dari bergerak, menembak, memukul dan menggunakan skill unik dari setiap karakter yang tersedia dalam permainan *Mobile Legend*.

4. Grafik permainan yang bagus

Ketika memainkan *Mobile Legend* para pemain akan disajikan oleh grafik game yang sangat bagus dan menarik. Hal ini lah yang menjadi salah satu daya tarik dari permainan ini.

5. Bisa bermain bersama teman

Game ini menyediakan fitur agar kita bisa bermain bersama teman yang menjadikan game ini semakin menyenangkan untuk dimainkan.

6. Karakter yang beragam

Karakter yang sangat beragam dan sangat menarik untuk dicoba. Setiap karakter memiliki keunikannya masing masing sehingga para pemain akan disajikan pilihan karakter yang sangat variatif dan tidak membosankan.

7. Memiliki karakter asli Indonesia

gambar 5



sumber : Permainan Mobile Legend

Sebagai bentuk apresiasi terhadap Indonesia, Mobile Legend membuat karakter asli Indonesia yang dijadikan karakter yang dapat dimainkan oleh pemain. Karakter tersebut ialah Gatot Kaca dan juga kadita karakter yang terinspirasi dari ratu laun selatan.

4.1.4 Mobile Legend Professional League Indonesia (MPL ID)

Apa Itu MPL ID (*Mobile Legends Professional League Indonesia*)? Apabila dunia sepak bola Indonesia memiliki kejuaraan nasionalnya seperti Indonesia

Super Cup atau Indonesia Super League, *Mobile Legends: Bang Bang* juga memiliki kejuaraan nasionalnya yang dikenal dengan *Mobile Legends Professional League* Indonesia (MPL ID).

MPL ID merupakan liga utama *Mobile Legends* di Indonesia yang diselenggarakan oleh Moonton untuk para penggemar *esports* yang berada di Indonesia. Liga ini berdurasi selama 5 bulan dengan total hadiah yang terus bertambah. Kejuaraan yang dimulai sejak tahun 2018 ini tidak pernah gagal menjadi pusat perhatian dikarenakan besarnya hadiah yang ditawarkan. Selain itu, kejuaraan ini juga menarik perhatian para *pro gamers* untuk mengikutinya. Dan sekarang MPL ID telah mencapai ke musim ke 7.

Gambar 6



Poster MPL Indonesia

sumber : <https://id-mpl.com/>

4.2 Profil Responden

4.2.1 Informan Kunci

Pada penelitian ini, peneliti memilih seorang siswa SMP yang aktif bermain permainan *Mobile legend* dan tergabung dalam kelompok bermain dalam permainan *Mobile Legend*, berikut profil informan kunci yang peneliti peroleh :

Informan kunci (Faisal Febrian)

Faisal Febrian atau yang biasa di sapa Faisal, siswa SMP yang berusia 14 (empat belas) tahun dan sekarang sedang melaksanakan pendidikan di SMP PGRI 10. Faisal sekarang telah menginjak kelas dua SMP, Faisal sendiri telah bermain permainan *Mobile Legend* selama lebih dari 2 (dua) tahun dan tergabung dalam kelompok bermain yang biasa disebut ‘*squad*’ dalam permainan *Mobile Legend*. Faisal menjadi pemain yang paling aktif diantara teman satu *squadnya* yang menjadikan dia sebagai informan kunci dalam penelitian ini. Faisal cukup akrab dengan fenomena kekerasan verbal sebagai pemain *Mobile Legend* yang aktif.

4.2.2 Informan

Pada penelitian ini, peneliti memilih 2 (dua) orang yang tergabung dalam *squad* bersama dengan informan kunci dalam permainan *Mobile Legend*, berikut profil informan yang peneliti peroleh :

1. Muhammad Washfi Qolbi

Muhammad Washfi Qolbi yang biasa disapa Obi atau Qolbi, siswa SD yang berusia 14 (empat belas) tahun dan sekarang sedang melaksanakan pendidikan di SD Negeri Kebon Baru 7. Qolbi sekarang telah menginjak kelas enam SD. Sama seperti kawannya Rangga, Qolbi telah bermain permainan *Mobile Legend* selama 2 (dua) tahun dan tergabung dalam *squad* yang sama yang telah dibuat oleh informan utama yaitu Faisal. Sebagai anggota dari *squad*, Qolbi juga sering bermain bersama dengan Faisal dan teman temannya yang lain dan juga Qolbi sudah mengenal fenomena kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend* dan biasa menyebutkan fenomena itu ‘‘*Toxic*’’.

2. Achmad Rangga

Achmad Rangga atau yang biasa disapa Rangga, siswa SMP yang berusia 14 (empat belas) tahun dan sekarang sedang melaksanakan pendidikan di SMP Negeri 155. Rangga sekarang telah menginjak kelas dua SMP, Rangga telah bermain permainan *Mobile Legend* selama 2 (dua) tahun dan tergabung dalam *squad* yang sama yang telah dibuat oleh informan utama yaitu Faisal. Sebagai anggota dari *squad*, Rangga sering bermain bersama dengan Faisal dan teman temannya yang lain dan juga Rangga sudah mengenal fenomena kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend*.

4.3 Hasil Penelitian



Gambar permainan Mobile legend

sumber : dokumentasi informan

Pada penelitian ini, peneliti mencoba menguraikan hasil yang di peroleh dari penelitian yang telah dilaksanakan mengenai “penggunaan kekerasan komunikasi verbal dalam permainan *Mobile Legend* dan interaksi sosial terhadap kelompok bermain *Mobile Legend*”. Hasil penelitian diperoleh melalui beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara mendalam, dan studi kepustakaan.

Peneliti melakukan observasi terhadap informan baik ketika sedang wawancara, ketika sedang berinteraksi dengan temannya dan lingkungannya dan juga ketika sedang bermain permainan *Mobile Legend* itu sendiri. Peneliti memperhatikan gerak gerik yang dilakukan, bahasa yang digunakan ketika sedang berinteraksi dengan lingkungannya dan juga bahasa yang biasa digunakan ketika sedang bermain *game Mobile Legend*. Kegiatan wawancara terhadap informan juga dilaksanakan baik itu sebelum penelitian dan ketika sedang penelitian. Tempat yang dijadikan pun mulai dengan media *online* dengan bantuan aplikasi *Whatsapp* ketika sebelum mulai tahap penelitian dengan informan dan tempat lainnya untuk tahap wawancara yang telah di sesuaikan dengan lokasi dari informan.

Studi kepustakaan juga dilakukan oleh peneliti untuk menunjang hasil dari penelitian. Studi kepustakaan yang disesuaikan dengan kebutuhan akan informasi mengenai penelitian yang akan peneliti lakukan. Selanjutnya, hasil dari penelitian akan peneliti uraikan berdasarkan pada jawaban atas pertanyaan yang telah diberikan mengenai penggunaan kekerasan verbal pada permainan *Mobile Legend* dan interaksi sosial yang terdiri dari indikator penggunaan kekerasan verbal, frekuensinya dan bentuk dari kekerasan verbal. Berikut uraian hasil penelitian yang telah peneliti peroleh.

4.3.1 Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan Mobile Legend

4.3.1.1 Penggunaan Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Mobile Legend

Permainan *Mobile Legend* merupakan permainan *online* yang digemari oleh remaja masa kini. Permainannya yang asik dan mudah dimainkan membuat permainan ini populer di kalangan masyarakat. Intesitas bermainnya pun cukup tinggi hal ini dibuktikan oleh pernyataan Faisal sebagai informan

“Tiap hari dan sekitar satu sampe dua jam kadang sampe tiga jam gitu”⁴⁹

Menjadi pemain dari permainan *Mobile Legend* tidak akan luput dari yang namanya fenomena kekerasan verbal. Jangkauan komunikasi yang sangat luas dan dilatar belakangi usia, budaya, sosial, pengetahuan yang berbeda dari masing masing individu yang bermain menjadikan banyak bahasa bahasa yang dikeluarkan oleh para pemain tanpa mengetahui latar belakang dari teman satu timnya maupun lawan timnya. Tak jarang juga pemain terbawa suasana dalam permainan ini sehingga menimbulkan emosi dan melampiaskannya kedalam *game Mobile Legend*. Seperti yang dikatakan oleh Faisal informan utama dalam penelitian ini

“Ya gitu kadang kadang ada yang tiba tiba ngomong kasar emang lingkungannya kurang bagus trus juga ada yang kebawa suasana gitu kaya misalkan posisi tim lagi kalah atau gimana”⁵⁰

Menurut Faisal, faktor lingkungan asal pemain dan juga suasana persaingan dalam permainan *Mobile Legend* yang ketat menjadikan para pemain menjadi melakukan kekerasan verbal. Pendapat yang dikemukakan oleh Faisal juga didukung dengan pendapat informan lainnya yang mengatakan :

⁴⁹Wawancara dengan Faisal Febrian, 16 April 2021

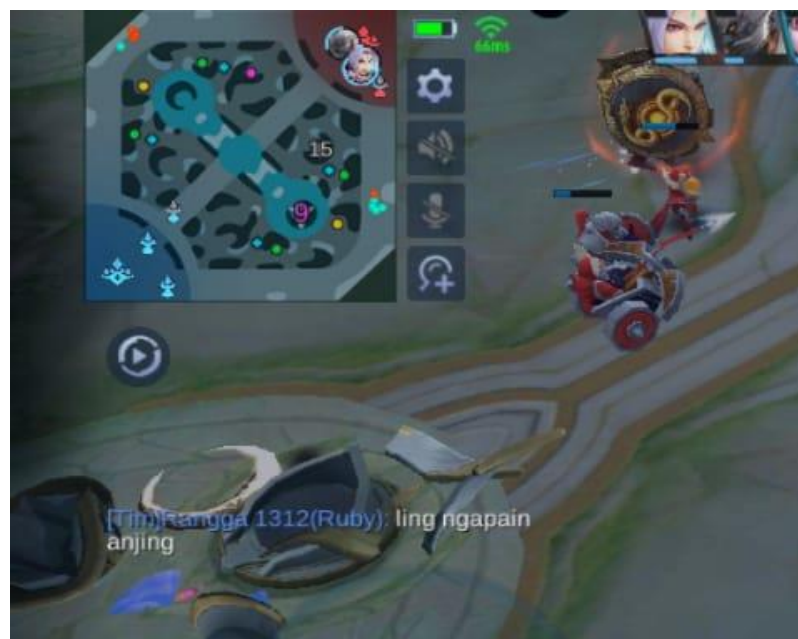
⁵⁰Wawancara dengan Faisal Febrian, 7 April 2021

“Kekerasan verbal bisa terjadi karna ini sih ka, hmm kaya lagi bodoh kaya lagi kekalahan gitu misalkan ketemu timnya ga jelas jadi kaya kekesalannya diungkapin toxic gitu.”⁵¹

“Menurut saya kekerasan verbal bisa jadi karna ada satu teman di dalam yang AFK atau karna kesal bermain mobile legend.”⁵²

Dari pendapat informan pendukung diatas yang sama, pendapat yang diungkapkan oleh informan utama. Penggunaan kekerasan verbal pada permainan *Mobile Legend* dipicu oleh adanya kekesalan terhadap teman satu tim yang melakukan kesalahan ketika sedang bermain.

gambar 6



Gambar informan menggunakan kekerasan verbal

sumber : Dokumentasi informan

Selain informan mendapatkan perilaku kekerasan verbal ketika sedang bermain permainan *Mobile Legend*, informan peneliti juga pernah melakukan

⁵¹Wawancara dengan Muhammad Washfi Qolbi, 8 April 2021

⁵²Wawancara dengan Achmad Rangga, 8 April 2021

kekerasan verbal terhadap teman satu timnya. Hal ini dinyatakan dengan pendapat informan utama peneliti yaitu Faisal yang mengatakan

“Pernah jadi kita tuh kaya kesel juga dibawa suasana kaya towernya udah ancur kita juga bingung mau ngebalikin suasana jadi bingung aja gitu mau gimana jadi satu satunya kita nyalahin kaya orang yang ngefeed gitu didalam tim”⁵³

Menurut Faisal, dirinya juga pernah melakukan kekerasan verbal kepada teman satu timnya jika memang mereka membuat kesalahan yang menyebabkan tim mereka menjadi kalah. Faisal juga mengungkapkan bahwa tidak seterusnya dia melakukan tindakan kekerasan verbal, ia hanya melakukan hal tersebut jika memang timnya bermain tidak baik, tapi ketika sebaliknya timnya bermain sangat baik ia akan memuji timnya. Selain Faisal, Qolbi pun juga pernah melakukan tindakan kekerasan verbal terhadap teman satu timnya.

Dari ini berarti membuktikan bahwa teori interaksionalisme simbolik sesuai dengan pembahasan ini. Kekerasan verbal pada permainan *Mobile Legend* memberikan dampak perubahan gaya interaksi secara perlahan pada interaksi sosial yang membuat konsep diri terpengaruh oleh orang lain.

Dari semua data yang didapatkan oleh peneliti, berdasarkan pendapat dari informan bahwa penggunaan kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend* sebagai sarana pelampiasan rasa kesal terhadap pemain dalam permainan ini. Siapa saja bisa menggunakan istilah istilah kekerasan verbal tanpa memandang latar belakang para pemain. Namun, penggunaan kekerasan verbal ini tidak selamanya didasari sebuah alasan. Ada beberapa individu yang memiliki kemungkinan berasal dari lingkungan yang kurang baik atau memiliki kebiasaan kurang baik sehingga bisa melakukan kekerasan verbal atau menggunakan istilah

⁵³Wawancara dengan Faisal Febrian, 7 April 2021

istilah yang kurang pantas ketika sedang berkomunikasi dalam permainan *Mobile Legend*.

4.3.1.2 Frekuensi Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan Mobile Legend

Besarnya kemungkinan terjadinya kekerasan pada setiap kali bermain permainan *Mobile Legend* baik secara bersama teman maupun ketika main sendiri menjadikan peneliti ingin mengetahui seberapa sering informan peneliti menerima perilaku kekerasan verbal. Dalam usaha peneliti mengetahui seberapa frekuensi kekerasan verbal yang di dapatkan oleh informan, peneliti mencoba memberikan gambaran berupa contoh kasus yang mengatakan jika mereka bermain selama 5 pertarungan maka berapa kali mereka mendapatkan perilaku kekerasan verbal. Contoh kasus tersebut direspon oleh informan sebagaimana pengalaman mereka ketika bermain, respon yang diungkapkan ialah,

“Ya gimana, ga setiap match juga sih dapet tim yang kaya gitu kadang ada orang yang mikirnya kalo misalkan kita kaya gini dimaklumin tapi kayaknya sih dibilang sering, sering... dibilang engga, enggak gitu.”

“Kaya tiga sampe dua kali lah”⁵⁴

Selain pendapat itu informan utama peneliti juga memberikan gambaran jumlah frekuensi menerima perilaku kekerasan verbal, dan pendapat Faisal juga di dukung oleh pendapat Rangga dan Qolbi, yang dimana jumlah yang diungkapkan oleh narasumber utama peneliti juga menunjukkan hal yang sama yaitu :

“Tiga dan itu pernah terjadi”⁵⁵

“Tiga, paling tiga atau dua”⁵⁶

⁵⁴Wawancara dengan Faisal Febrian, 7 April 2021

⁵⁵Wawancara dengan Muhammad Washfi Qolbi, 7 April 2021

⁵⁶Wawancara dengan Achmad Rangga, 7 April 2021

Dari semua pendapat yang disampaikan oleh informan baik itu informan utama maupun informan pendukung, peneliti menyimpulkan bahwa memang frekuensi dari informan mendapatkan maupun melakukan kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend* cukup tinggi.

Selain tingginya frekuensi dari penerimaan kekerasan verbal yang terjadi pada informan peneliti. Peneliti juga menanyakan frekuensi dari informan melakukan kekerasan verbal terhadap teman satu tim ataupun kepada lawan main dalam permainan *Mobile Legend*, Faisal memberikan tanggapan sebagai berikut:

“Engga sih kaya misalkan dapet tim yang bagus ya kita semangat kalo kurang bagus kaya kesel aja gitu”

Tanggapan dari Faisal menyatakan bahwa dirinya memang pernah melakukan kekerasan verbal terhadap teman satu timnya. Namun, tidak seterusnya ia melakukan hal tersebut. Dia menyatakan bahwa hanya dalam beberapa kondisi saja seperti teman satu timnya bermainnya tidak baik sehingga menyebabkan kekalahan dalam permainan *Mobile Legend*. Tanggapan dari informan Rangga dan Qolbi sama dengan tanggapan dari Faisal. Hal ini dikarenakan hasil dari wawancara peneliti dengan Rangga dan Qolbi menyatakan bahwa dirinya memang melakukan kekerasan verbal namun hanya dalam keadaan tertentu saja.

Cukup tingginya frekuensi kekerasan verbal pada permainan *Mobile Legend* menjadikan fenomena ini sebuah fenomena yang wajar. Walaupun para pemain *Mobile Legend* dapat terpapar dari dampak fenomena ini, tapi hal ini tidak menurunkan minat bermain dari para pemain *Mobile Legend*. Hal ini juga dirasakan oleh Faisal sebagai pemain muda yang aktif bermain permainan *Mobile Legend*. Faisal memberikan jawaban sebagai berikut

“Engga sih kalo aku kaya abis digituin kan orang kaya lewat aja gitu ga bakal ketemu lagi dalam match selanjutnya jadi kaya mikirnya bodo amat lah jadi nyari tim yang lebih bagus lagi dari pada itu”⁵⁷

Dari jawaban Faisal diatas memberikan keterangan bahwa walaupun tingginya frekuensi dari kekerasan verbal ini, tetapi tidak akan mempengaruhi para pemain dan juga minatnya.

Dari sini, dari tanggapan informan yaitu, frekuensi kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend* cukup tinggi dan dapat menimpa siapa saja tanpa memandang latar belakang para pemainnya dan siapa saja bisa melakukan kekerasan verbal tanpa memikirkan dampaknya. Dan hal ini terjadi kebanyakan ketika sedang terjadi kesalahan dan kekalahan.

4.3.1.3 Bentuk Kekerasan Komunikasi Verbal Pada Permainan Mobile Legend

Permainan *Mobile Legend* memiliki pemain yang sangat beragam. Di Indonesia sendiri permainan ini dimainkan oleh pemain dari beragam daerah, bahasa, budaya, dan latar belakang lingkungan para pemainnya masing masing. Perbedaan inilah yang menjadi faktor dari macam macamnya bentuk dari kata kata yang di sebutkan oleh pemain ketika sedang melakukan kekerasan verbal. Menurut informan peneliti pun, mereka menyebutkan kalimat kalimat kekerasan verbal yang berbeda beda, contohnya bedasarkan pendapat informan sebagai berikut

⁵⁷Wawancara dengan Faisal Febrian, 7 April 2021

gambar 7



Gambar informan menggunakan kekerasan verbal

sumber : dokumentasi peneliti

“Biasa kaya lu kok kaya gitu sih mainnya bego banget terus kaya ah gila lu mainnya ga jelas kaya gitu dah.”

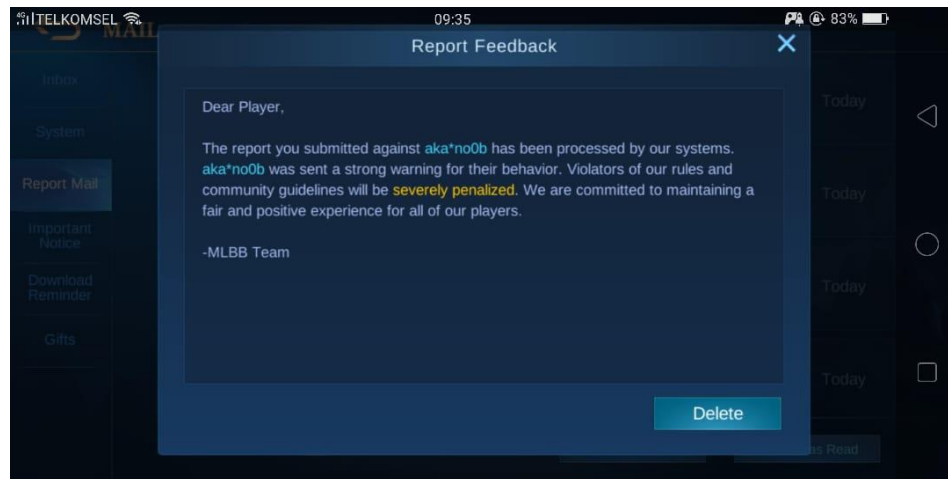
“Anjing pasti, tolol, goblok sama babi”

“Ngomong kasarnya kaya anjing, babi gitu”⁵⁸

Kata kata seperti ini lah yang biasa diucapkan oleh pemain *Mobile Legend* ketika sedang melakukan kekerasan verbal terhadap pemain lain. Kata kata yang tidak pantas disebutkan dalam interaksi sosial dengan orang lain mudah muncul dalam permainan ini. Walaupun dalam permainan ini terdapat sistem sensor bahasa untuk beberapa kalimat yang bersifat kasar seperti itu, tapi masih adanya kata kata kasar yang tidak tersensor oleh sistem dari permainan *Mobile Legend*. Penggunaan kekerasan verbal sebenarnya dapat dilaporkan kepada sistem dalam permainan ini dengan fitur *report* namun, sistem pelaporan pun juga masih kurangnya efektif untuk mengurangi penggunaan kekerasan verbal dalam permainan ini.

⁵⁸Hasil wawancara dengan Faisal, Rangga, Qolbi, 7 April 2021

Gambar 8



Gambar penalti yang diberikan oleh Moonton bagi yang melakukan kekerasan verbal

Sumber : Dokumentasi Peneliti

Hal ini bisa terjadi karna kurangnya sanksi yang diterapkan oleh sistem permainan *Mobile Legend* itu sendiri. Sanksi yang diterapkan oleh permainan ini ialah jika pemain melakukan pelanggaran seperti melakukan kekerasan verbal dan dilaporkan oleh pemain lain ke sistem *Mobile Legend*, maka pemain tersebut akan tidak bisa bermain selama 30 detik. Sanksi ringan ini lah yang tidak memberikan efek jera terhadap pemain *Mobile Legend*.

Dari data diatas yang diperoleh peneliti, berdasarkan pendapat informan bahwa bentuk bentuk dari kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend* sangat beragam. Karna perbedaan kebiasaan setiap pemain ini membuat istilah istilah yang sangat berbeda. Sanksi yang diberikan oleh sistem dalam permainan *Mobile Legend* pun kurang memberikan efek jera bagi pemain. Sehingga pelaku dan korban dari kekerasan verbal dalam permainan ini semakin hari semakin bertambah dan tidak menutup kemungkinan pemain baru bisa mengikuti dan masuk kedalam fenomena ini.

4.3.2 Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Interaksi Sosial

4.3.2.1 Penggunaan Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Interaksi Sosial

Manusia tidak bisa terlepas dari yang namanya komunikasi dan interaksi. Manusia sebagai makhluk sosial pastinya menjadikan komunikasi sebagai kegiatan yang paling penting karena dengan komunikasi kita bisa menyampaikan pesan yang terdapat pada diri kita ke orang lain. Namun, tanpa kita sadari terkadang komunikasi yang kita lakukan memiliki istilah-istilah yang negatif. Kata-kata yang tak pantas untuk diucapkan terkadang keluar dari diri kita ketika sedang berkomunikasi dengan orang lain.

Banyak yang berpendapat bahwa individu yang melakukan kekerasan verbal karena banyak dipengaruhi oleh *game online* dan juga termasuk permainan *Mobile Legend*. Pada penelitian ini peneliti ingin mengetahui hal yang sebenarnya sesuai dengan pendapat dari informan terkait penggunaan kekerasan verbal dalam interaksi sosial.

“Pernah sih, kaya buat bercanda bercanda aja ga dipikirin ke dalam hati”⁵⁹

Dari pernyataan yang disampaikan oleh Faisal, dirinya menyatakan bahwa sebelum dirinya bermain *Mobile Legend*, dirinya telah tahu dan terbiasa menggunakan istilah-istilah yang tergolong dalam kekerasan verbal dengan maksud bercanda dengan teman. Hal ini juga sama oleh Rangga yang menyatakan pendapatnya untuk penggunaan istilah-istilah yang termasuk ke dalam kekerasan verbal dalam interaksi sosial.

“Lagi keadaan ngumpul bareng temen temen gitu bercanda bercanda”⁶⁰

Istilah-istilah tersebut sudah akrab di dengar oleh informan peneliti di usia yang masih muda. Istilah tersebut sudah menjadi kebiasaan pada saat

⁵⁹Wawancara dengan Faisal Febrian, 7 April 2021

⁶⁰Wawancara dengan Achmad Rangga, 7 April 2021

berkomunikasi dengan teman sebaya dalam konteks bercanda. Dari lingkungan informan peneliti mengetahui istilah istilah tersebut dan mengaplikasikannya kepada komunikasi diantara teman teman yang sebaya.

Setelah masuknya permainan *Mobile Legend*, penggunaan kekerasan verbal dalam interaksi sosial terbawa kedalam permainan tersebut. istilah istilah tersebut digunakan untuk melampiaskan kekesalan dalam permainan tersebut. Setelah mendapatkan perilaku kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend* Faisal merasakan adanya pengaruh yang disebabkan oleh fenomena tersebut.

“Iya sih kadang kadang sering kebawa kata kata yang kasar tapi dalam artian kaya kita Cuma bercanda gitu ga mungkin dianggap serius.”

“Pengaruh sih bisa jadi pengaruh dari lingkungan sekitar gitu juga dari mobile legend juga ya contohnya ya kaya ngomong bega bego kita kan ngebaca juga dari chatnya dari mobile legend itu jadi bisa aja gitu kebawa ke lingkungan kaya gitu.”⁶¹

Fenomena kekerasan dalam permainan *Mobile Legend* memberikan dampak yang dapat dirasakan oleh Faisal dalam dirinya berkomunikasi kepada teman temannya. Namun, berdasarkan pendapatnya bahwa fenomena ini juga dipengaruhi oleh lingkungan juga sehingga permainan *Mobile Legend* bukan lah penyebab utama dari terjadinya fenomena kekerasan verbal ini marak dilakukan.

“Kalo orang lebih tua atau sodara kaga kalo temen berpengaruh”⁶²

Menurut Qolbi dampak dari fenomena kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend* dapat dirasakan dampaknya ketika mereka sedang berkomunikasi dengan teman sebaya. Namun, ketika mereka berkomunikasi dengan orang yang lebih tua mereka tetap menggunakan norma kesopanan yang berlaku.

Dari semua penjelasan diatas berdasarkan pendapat narasumber bahwa penggunaan kekerasan pertama kalinya digunakan sebelum informan bermain

⁶¹Wawancara dengan Faisal Febrian, 7 April 2021

⁶²Wawancara dengan Muhammad Washfi Qolbi, 7 April 2021

permainan *Mobile Legend*. Faisal, Rangga, Qolbi biasa menggunakan istilah istilah yang tergolong dalam kekerasan verbal pada interaksi sosial dengan teman sebayanya dalam keadaan bercanda. Namun, penggunaan kekerasan verbal dalam interaksi sosial ini juga bisa semakin meningkat penggunaan setelah individu terbiasa juga menggunakan kekerasan verbal pada permainan *Mobile Legend*. Faktor lingkungan juga menjadi faktor yang kuat dalam mempengaruhi seorang individu dalam menyikapi fenomena kekerasan verbal ini. Maka dari itu perlunya kesadaran diri yang baik untuk menyikapi fenomena ini.

4.3.2.2 Frekuensi Penggunaan Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Interaksi Sosial

Penggunaan kekerasan verbal dalam interaksi sosial sering dirasa terjadi secara tanpa disadari dan dalam konteks bergurau dengan teman. Hal tersebut sesuai dengan apa yang di sampaikan oleh informan kunci Faisal. Faisal menyatakan terkait penggunaan kekerasan verbal dan juga frekuensi penggunaan kekerasan verbal.

“Iya sih kadang kadang sering kebawa kata kata yang kasar tapi dalam artian kaya kita Cuma bercanda gitu ga mungkin dianggap serius”⁶³

Dengan tingginya frekuensi dari penggunaan kekerasan verbal dalam interaksi sosial inilah yang menyebabkan informan terkadang bisa melakukan kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend*. Faisal menyatakan bahwa dirinya pernah melakukan kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend*.

4.3.2.3. Bentuk Penggunaan Kekerasan Verbal Dalam Interaksi Sosial

⁶³Wawancara dengan Faisal Febrian, 7 April 2021

Kekerasan verbal bisa terjadi dimana saja dan kapan saja. Fenomena ini tidak memandang usia, gender, dan segala hal. Siapa saja bisa menjadi korban dan siapa saja bisa menjadi pelaku dari fenomena tersebut. Kekerasan verbal pada interaksi sosial memiliki berbagai bentuk, yang paling sering kita temui misalnya adalah penjulukan nama, sindiran berupa sarkasme, olok-olokan, serta serapah yang secara eksplisit menggunakan kalimat yang kasar “kekerasan verbal dalam kepustakaan komunikasi diartikan sebagai bentuk kekerasan yang halus dengan menggunakan kata kata yang kasar, jorok, dan menghina”⁶⁴

Bedasarkan pemaparan diatas, peneliti mengambil sebuah catatan lapangan yang peneliti lakukan yang dimana bentuk dari kekerasan verbal pada interaksi sosial yang paling umum ialah sindiran. Pada saat peneliti melakukan tahap wawancara dengan informan. Peneliti mengambil sebuah catatan lapangan yang menyatakan bahwa salah satu informan mengolok-olok informan lain dalam konteks bergurau. Walaupun konteks dari olok-an tersebut bergurau disitu peneliti memperhatikan gerak gerik dari si korban yang merasakan sedikit tidak nyaman mendapatkan perilaku tersebut.

Bedasarkan keterangan dari informan yang menyatakan bahwa mereka sering melakukan kekerasan verbal dalam interaksi sosial, hal ini juga yang terkadang membuat mereka terbiasa melakukan kekerasan verbal pada permainan *Mobile Legen*

“Pernah sih, kaya buat bercanda bercanda aja ga dipikirin ke dalam hati”⁶⁵

“Lagi bercanda sih”⁶⁶

⁶⁴Winarno, sugeng. “Kekerasan Verbal Dalam Acara Komedi di Televisi” ISSN 1410-461X, Publica, Vol.IV. No. 1, Januari 2008, hlm 16-22

⁶⁵Wawancara dengan Faisal Febrian, Op Cit

⁶⁶Wawancara dengan Muhammad Washfi Qolbi, Op Cit

Bedasarkan catatan lapangan dan pernyataan dari Faisal maupun Qolbi yang menyatakan bahwa kekerasan verbal dalam interaksi sosial yang mereka alami hanya terjadi ketika mereka sedang bercanda dengan teman sebayanya. Hal ini dirasanya tidak memiliki dampak yang sangat signifikan dalam kesehariannya. Dibuktikan dengan pernyataan dari Faisal terhadap pengaruh kekerasan verbal.

“Pengaruh sih bisa jadi pengaruh dari lingkungan sekitar gitu juga dari mobile legend juga ya contohnya ya kaya ngomong bega bego kita kan ngebaca juga dari chatnya dari mobile legend itu jadi bisa aja gitu dibawa ke lingkungan kaya gitu”

“Engga sih ga terlalu besar biasa aja gitu”⁶⁷

Dari semua data yang peneliti dapatkan, berdasarkan pernyataan dari informan utama bahwa kekerasan verbal dalam interaksi sosial bisa mempengaruhi interaksi dalam permainan *Mobile Legend* dan juga kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend* bisa juga mempengaruhi gaya dari interaksi sosial seorang individu. berdasarkan sifat alamiah manusia yang bertindak berdasarkan pengalaman yang pernah ia alami, menyebabkan fenomena kekerasan verbal ini bisa terjadi bila kita berada pada lingkungan yang salah dan tidak membatasi diri kita ketika berada di lingkungan tersebut. Seperti yang dijelaskan pada teori jarum suntik yang dimana kita sebagai individu dapat dipengaruhi secara perlahan tanpa kita sadari dampak yang telah terjadi pada kita dan perubahan apa saja yang terjadi pada kita. Dengan adanya fenomena ini diharapkan setiap individu menjadi lebih bijak ketika sedang berinteraksi dengan lingkungan sosialnya dan ketika menggunakan sebuah media baru ataupun bermain permainan *online*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

⁶⁷Wawancara dengan Faisal Febrian, 7 April 2021

5.1 Kesimpulan

Pada penelitian mengenai penggunaan kekerasan verbal pada permainan *Mobile Legend* dan interaksi sosial ini peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kekerasan komunikasi verbal pada informan terjadi sebelum mereka mengenal permainan *Mobile Legend*
2. Kekerasan komunikasi verbal pada permainan *Mobile Legend* terjadi karena ada faktor kekesalan pemain, sehingga kekerasan komunikasi verbal menjadi pelampiasan emosi.
3. Kekerasan komunikasi verbal pada permainan *Mobile Legend* memiliki dampak yang dirasakan oleh informan yaitu informan menjadi menggunakan kekerasan pesan verbal dalam permainan *Mobile Legend* dan ketika berinteraksi sosial dengan teman sebayanya
4. Kekerasan pesan verbal memiliki berbagai macam bentuk mulai dari penjulukan nama, sindiran berupa sarkasme, olok-olokan, serta serapah yang secara eksplisit menggunakan kalimat yang kasar

5.2 Saran

Pada penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran agar fenomena kekerasan verbal dapat diatasi dengan baik, antara lain :

1. Sebagai individu kita harus bisa menyaring segala sesuatu yang masuk kedalam diri kita agar kita tidak terkontaminasi penggunaan bahasa yang negatif.
2. Jika bermain permainan *online* seperti *Mobile legend* haruslah tetap waspada dan jangan mudah terpancing emosi agar terhindar dari fenomena kekerasan verbal.
3. Jaga tutur kata yang baik ketika sedang berinteraksi dengan orang lain karena banyak kasus dari kekerasan verbal yang kita tidak sadari terjadi begitu saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian Prakti*,
- Andi Mappiare AT, *Dasar-dasar Metodologi Riset Kualitatif Untuk Ilmu Sosial dan Profesi*, (Malang: Jenggala Pustaka Utama, 2009),
- Asrul Muslim, *Interaksi Sosial Multietnis*, Jurnal Diskurus Islam, Vol 1 No.3, Tahun 2013,
- Atwar Bajari, “*Metode Penelitian Komunikasi :Prosedur, Tren, Dan etika*”, Bandung, Simbiosis Rekatama Media,2017,
- Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kualitatif*, PT. Grafindo Persada, Jakarta, 2007
- Christoper K. Passante, *Journalism* , (Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP, 2008)
- Denis, McQuail.*Teori Komunikasi Massa McQuail*, Jakarta, Salemba Humanika, 2011
- Effendy, Onong Uchjana, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktik*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya,. Cetakan 20, 2006
- Em Zul Fajri dan Ratu Aprilia Senja, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Difa Publisher, 2007)
- Fariz, Achmad.. “*Gamers Dalam Permainan Game Online Dota 2 Di Warung Internet Tumang Game Online Kabupaten Sukoharjo*,” no. 16. 2017
- Gunawan, I. (2013). *Metode penelitian kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara,
- Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Rajagrafindo Persada, 2007
- Huraerah, Abu..*Kekerasan Terhadap Anak*. Bandung: Nuansa Cendikia.2012
- Jalaludin Rakhmat, “*psikologi komunikasi*”, Bandung. Remaja Rosdakarya, 2007
- McMillan, J. H, & Schumacher, S., *Research in education : A conceptual introduction 5th ed*, New York: longman2010

Moh. Ali & Moh. Asron, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004),

Moh. Kasiran, *Metodologi Penelitian Kualitatif-Kuantitatif*, Uin Maliki Press, 2010,

Muhammad Rais Almajid. “*Tindak Verbal Abuse dalam Permainan Mobile Legend di Indonesia: Kajian Sociolinguistik*” Skripsi Fakultas Adab dan Bahasa , Institut Agama Islam Negeri Surakarta, 2019

Nasrullah Rulli, *Teori dan Riset Media Siber (cybermedia)*, Jakarta: kencana prenamedia group. 2017.

Nazir, *Metode Penelitian*, Ghalia Indonesia, 2013

Onong Uchjana Effendy, M.A., *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2007

Poetoe, “*Dampak Game Online Terhadap Psikologi Anak*” edisi3, Jakarta, Balai pustaka, 2012

Roudhonah, *Ilmu Komunikasi* (Jakarta : kerja sama lembaga pendidikan UIN Jakarta dan Jakarta pers, 2007) cetakan ke-1, hlm 93

Rulli Nasrulloh, *Media Siber*, Kencana, Prenamedia Group, 2014

Slamet Santoso, *Teori – teori Psikologi Sosial*, refika aditama, 2010

Soejono Soekanto & Budi Sulistyowati, *Op. Cit*

Soleh Soemirat dan Elvinaro Ardianto, *Dasar-dasar Public Relations*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012)

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Rhineka Cipta, Jakarta, 2010,

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*,

Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian* (Jakarta : 1987),

Ulber silalahi, *Metode Penelitian Sosial* Bandung, PT. Refika Aditama, 2009

Ulfa Fauzia Argesty, “*Fenomena Kekerasan Dalam Game Online (Studi Etnometodologi Game Online Terhadap Perilaku Kekerasan Pelajar Usia 6-16 Tahun Di Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo)*” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi-Antropologi* , 2013

Umiraso Elbadiansyah, *Interaksionisme simbolik dari era klasik hingga modern* 2011

Vardiansyah, Dani, *Filsafat Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Jakarta : PT. Indeks, 2008.

Winarno, sugeng. “*Kekerasan Verbal Dalam Acara Komedi di Televisi*” ISSN 1410-461X, *Publica*, Vol.IV. No. 1, Januari 2008,

Y Singgih D. Gunarso, Ningsih D, Gunarso, *Psikologi Anak Dan Remaja* (Jakarta: BpkGunung Mulia, 2000)

Yesmil Anwar & Adang, *Op. Cit*,

Jurnal Online

Devania, Annesa, “*Wawancara Mendalam (indept Interview)*” dalam [Http://www.ut.ac.id/html/teknikwawancara.htm](http://www.ut.ac.id/html/teknikwawancara.htm), diakses tanggal 25 Desember 2015

Drajat E. Kurniawan, “*Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokratinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta*”. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, Vol.3, No.1, 2017

https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang

Putri, Annora Mentari, Agus Santoso.. “*Persepsi Orang Tua Tentang Kekerasan Verbal Pada Anak.*” *Jurnal Nursing Studies*1, 2012

sosiologis.com. (, Desember 6). *Interaksi Sosial: Pengertian dan Contohnya.* Retrieved from sosiologis.com: <http://sosiologis.com/interaksi-sosial>, 2017

Syahrul Perdana Kusumawardani, “*Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit)*” *ejournal Vol.IV/No.2/Juli 2015*,

Tasha, “*Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia*” <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>, 2017

Wulandari, T. A. (n.d.). *Materi Pengantar Sosiologi*, oneseach.id.

1	Penggunaan kekerasan verbal	<p>1.1 Apakah anda pernah menggunakan kekerasan verbal sebelum bermain <i>Mobile Legend</i> ?</p> <p>1.2 Apakah anda pernah menggunakan kekerasan verbal ketika bermain <i>Mobile Legend</i> ?</p> <p>1.3 Dalam kondisi apa biasanya kekerasan verbal dalam permainan <i>Mobile Legend</i> terjadi ?</p> <p>1.4 Dalam situasi apa anda menggunakan kekerasan verbal dalam interaksi sosial ?</p>	<p>1.1 Apakah anda mengetahui kekerasan verbal sebelum adanya permainan <i>Mobile Legend</i> ?</p> <p>1.2 Dalam bermain <i>Mobile Legend</i> anda menggunakan kekerasan verbal ?</p> <p>1.3 Mengapa anda menggunakan kekerasan verbal ketika bermain <i>Mobile Legend</i> ?</p> <p>1.4 Dalam situasi apa biasanya anda menggunakan istilah kekerasan verbal ?</p>
2	Frekuensi kekerasan verbal	<p>2.1 Seberapa ering anda menggunakan kekerasan verbal dalam permainan <i>Mobile Legend</i> ?</p> <p>2.2 Seberapa sering anda menggunakan kekerasan verbal dalam berinteraksi sosial ?</p>	<p>2.1 Seberapa ering anda menggunakan kekerasan verbal dalam permainan <i>Mobile Legend</i> ?</p> <p>2.2 Seberapa sering anda menggunakan kekerasan verbal dalam berinteraksi sosial ?</p>

3	Bentuk kekerasan verbal	<p>3.1 Istilah kekerasan verbal apa saja yang digunakan dalam permainan <i>Mobile Legend</i> ?</p> <p>3.2 Istilah kekerasan verbal apa saja yang digunakan dalam interaksi sosial ?</p>	<p>3.1 Istilah kekerasan verbal apa saja yang digunakan dalam permainan <i>Mobile Legend</i> ?</p> <p>3.2 Istilah kekerasan verbal apa saja yang digunakan dalam interaksi sosial ?</p>
---	-------------------------	---	---

LAMPIRAN-LAMPIRAN

PEDOMAN WAWANCARA

WAWANCARA

INFORMAN KUNCI

Faisal Febrian (The Liter Tebet 4 april 2021)

1. Sebelum kita mulai kamu bisa gak kenalin diri kamu?

Halo, assalamualaikum nama saya faisal febrian hm... umur saya 14 tahun

2. Kamu sekolah dimana ?

Di smp PGRI 10

3. Kamu berarti SMP kelas berapa?

Kelas 2 SMP

4. Aku pengen tau nih, kan kita ngebahas tentang mobile legend nih. Kamu tuh akrab ga sih sama mobile legend udah main mobile legend berapa lama?

Kurang lebih setahun sih, ka maaf yang tadi kaka tanya tentang berapa lama aku main mobile legend ternyata setelah diitung itung aku udah dua tahun lebih

5. Itu selama dua tahun kamu berarti main sama temen temen kamu ya seringnya?

Iya sering, kaya aku sering ngajak mabar (main bareng) ke temen temen aku

6. Berarti kamu emang sering banget mabar ya sama temen kamu

Iya

7. Terus kamu tau ga, kalo misalnya di mobile legend itu ada ruang buat chat ?

Tau tau, buat komunikasi tim gitu kan...

8. Terus juga, kamu pernah make fitut itu ga kalo main ?

Sering, kalo buat komunikasi musuhnya ada dimana ataupun kita ada di posisi kaya gimana gitu

9. Kamu tau ga sih di mobile legend ada yang namanya kekerasan verbal ?

Sering sih, tau tau

10. Kamu bisa gambarin ga kekerasan verbal di mobile legend tuh kaya gimana ?

Kaya seumpama kita kaya ngebuat kesalahan dari tim, ya kaya di cela aja gitu dari satu tim itu

11. Oo berarti kita kaya di marah marahin gitu ya?

Iya kaya di marah marahin, kaya seumpama kita paling ga bener gitu

12. Biasanya kata kata apa sih yang keluar kalau misalnya lagi terjadi kekerasan verbal itu ?

Biasa kaya lu kok kaya gitu sih mainnya bego banget terus kaya ah gila lu mainnya ga jelas kaya gitu dah.

13. Hmm ok ok berarti kalimat kalimat yang kurang pantas disebutin ya ?

Iya

14. Itu tuh apakah Cuma kaya kalimat bego bodoh kaya gitu gitu atau ada yang lebih parah lagi ?

Ada kadang kadang si apa kaya tanknya nih anjing benget ga ngejagain corenya atau gimana gimana jadi kaya sakit aja gitu kan kalo main kaya gitu

15. Tapi sebelum kamu main mobile legend nih sama sebelum tau ada kekerasan verbal di mobile legend kamu tuh kalo misalnya bercanda sama temen atau ngobrol sama sodara itu tuh pernah ga pake kata kata kasar kaya gitu ?

Pernah sih, kaya buat bercanda bercanda aja ga dipikirin ke dalam hati

16. Hmm berarti emang kamu emang sebelum ada mobile legend kamu emang udah tau kata kata kasar itu ya dan makenya buat bercanda ?

Iya, he'eh

17. Kamu kalo misalnya di mobile legend itu seberapa sering sih gambarannya kalo misalnya lagi main mobile legend seberapa sering kamu dapet kekerasan verbal itu ?

Ya gimana, ga setiap match juga sih dapet tim yang kaya gitu kadang ada orang yang mikirnya kalo misalkan kita kaya gini dimaklumin tapi kayaknya sih dibilang sering, sering... dibilang engga, enggak gitu.

18. Gambarannya nih misalnya kamu dikasih contoh tuh kaya misalmya dalam 5 match tuh berapa kali buat yang tim kasar kaya gitu?

Kaya tiga sampe dua kali lah

19. Oo ok berarti hampir setengahnya berarti ya ?

Iya

20. Tapi kamu di permainan mobile legend itu sendiri pernah ngatain orang lain juga ?

Pernah jadi kita tuh kaya kesel juga kebawa suasana kaya towernya udah ancur kita juga bingung mau ngebalikin suasana jadi bingung aja gitu mau gimana jadi satu satunya kita nyalahin kaya orang yang ngefeed gitu didalam tim

21. Kalo dari kamunya nih, kamu jadi orang yang melakukan kekerasan verbal tuh sering ga? Kaya gambarannya gitu

Engga sih kaya misalkan dapet tim yang bagus ya kita semangat kalo kurang bagus kaya kesel aja gitu

22. Biasanya tuh menurut kamu apa aja sih yang menyebabkan orang bisa melakukan kekerasan verbal itu apakah emang ada kesalahan atau emang terkadang itu orang tiba tiba ngomong kasar gitu aja ?

Ya gitu kadang kadang ada yang tiba tiba ngomong kasar emang lingkungannya kurang bagus trus juga ada yang kebawa suasana gitu kaya misalkan posisi tim lagi kalah atau gimana

23. Kamu dari fenomena kekerasan verbal dalam mobile legend ini kamu ngerasa ada perasaan terganggu ga sama kaya keseringan kamu main jadi berkurang gara gara ada orang toxic kaya gitu ?

Engga sih kalo aku kaya abis digituin kan orang kaya lewat aja gitu ga bakal ketemu lagi dalam match selanjutnya jadi kaya mikirnya bodo amat lah jadi nyari tim yang lebih bagus lagi dari pada itu

24. Dari kamu sebagai pemain mobile legend trus mainnya kamu juga tim menurut kamu tuh dalam kamu ngobrol sama temen temen kamu diluar

permainan mobile legend itu tuh jadi ikutan menggunakan istilah istilah yang kasar kasar gitu ga ?

Iya sih kadang kadang sering dibawa kata kata yang kasar tapi dalam artian kaya kita Cuma bercanda gitu ga mungkin dianggap serius

25. Dari pendapat kamu nih yang barusan kamu sebutin, menurut kamu tuh kekerasan verbal di mobile legend berpengaruh ga sama kehidupan interaksi sosial kamu ?

Pengaruh sih bisa jadi pengaruh dari lingkungan sekitar gitu juga dari mobile legend juga ya contohnya ya kaya ngomong bega bego kita kan ngebaca juga dari chatnya dari mobile legend itu jadi bisa aja gitu dibawa ke lingkungan kaya gitu

26. Itu besar ga pengaruhnya buat diri kamu yang kamu rasain?

Engga sih ga terlalu besar biasa aja gitu

Wawancara ke-2

Faisal Febrian (voice note whatsapp) 16 April 2021

Biasanya kamu main mobile legendnya berapa lama sih? Tiap hari kah? Sama sampe berjam jam kah?

Tiap hari dan sekitar satu sampe dua jam kadang sampe tiga jam gitu

TRANSKRIP WAWANCARA

INFORMAN 1

WAWANCARA KE 1

Muhammad Washfi Qolbi (The Liter Tebet 4 april 2021)

1. Aku disini mau nanya nanya tentang pengalaman kamu main mobile legend tapi sebelumnya kamu bisa ga perkenalin diri kamu

Oh bisa bisa, halo saya Muhammad Washfi Qolbi umur 14 tahun

2. Kamu sekolah dimana ?

Di SDN kebon baru 7

3. Kelas berapa ?

Masih kelas 6

4. Terus sebelumnya kamu main mobile legend udah berapa lama?

Dua tahun

5. Dua tahun ya, kamu juga gabung squad ya di mobile legend?

Iya

6. Sebelumnya selama kamu main dua tahun di mobile legend itu kamu tau ga kalo di mobile legend itu ada fitur buat chat?

Tau

7. Kamu sering pake ga?

Pake

8. Biasanya kamu pake buat apa?

Komunikasi

9. Kesiapa tuh?

Ke temen buat ajak mabar

10. Ngomong ngomong soal fitur komunikasi kamu tau ga sih kalo di mobile legend ada yang namanya fenomena kekerasan verbal

Tau

11. Kamu bisa gambarin ga menurut kamu kekerasan verbal di mobile legend itu apa ?

Toxic

12. Tapi sebelum kamu main mobile legend terus tau ada orang orang toxic itu kamu pernah ga menggunakan istilah kekerasan verbal itu dalam kamu ngobrol sama temen sebelum kamu main mobile legend ?

Pernah

13. Sering ga ?

Sering sih

14. Biasanya tuh kaya kalo ngomong ngomong yang kaya gitu gitu lagi ngobrol ama temen tuh lagi ngapain ?

Lagi bercanda sih

15. Kalo di mobile legend kamu pernah ngelakuin kekerasan verbal juga ?

Pernah

16. Biasanya kalo kamu ada orang toxic itu biasanya kenapa tuh ?

Karna tim pasti

17. Timnya kaya gimana ?

Kadang ngeselin begitu kaya ga jelas gitu mainnya ga terartur ga kompak

18. Terus kamu pernah ngelakuin itu juga ?

Pernah

19. Terus kamu di toxicin orang juga pernah ?

Pernah

20. Sering ga ?

Sering, setiap hampir main

21. Berarti gambarannya nih misalnya kamu main 5 pertarungan dapet yang toxic tuh berapa ?

Tiga dan itu pernah terjadi

22. Istilah istilah apa aja sih yang keluar kalo misalnya orang lagi toxic ?

Anjing pasti, tolol, goblok sama babi

23. Terus dari kaya orang orang ngomong kasar kekamu atau kamu ngomong kasar ke orang itu menurut kamu ada pengaruh ga ketika kamu ngobrol sama temen lain atau sama org yang lebih tua atau sodara gitu ?

Kalo orang lebih tua atau sodara kaga kalo temen berpengaruh

24. Berpengaruhnya jadi kebawa gitu ya?

He'eh

25. Kebawanya tuh cukup besar ga dampaknya ?

Hmm hampir cukup kayaknya

WAWANCARA KE-2

Muhammad Washfi Qolbi (voice note whatsapp 8 april 2021)

1. Menurut kamu kenapa kekerasan verbal di mobile legend bisa terjadi?

Kekerasan verbal bisa terjadi karna ini sih ka, hmm kaya lagi bodoh kaya lagi kekalahan gitu misalkan ketemu timnya ga jelas jadi kaya kekesalannya diungkapin toxic gitu

TRANSKRIP WAWANCARA

INFORMAN 2

WAWANCARA KE-1

Achmad Rangga (The Liter Tebet 4 april 2021)

1. Jadi disini aku wawancara kamu tentang mobile legend tentang fenomena kekerasan verbal, kamu tau kan kekerasan verbal di mobile legend ?

Tau

2. Sebelum kita masuk aku boleh minta tolong ga kamu kenalin diri kamu ?

Boleh, nama saya achmad rangga umur 14 tahun sekolah di SMP 155 jakarta

3. Kamu tuh main mobile legend udah berapa lama ?

Udah dua tahun

4. Selama dua tahun kamu main itu kamu tau ga di mobile legend tuh ada fitur chat?

Tau

5. Tau? Pernah make?

Pernah

6. Biasanya buat apa?

Buat ngobrol ngobrol aja

7. Kan di fitur chat itu kan sering ada yang namanya kekerasan verbal kamu bisa gambarin ga kekerasan verbal di mobile legend kaya gimana?

Toxic gitu ngomong kasar

8. Kaya gimana tuh ngomong kasarnya ?

Ngomong kasarnya kaya anjing, babi gitu

9. Berarti kalimat kalimat kasar kaya gitu yang sering keluar ya?

Iya

10. Terus tapi sebelum kamu tau fenomena kekerasan verbal di mobile legend ini kamu udah tau ada maksudnya udah tau sebelum ada mobile legend di kehidupan nyata kamu udah pernah make ?

Pernah

11. Itu biasanya lagi keadaan apa tuh ?

Lagi keadaan ngumpul bareng temen temen gitu bercanda bercanda

12. Sering ga ?

Sering

13. Kalo di mobile legend itu sering juga ?

Sering

14. Kaya dari lima match contohnya berapa kali kamu dapet yang toxic atau kamu yang toxic ?

Tiga, paling tiga atau dua

15. Kira kira menurut kamu nih kenapa orang bisa sampe ngelakuin toxic atau kekerasan verbal itu bisa terjadi gara gara apa ?

Mungkin dia kesel

16. Keselnya kenapa ?

Kesel kalah kali main gamenya

17. Menurut kamu nih karna kamu dapet orang orang toxic di mobile legend itu, itu berpengaruh ga sih ke diri kamu jadi kamu ikut ikutan mungkin atau gimana?

Berpengaruh sih

18. Besar ga pengaruhnya ?

Engga, ga terlalu

19. Kamu jadi ikut ikutan ngomong kaya gitu juga ?

Iya

WAWANCARA KE-2

Achmad Rangga (voice note whatsapp 8 april 2021)

1. Menurut kamu kenapa kekerasan verbal di mobile legend bisa terjadi?

Menurut saya kekerasan verbal bisa jadi karna ada satu teman di dalam yang AFK atau karna kesal bermain mobile legend

