

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi dan interaksi sosial sudah menjadi bagian dalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Interaksi sosial adalah proses komunikasi dan pertukaran informasi, ide, perasaan, dan perilaku antara individu atau kelompok dalam masyarakat. Ini merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia dan memainkan peran kunci dalam membentuk hubungan interpersonal, budaya, dan masyarakat. Berbagai aktivitas akan menjadi sulit apabila tidak ada komunikasi. Seiring dengan perkembangan zaman, komunikasi menjadi lebih efektif dengan munculnya berbagai teknologi yang memungkinkan manusia untuk dapat berinteraksi dimanapun dan kapanpun.

Hal ini sangat menarik untuk diteliti karena perkembangan tersebut memiliki dampak serta pengaruh yang cukup besar dalam kehidupan manusia di zaman modern. Komunikasi telah menjadi sangat luas jangkauannya dan dapat dilakukan melalui banyak media elektronik seperti komputer dan *smartphone*. Masyarakat juga dapat berkomunikasi melalui *game online*.

Game online merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol game, laptop, dan perangkat game lainnya serta bersifat *multiplayer* atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna diwaktu yang sama. *Game Online* memiliki beberapa jenis yakni *Real Time Strategy (RTS)*, *First Person Shooter (FPS)*, *Role Playing Game (RPG)*, *Simulation Games*, *Cross-platform online play* (game.indozone.id).

Game Online pada awalnya memang hanya dianggap sebagai media hiburan semata. Namun di zaman sekarang, *game online* sudah sangat berkembang ke dalam ruang lingkup yang begitu luas dan bahkan mulai dijadikan sebagai sumber penghasilan bagi para penggemarnya. Salah satu contoh diterapkannya *game online* sebagai sumber penghasilan adalah dengan adanya industri *e-sport*. Industri e-sports terus tumbuh dengan pesat. Turnamen e-sports menarik ribuan penonton langsung dan jutaan penonton online. Popularitas e-sports juga meningkatkan minat dalam *game online*, karena pemain ingin meningkatkan keterampilan mereka untuk bersaing dalam kompetisi ini.

Jenis *game* yang seringkali mengadakan turnamen *e-sport* salah satunya adalah *game* jenis MOBA. *Game* jenis *multiplayer online battle arena* (MOBA) ini berada di kategori “populer” dan sempat menjadi peringkat pertama di Play Store. Layaknya *game* MOBA (*multiplayer online battle arena*) pada umumnya, ada karakter-karakter yang tentunya menjadi favorit bagi setiap pemain, karena selain memiliki kemampuan yang luar biasa, juga lebih mudah digunakan.

Game yang dirancang untuk *Smartphone* ini memiliki aturan main yang berfokus pada salah-satu dari kedua tim yang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, yaitu tiga jalur yang dikenal sebagai *top*, *middle* dan *bottom*, yang menghubungkan basis-basis. Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan *avatar*, yang dikenal sebagai *hero* dari perangkat mereka sendiri. Karakter *control* komputer yang lebih lemah, yang disebut *minions*, bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara. Kerja sama tim menjadi kunci di permainan ini. Setiap *hero* juga memiliki *skill* yang berbeda satu sama lain, karena itu memahami karakter dari *hero* yang digunakan menjadi hal yang sangat fundamental (kumparan.com).

Game online Mobile Legends ini adalah salah satu *game online* yang menyediakan fitur komunikasi, fitur yang memungkinkan para pemain untuk dapat melakukan interaksi satu sama lain dengan jangkauan yang cukup luas. Fitur ini memiliki dua jenis yaitu fitur *chat* (tulisan) dan fitur *voice chat* (lisan). Tentunya pilihan fitur komunikasi ini dibuat untuk memudahkan pemain dalam proses bermain dan berkomunikasi dengan teman satu timnya. Dengan adanya fitur komunikasi yang sangat luas ini, tentunya penggunaan bahasa dalam kalimat sangatlah penting karna bahasa merupakan salah satu unsur penting dalam berkomunikasi.

Dengan adanya fitur *chat* yang memungkinkan para pengguna *game online Mobile Legends* untuk dapat berkomunikasi dengan pengguna yang lain, diharapkan lingkungan *game Mobile Legends* ini dapat menjadi lebih nyaman dan dapat memberikan pengalaman menarik bagi para penggunanya. Fitur *chat* ini juga diharapkan dapat mengembangkan komunitas komunitas yang ada dalam *game Mobile legends* ini.

Namun fitur komunikasi yang ada dalam *game Mobile Legends* ini juga memiliki dampak yang buruk. Banyak pemain yang mengeluarkan kata-kata yang tidak

seharusnya diucapkan. Hal inilah yang menyebabkan terjadinya fenomena yang disebut sebagai fenomena perilaku kekerasan verbal. Berdasarkan data-data yang ditemukan oleh penulis, Fenomena kekerasan verbal ini dapat disebabkan oleh beberapa hal seperti adanya rasa kesal, bosan, serta hanya sekedar untuk mencari kesenangan. Perilaku kekerasan verbal yang dilakukan oleh para pemain ini bisa memiliki dampak yang sangat fatal. Kekerasan verbal dalam game online dapat membuat beberapa pemain merasa tidak nyaman atau tidak aman untuk berpartisipasi dalam interaksi sosial dalam permainan. Hal ini dapat membatasi kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan pemain lain atau bergabung dalam aktivitas dalam game.

Kekerasan verbal dalam game online juga dapat memiliki dampak negatif di luar lingkungan game itu sendiri. Pemain yang menjadi sasaran pelecehan mungkin membawa beban emosional tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari, memengaruhi hubungan sosial dan kesejahteraan mereka secara keseluruhan. Kekerasan verbal dapat memicu siklus negatif di mana perilaku agresif dan pelecehan terus berlanjut tanpa akhir. Hal ini dapat menciptakan lingkungan yang tidak sehat dan tidak menyenangkan bagi semua pemain. Dampak-dampak negatif kekerasan verbal tersebut juga dapat berujung pada hilangnya nyawa seseorang.



Gambar 1.1 Kasus Pembunuhan akibat Kekerasan Verbal Game Online

Sumber: Kompas.com

Berita tersebut menunjukkan bahwa kekerasan verbal dalam game online bisa berdampak sangat fatal dan bahkan bisa menimbulkan adanya korban jiwa



Gambar 1.2 Contoh Trash Talking Pemain

Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada gambar diatas terdapat salah satu contoh tindakan *Trashtalking* yang dilakukan oleh pemain di dalam game. Pemain yang bernama User26112006 melontarkan sebuah kalimat ejekan yang berbunyi “lu kya cacing main”. Hal ini diduga disebabkan karena pemain tersebut merasa kesal dan kurang puas akan permainan salah satu rekan setimnya.

Ada berbagai macam bentuk kekerasan verbal antar pemain dalam game *Mobile Legends* tidak hanya dalam bentuk ucapan kata kata kasar dan kotor, namun parapemain juga seringkali melontarkan hinaan-hinaan secara personal seperti menghina orang tua, keluarga, suku, ras, serta agama.



Gambar 1.1 Contoh Trashtalking berupa SARA

Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada gambar diatas terdapat seorang pemain yang melakukan *Trashtalking* dalam bentuk SARA setelah permainan berakhir. Pemain tersebut melontarkan kalimat ejekan yang berbunyi “brisik lu jaw4”. Kata-kata tersebut merupakan salah satu contoh kekerasan verbal yang bertujuan untuk menyerang ras tertentu.

Tentunya hal-hal ini dapat menimbulkan dampak yang negatif bagi komunitas pecinta *game online* maupun *game online* itu sendiri. Hal ini bisa menimbulkan perpecahan dan konflik antar pemain, serta merusak citra *game online* di mata masyarakat. Berdasarkan data yang ditemukan walaupun terdapat banyak kekerasan

verbal yang terjadi, *Mobile Legends* masih merupakan salah satu *game online* yang banyak diminati oleh masyarakat. Kekerasan verbal yang terjadi ini juga dapat menimbulkan adanya korban jiwa. Tentunya apabila tidak segera diatasi, maka fenomena ini dapat berpotensi untuk menjadi semakin besar dan memberikan pengaruh yang sangat buruk bagi generasi muda. Dari alasan tersebut penulis tertarik untuk meneliti bagaimana **“Perilaku Kekerasan Verbal Antar Pemain Dalam Game Online (Studi Fenomenologi Dalam Mobile Legends)”**

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah: Bagaimana Perilaku Kekerasan Verbal Antar Pemain Dalam *Game Online* (Studi Fenomenologi Dalam *Game Online Mobile Legends*)?

1.3 Tujuan Penelitian

Dilihat dari rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana Perilaku Kekerasan Verbal Antar Pemain Dalam *Game Online* (Studi Fenomenologi Dalam *Game Online Mobile Legends*)

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan pembelajaran ataupun sebagai referensi untuk melakukan penelitian lain, sebagai perbandingan penelitian berikutnya, pengembangan ilmu komunikasi khususnya jurnalistik, serta pengembangan ilmu psikologi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan manfaat bagi media digital juga wawasan bagi pembaca khususnya para penggemar game online, orang tua yang memiliki anak, developer game online, pihak sekolah, pembuat regulasi, agar memahami bagaimana bentuk kekerasan verbal antar pemain dalam game online *Mobile Legends*.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam menyusun proposal penelitian ini, agar dalam pembahasan terfokus pada pokok permasalahan dan tidak melebar ke masalah yang lain, maka penulis membuat sistematika penulisan karya tulis ilmiah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis membahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan Penulisan, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini, berisi tentang teori-teori yang penulis kutip dari beberapa sumber untuk menjadi kerangka berpikir. Akan ada teori tentang teori komunikasi Behaviorisme, game online, Mobile Legends dan lainnya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini penulis menuliskan cara-cara yang digunakan untuk meneliti seperti pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, paradigma penelitian, sumber data, triangulasi data, hingga jadwal dan lokasi penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini penulis akan menguraikan secara mendalam temuan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini penulis akan menjelaskan kesimpulan dari hasil penelitian serta akan memberikan saran secara teoritis dan praktis.