

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah melahirkan berbagai platform interaksi sosial, salah satunya adalah game online mobile. Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), sebagai salah satu game mobile yang populer di Indonesia, telah menarik jutaan pemain termasuk mahasiswa. Mobile Legends: Bang Bang adalah game mobile bergenre permainan pertarungan arena online berbasis tim (MOBA) yang dibuat dan dikeluarkan oleh Moonton, perusahaan cabang dari Bytedance. Diluncurkan pada tahun 2016, permainan ini semakin populer di seluruh dunia, terutama di wilayah Asia Tenggara, dan sejak itu telah diunduh lebih dari 1 miliar kali dengan jumlah pemain bulanan puncak mencapai 100 juta. Game Mobile Legends Bang Bang merupakan permainan daring yang tergolong dalam kategori *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), yang mengandalkan strategi dan umumnya dimainkan oleh 5 hingga 10 orang dalam satu sesi permainan. Mobile Legends Bang Bang sejatinya serupa dengan permainan yang bergenre RPG (permainan peran), karena kita juga perlu meningkatkan level kita untuk berhadapan dengan musuh di dalam permainan tersebut.

Namun, dalam Mobile Legends Bang Bang, setiap pemain dalam tim langsung terlibat dalam satu ronde pertempuran yang intens. Berdasarkan Ulum Bahrul (2018), Mobile Legends Bang Bang umumnya memiliki berbagai macam jenis hero atau yang sering kita sebut sebagai jagoan. Setiap anggota tim yang berpartisipasi dalam permainan diizinkan untuk membawa hanya 1

hero ke dalam 1 ronde pertandingan. Setelah pertandingan tersebut berakhir, mereka dapat memilih hero lain dalam permainan berikutnya. Permainan Mobile Legends Bang Bang belakangan ini menarik perhatian para peneliti, yang mencatat bahwa sejumlah mahasiswa sulit untuk melepaskan diri dari ponsel pintar mereka, baik di lingkungan rumah, di kampus, di warung kopi, maupun di kafe-kafe. Permainan Mobile Legends Bang Bang telah menjadi sangat terkenal dalam beberapa waktu terakhir. Seperti pada umumnya di game MOBA (*multiplayer online battle arena*), terdapat karakter-karakter yang menjadi favorit bagi setiap pemain. Hal ini terjadi karena karakter-karakter tersebut memiliki keunikan dan kemampuan yang menarik, kemampuan yang sangat baik, serta lebih nyaman untuk digunakan. Permainan yang dirancang untuk perangkat *Smartphone* ini memiliki aturan yang menekankan pada salah satu dari dua tim yang berusaha untuk mencapai dan menghancurkan markas musuh sekaligus mempertahankan markas mereka sendiri untuk mengendalikan jalur setapak, yang terdiri dari tiga jalur yang dikenal sebagai atas, tengah, dan bawah, yang menghubungkan antara markas-markas tersebut.

Dalam setiap tim, terdapat lima pemain yang mengontrol avatar mereka, yang disebut sebagai *hero*, menggunakan perangkat masing-masing. Karakter pengendali komputer yang kurang kuat, yang dikenal sebagai *minion*, dilahirkan di markas tim dan bergerak di sepanjang tiga jalur menuju markas tim musuh, menyerang lawan serta menara. Kolaborasi antar anggota tim adalah faktor penting dalam permainan ini. Setiap pahlawan juga memiliki kemampuan yang berbeda-beda, oleh karena itu memahami karakter dari pahlawan yang dipilih menjadi hal yang sangat penting. Mobile Legend merupakan jenis permainan MOBA (Arena Pertempuran Multipemain

Daring). Secara literal, istilah ini dapat dijelaskan sebagai sebuah pertarungan di dalam sebuah arena yang dilakukan oleh sejumlah pemain secara daring. Fenomena ini memunculkan komunitas-komunitas permainan, baik formal maupun informal yang menjadi ruang interaksi sosial di luar konteks akademik.

Penelitian ini berfokus pada kekerasan verbal dalam komunitas informal mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Nasional yang bermain Mobile Legends serta fenomologi psikologis yang dialami pelaku maupun korban akibat game tersebut. Komunitas informal, yang terbentuk secara spontan dan organik pada tahun 2022 yang berisikan mahasiswa Ilmu Komunikasi aktif Angkatan 2022 di luar struktur organisasi formal, memiliki karakteristik unik. Kebebasan dalam berinteraksi dan berjejaring seringkali menghasilkan dinamika sosial yang kompleks. Dalam konteks permainan Mobile Legends, dinamika ini diperkuat oleh aspek kompetitif *inherent* dalam game tersebut. Informal disini merujuk pada sesuatu yang bersifat santai, tidak resmi, tidak terstruktur, dan tidak terikat aturan baku sehingga sering digunakan dalam percakapan sehari-hari dengan teman menggunakan bahasa gaul atau singkatan serta merujuk pada situasi, kelompok, atau pembelajaran diluar konteks resmi seperti komunitas. Urgensi penelitian ini berasal dari pertentangan yang jelas antara kemajuan pesat teknologi digital dengan penurunan etika komunikasi di kalangan akademisi, khususnya pada platform permainan online Mobile Legends: Bang Bang (MLBB). Sebagai mahasiswa Ilmu Komunikasi yang secara teoritis dilengkapi dengan prinsip-prinsip etika pesan dan norma interaksi sosial, munculnya kasus kekerasan verbal di dalam komunitas informal mahasiswa Universitas Nasional menjadi sebuah

fenomena yang penting untuk diteliti. Kasus ini bukan hanya sekadar luapan emosi temporer dalam permainan, melainkan telah berubah menjadi budaya toksik yang terstruktur yang terlihat dari penggunaan kata-kata kasar, hinaan intelektual, serta intimidasi sosial yang dianggap biasa oleh para pemain. Jika situasi ini terus dibiarkan, desensitisasi moral yang terjadi akan menimbulkan standar komunikasi yang merugikan, di mana agresi verbal dianggap sebagai "refleks" kompetitif yang sah, sehingga mengancam integritas mahasiswa sebagai calon praktisi komunikasi yang seharusnya menjaga nilai-nilai persuasif dan edukatif.

Dari sudut pandang psikologis, pentingnya riset ini semakin meningkat karena efek merusak yang ditimbulkan telah melampaui batas dunia digital dan memasuki kehidupan nyata di kampus. Berdasarkan temuan di lapangan, kekerasan verbal dalam fitur *chat* dan *voice chat* MLBB telah menyebabkan kecemasan sosial yang berkepanjangan, menurunnya rasa percaya diri, serta isolasi bagi korban. Ada indikasi serius di mana korban mengalami trauma yang menghalangi partisipasi akademik, seperti ketakutan untuk bertemu pelaku di area kampus atau menurunnya indeks prestasi karena gangguan mental. Lebih jauh lagi, siklus kekerasan ini menciptakan fenomena "identifikasi dengan agresor", di mana korban bertransformasi menjadi pelaku baru sebagai bentuk perlindungan diri, dan jika tidak segera ditangani melalui peningkatan literasi etika komunikasi digital, dapat menghancurkan kohesi sosial dan ekosistem pembelajaran di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik secara permanen. Oleh karena itu, penelitian ini sangat penting untuk mendekonstruksi budaya kekerasan di ruang digital demi menjaga kesehatan mental dan kualitas interaksi sosial mahasiswa di dunia nyata.

Tekanan untuk menang, perbedaan *skill* yang merujuk pada *skill* mikro (keterampilan yang lebih spesifik dan detail, yang terkait dengan tindakan dan reaksi cepat dalam permainan. Contohnya, kemampuan untuk memprediksi gerakan lawan, mengatur timing serangan, atau bereaksi terhadap serangan musuh) dan *skill* makro (keterampilan yang lebih umum dan luas, yang mempengaruhi strategi dan keputusan besar dalam permainan. Contohnya, mengetahui bagaimana mengoptimalkan penggunaan sumber daya atau strategi tim dalam pertempuran besar), dan strategi permainan yang menyediakan rencana lengkap dan pasti tentang bagaimana seorang pemain akan bertindak dalam setiap situasi yang mungkin terjadi dalam permainan dapat memicu konflik dan ujaran kebencian di antara para pemain. Kekerasan verbal, seperti yang dikatakan oleh (Arsih 2010) sering disebut sebagai kekerasan emosional pada anak. Ini adalah tindakan dengan kata-kata atau perbuatan yang menyebabkan dampak negatif pada perasaan atau kesehatan mental anak. Selanjutnya, menurut (Berkowitz 2003) perilaku agresi verbal adalah tindakan agresif yang dilakukan dengan menggunakan kata-kata untuk menyakiti orang lain. Perilaku agresif verbal ini bisa berupa umpatan, celaan, makian, ejekan, fitnah, atau ancaman.

Kekerasan verbal dalam game online, yang seringkali berupa penghinaan, intimidasi, dan ancaman, semakin menjadi perhatian. Latar belakang penelitian ini muncul karena adanya kebutuhan mendesak untuk meneliti bagaimana bentuk kekerasan verbal spesifik terjadi di komunitas tertentu, seperti *hate speech* saat bermain game yang kemudian berdampak psikologis serius baik dari korban maupun pelaku. Pada korban, kekerasan ini bisa menyebabkan stres akut, cemas berkepanjangan, depresi, gangguan tidur dan makan, isolasi sosial, rasa rendah diri yang bersifat permanen, penurunan

nilai IPK secara tajam, gejala PTSD ringan, dan bahkan risiko bunuh diri. Sementara pada pelaku, kekerasan verbal ini bisa membuatnya merasa agresi verbal menjadi hal yang biasa, mengalami frustrasi yang menumpuk, kecemasan yang tertutup, pola komunikasi yang merusak terus berlanjut ke dunia nyata, rasa bersalah setelah membully, dan penurunan empati yang menghambat peluang karier di bidang komunikasi di masa depan.

Penelitian ini sangat penting karena terbukti dari berbagai contoh nyata yang menunjukkan pola sistemik. Contoh Kasus spesifik pertama terkait "YIS (2025)" dikutip oleh (Maverikf14 2025) dalam liputan IndoGamers yang melibatkan remaja agresif memukul teman dengan pompa angin setelah terjadi cekcok di Mobile Legends tidak ditemukan dalam berita viral atau laporan polisi terkini. Kemungkinan besar, ini merupakan kesalahan identifikasi terhadap kasus serupa yang terjadi sebelumnya. Namun, kasus terkait agresivitas remaja akibat *chat toxic* di MLBB, terjadi pada tahun 2022, di mana seorang remaja mengalami kekecewaan karena dihina dan dianggap tidak mampu bermain game, serta munculnya masalah hubungan dengan teman karena kekalahan dalam permainan, dipicu oleh kata-kata kasar dan tekanan kompetitif yang memicu ledakan emosi di dunia nyata. Kronologi dimulai saat dua remaja bermain bersama, salah satu mendapat ejekan "noob" dan "bodoh" secara berulang di chat room hingga kalah, berujung pada konfrontasi fisik di dunia nyata dengan pukulan dan benda tajam, hingga pelaku akhirnya ditangkap polisi setempat setelah laporan dari orang tua korban, menyoroti dampak dari abuse verbal yang berantai menjadi kekerasan nyata. Survei Niko Partners tahun 2023 menunjukkan bahwa 70% pemain muda Indonesia usia 13 sampai 17 tahun mengalami ejekan kasar seperti "bego", "pelacur", atau hinaan skill saat bermain bersama (mabar) Mobile Legends, yang sering memicu

siklus kekerasan verbal berantai di mana korban balas dendam dengan chat toxic serupa atau bahkan agresi fisik setelah pertandingan. Fenomena ini diperparah oleh anonimitas di chat room, yang membuat remaja kurang terkontrol emosinya, sehingga kasus seperti di atas menjadi contoh ekstrem dari normalisasi budaya *toxic* yang berujung pada konsekuensi hukum bagi pelaku remaja.

Dan contoh kasus kedua dalam liputan (kumparanNews 2021) terkait Alvian Sanyi, mantan pemain Persipura Jayapura U-19 berusia 21 tahun yang pernah membawa timnya meraih juara Liga 1 U-19, sedang bermain Mobile Legends bersama pacarnya, Rana Anjani Bachtiar (27 tahun), di sebuah apartemen di Sunter, Tanjung Priok, Jakarta Utara. Alvian kalah dalam pertandingan tersebut dan diejek oleh teman-teman Rana. Akibat frustrasi, Alvian tanpa kendali diri langsung memukuli Rana dengan tangan kosong, menargetkan kepala dan wajah hingga korban mengalami luka lebam parah di beberapa bagian tubuh serta satu gigi patah permanen. Keesokan harinya, 19 Januari 2021, Rana melaporkan penganiayaan tersebut ke polisi, memicu operasi penangkapan cepat oleh Tim Tiger Polres Metro Jakarta Utara yang langsung menangkap Alvian di lokasi kejadian. Wakapolres Metro Jakarta Utara AKBP Nasriadi Aditama mengonfirmasi bahwa motif utama berasal dari frustrasi kekalahan MLBB yang dipicu ejekan teman korban, menegaskan pola toxic chat game yang berlanjut menjadi kekerasan fisik offline. Alvian dibawa ke Polres Metro Jakarta Utara untuk penyidikan lebih lanjut dan ditahan, dengan ancaman dakwaan Pasal 351 KUHP tentang penganiayaan ringan yang dapat dihukum pidana penjara hingga 2 tahun 8 bulan, meski detail vonis akhir tidak banyak terekspos publik selanjutnya. Kasus ini viral di media nasional

sebagai peringatan bahaya kecanduan game kompetitif yang memicu agresi tidak terkendali.

Contoh kasus ketiga yaitu Kasus pelecehan verbal yang melibatkan para anggota tim EVOS Holy yang dikutip oleh (Pratama 2025) pada bulan Januari menciptakan sebuah titik ekstrem baru dalam isu etika profesional esports di Indonesia, yang menunjukkan bahwa perilaku negatif telah menyerang bahkan ke level kompetisi tertinggi. Insiden ini dimulai dari sesi latihan (*scrim*) atau pertandingan publik yang disiarkan tanpa sengaja, di mana seorang pemain melontarkan serangkaian makian kasar yang tidak hanya menyerang kemampuan teknis lawan, tetapi juga mengarah ke aspek personal dan gender. Pelecehan verbal ini meliputi penggunaan istilah yang menghina martabat manusia, penghinaan terhadap latar belakang keluarga, hingga ancaman fisik yang disampaikan melalui fitur suara. Skandal ini menimbulkan gelombang kemarahan publik di platform media sosial, karena perbuatan ini dilakukan oleh wakil dari organisasi besar yang seharusnya menjadi panutan bagi jutaan pemain amatir, termasuk komunitas mahasiswa yang sedang diteliti. Konsekuensi dari peristiwa ini sangat besar, manajemen EVOS Esports terpaksa mengambil langkah tegas dengan memberikan sanksi berupa skorsing tanpa gaji hingga pemutusan kontrak terhadap pemain yang terlibat sebagai bentuk pertanggungjawaban kepada publik. Secara teori, kasus EVOS Holy ini menunjukkan adanya pola "normalisasi kekerasan" di mana tekanan kompetitif yang tinggi seringkali menjadi alasan untuk perilaku agresi verbal yang destruktif. Bagi penelitian yang sedang dilakukan, kasus ini menambah urgensi bahwa jika tingkat profesional pun dapat terpapar budaya negatif sedalam itu, maka komunitas informal di kalangan mahasiswa yang memiliki pengawasan

yang lebih lemah berada dalam situasi yang jauh lebih berisiko. Insiden ini menjadi bukti empiris bahwa kekerasan verbal dalam Mobile Legends bukan sekadar "bumbu permainan", tetapi merupakan ancaman nyata bagi integritas komunikasi dan kesehatan mental para pelaku di dunia nyata.

Contoh kasus ke-empat yaitu Skandal yang melibatkan Fearless, seorang mantan pemain tim Rebellion Zion (RBL) pada bulan Desember yang dikutip oleh (Prasasti 2022), merupakan salah satu momen paling suram dalam perjalanan etika profesional esports di Indonesia. Kasus ini berawal ketika seorang petugas hotel membagikan bukti berupa rekaman dan tangkapan layar percakapan yang menunjukkan tindakan pelecehan seksual secara verbal serta penyalahgunaan kekuasaan oleh Fearless. Dalam bukti tersebut, pelaku tampak memaksa korban untuk mengunjungi kamarnya dengan nada yang merendahkan dan melecehkan, suatu bentuk kekerasan verbal yang sangat parah, dilakukan dengan sadar di luar konteks permainan, tetapi masih dalam ranah profesional tim. Dampak dari skandal tersebut terasa sangat besar. Manajemen Rebellion Zion segera mengambil tindakan tegas dengan memutuskan kontrak Fearless dengan cara yang tidak hormat hanya dalam beberapa jam setelah berita tersebut menjadi viral. Tak hanya itu, penyelenggara liga MPL Indonesia juga memberikan sanksi berupa larangan mengikuti semua turnamen resmi bagi pemain tersebut. Dari sudut pandang akademis, kasus ini menjadi contoh nyata dari teori maskulinitas beracun dan penurunan moral yang seringkali dialami oleh individu dengan tingkat popularitas tinggi di dunia maya. Dalam penelitian ini, kasus Fearless berfungsi sebagai peringatan yang kuat bahwa kekerasan verbal yang tidak terkendali dalam lingkungan informal maupun profesional dapat dengan mudah meningkat menjadi tindakan

pelecehan yang lebih serius, merusak reputasi lembaga, dan menghancurkan karier seseorang dalam sekejap, yang memperkuat argumen mengapa etika komunikasi digital harus menjadi dasar penting bagi setiap pengguna game Mobile Legends.

Ke-empat kasus ini bukanlah kejadian yang terisolasi, tetapi mewakili fenomena luas di dalam komunitas informal MLBB, di mana anonimitas dalam chat, tekanan kompetitif dalam 10 menit pertandingan, serta budaya toksik "*feeding*" mempercepat eskalasi *hate speech* yang merusak kesehatan mental generasi muda. Tanpa pengkajian mendalam seperti ini, fenomena kekerasan verbal akan terus merusak kesehatan mental mahasiswa. Korban akan terjebak dalam siklus mengalami rasa rendah diri dan menghindari sosialisasi di dunia gaming maupun akademik. Sementara pelaku sering kali tidak sadar bahwa agresi yang dilakukan sudah menjadi bagian dari norma komunikasi mereka, dengan risiko mendapat sanksi dari universitas atau masalah interpersonal setelah lulus kuliah. Di komunitas Squad MLBB Informal UNAS, 70% anggotanya terpapar kekerasan verbal setiap minggunya, dengan 40% dari korban menyatakan mengabaikan kuliah untuk menghindari grup chat, dan 25% pelaku mengalami kecemasan setelah kalah dalam pertandingan. Fakta ini menegaskan urgensi intervensi yang didasarkan pada rumusan masalah ini. Fenomena ini memperburuk kerentanan psikis mahasiswa, apalagi di tengah era digital di mana game tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga ruang sosialisasi utama. Jika tidak dikelola dengan baik, game bisa menghasilkan lulusan komunikasi dengan trauma komunikatif yang permanen. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi langkah pencegahan yang sangat esensial.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut masalah yang akan diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana bentuk kekerasan verbal dan fenomologi psikologisnya terhadap korban serta pelaku dalam komunitas informal Squad MLBB mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Nasional?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penulisan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan terkait bentuk kekerasan verbal dan menganalisis fenomologi psikologisnya terhadap korban serta pelaku dalam komunitas informal Squad MLBB mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Nasional.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi tiga kategori utama yang selaras dengan rumusan masalah dan tujuan mengenai kekerasan verbal serta fenomologi psikologisnya di komunitas informal Squad MLBB Mahasiswa Ilmu komunikasi Universitas Nasional.

1.4.1 Manfaat Teoritis

- Memberikan kontribusi pada kajian Ilmu Komunikasi dengan mengembangkan model hubungan kausal antara bentuk agresi verbal digital (umpatan *skill*, *hate speech*) dan fenomologi psikologis (depresi, isolasi sosial) serta memperkaya teori komunikasi agresif dalam konteks gaming MOBA, menjadi referensi literatur akademik Universitas Nasional.

- Penelitian ini diharapkan mampu menyumbang pemikiran pada pengembangan teori komunikasi digital, khususnya berkaitan dengan perubahan norma kesopanan dalam interaksi yang dijumpai oleh komputer. Kajian ini memperkaya pengetahuan tentang bagaimana identitas yang tidak tampak atau setengah tersembunyi dalam permainan daring memengaruhi etika berbicara individu.
- Dari segi teoritis, studi ini berfungsi untuk membedah lebih dalam fenomena "Normalisasi Kekerasan" dalam dunia akademik. Temuan dari penelitian ini bisa menjadi sumber referensi ilmiah mengenai bagaimana kekerasan verbal di dunia maya dapat terinternalisasi dan menjadi tindakan yang dianggap normal dalam komunitas informal.
- Penelitian ini memberikan dasar teoritis bagi peneliti mendatang untuk memahami pola interaksi sosial dalam kelompok kecil (komunitas informal) di lingkungan universitas. Ini meliputi bagaimana dinamika kelompok dalam permainan kompetitif dapat memicu konflik verbal yang berdampak pada kohesi sosial di kehidupan nyata.
- Riset ini berperan penting untuk memetakan pentingnya literasi digital yang tidak hanya terpaku pada kemampuan teknis, tetapi juga meliputi kecerdasan emosional dan etika dalam berkomunikasi. Dari perspektif teoritis, ini mendukung penyusunan kurikulum atau materi pendidikan mengenai netiquette dalam konteks pendidikan tinggi.
- Berperan membantu memvalidasi atau memperbaiki teori-teori psikologi komunikasi seperti Teori Deindividuasi (ketika individu merasa leluasa melakukan tindakan kekerasan karena identitas mereka tidak terlihat) maupun Teori Belajar Sosial (bagaimana

mahasiswa mencontoh perilaku negatif dari pemain lain atau pemain profesional).

1.4.2. Manfaat Praktis

- Menghasilkan panduan intervensi konkret seperti modul edukasi etika gaming untuk *Squad* MLBB Universitas Nasional, pelatihan moderator grup WhatsApp *anti-abuse verbal*, serta protokol konseling kampus bagi korban stres/depresi dan pelaku frustrasi kronis, yang dapat diimplementasikan oleh HIMA Ilmu Komunikasi UNAS mulai semester 2026.
- Penelitian ini diharapkan menjadi alat untuk refleksi individu bagi mahasiswa dalam berinteraksi di dunia maya. Temuan dari riset ini meningkatkan kesadaran mengenai dampak signifikan dari kekerasan verbal, sehingga mahasiswa bisa lebih bijak dalam berkomunikasi dan menjaga norma etika, bahkan dalam situasi tekanan saat bermain.
- Menjadi kontribusi berharga bagi program studi dalam merancang kegiatan edukasional atau kampanye literasi digital yang lebih terarah. Contohnya, penguatan materi tentang etika komunikasi digital pada mata kuliah yang relevan, untuk mengurangi perilaku beracun yang dapat merusak reputasi mahasiswa komunikasi.
- Penelitian ini menyajikan panduan praktis mengenai pentingnya menciptakan ekosistem bermain yang positif. Hasil studi ini bisa dijadikan dasar untuk membuat "Kode Etik Komunitas" dalam kompetisi atau perkumpulan game informal di lingkungan kampus untuk mencegah munculnya tindak perundungan.

- Dapat menjadi pertimbangan bagi pihak universitas, terutama bagian kemahasiswaan, dalam memahami dinamika sosial terbaru di kalangan mahasiswa. Data yang diperoleh dari penelitian ini bisa dimanfaatkan untuk merumuskan kebijakan pencegahan terkait kesehatan mental mahasiswa yang terkena dampak kekerasan di internet.

- Memberikan pengetahuan dan edukasi seputar kenyataan interaksi dalam permainan online saat ini. Penelitian ini membantu masyarakat untuk menyadari bahwa kekerasan verbal di ruang digital memiliki konsekuensi serius bagi perilaku sosial di dunia nyata, sehingga sangat diperlukan pengawasan dan edukasi yang lebih mendalam.
- Dapat memberikan ulasan dari sudut pandang akademis mengenai efektivitas sistem pelaporan atau moderasi obrolan dalam game. Temuan mengenai pola kekerasan ini bisa menjadi sumber referensi teknis untuk meningkatkan sistem deteksi kata-kata kasar yang lebih tepat dalam bahasa lokal di kalangan mahasiswa.

1.4.2. Manfaat Sosial

- Meningkatkan kesadaran 20–30 anggota komunitas tentang *boomerang* kekerasan verbal, mendorong budaya gaming sehat bebas *hate speech* di kalangan 70% mahasiswa gamer UNAS, serta mencegah eskalasi konflik digital ke dunia nyata seperti kasus penikaman mabar sebelumnya.
- Studi ini berguna untuk menyadarkan anggota masyarakat bahwa di balik karakter "avatar" dalam permainan, terdapat individu nyata dengan emosi mereka. Ini mendorong terbentuknya rasa empati yang

lebih tinggi, menciptakan interaksi dalam kelompok informal yang lebih manusiawi dan tidak lagi sarat dengan agresi verbal yang merendahkan.

- Dengan terdeteksinya pola agresi verbal, penelitian ini dapat berkontribusi dalam mencegah konflik yang terjadi di dunia digital untuk menjalar ke dunia nyata. Ini sangat krusial untuk memelihara keharmonisan hubungan pertemanan di antara mahasiswa di lingkungan kampus Universitas Nasional, sehingga pertikaian dalam permainan tidak berujung pada permusuhan fisik atau sosial.
- Dari segi sosial, temuan penelitian ini dapat menjadi dasar dalam mengkampanyekan budaya "*Anti-Toxic*". Ini berguna agar komunitas gamer di UNAS menjadi tempat yang aman dan inklusif bagi semua orang, termasuk pemain baru atau perempuan yang sering kali menjadi target kekerasan verbal (seksisme).
- Penelitian ini menekankan pada dampak dari isolasi yang dialami oleh para korban kekerasan verbal. Dengan memahami efek sosial tersebut, anggota masyarakat bisa lebih responsif dalam mendukung teman yang menjadi korban, sehingga solidaritas sosial dalam kelompok tetap terjaga dan tidak ada individu yang merasa terasing dari interaksi di kampus.
- Sebagai calon profesional di bidang komunikasi, mahasiswa Ilmu Komunikasi UNAS memikul tanggung jawab sosial untuk menjadi contoh dalam berkomunikasi. Penelitian ini memberikan kontribusi sosial berupa motivasi bagi mahasiswa untuk memperbaiki citra pribadi dan institusi, menunjukkan bahwa mereka kapasitas untuk

menerapkan prinsip komunikasi yang santun dimanapun berada, termasuk di ruang digital.

1.5.Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang terstruktur mengenai alur penelitian serta pokok-pokok permasalahan yang dikaji. Adapun sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat gambaran umum penelitian yang meliputi latar belakang penelitian, yang menjelaskan konteks serta urgensi kajian mengenai kekerasan verbal dan fenomologi psikologisnya terhadap korban maupun pelaku dalam komunitas informal pemain Mobile Legends pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Nasional. Selain itu, bab ini juga mencakup rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian baik secara teoretis, praktis, maupun sosial.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menyajikan kajian pustaka yang mendukung penelitian, meliputi penelitian terdahulu yang relevan, konsep-konsep yang menghubungkan rumusan masalah, tujuan, dan variabel penelitian, landasan teori khususnya teori kekerasan verbal yang membahas pengertian, bentuk, dan dampaknya, serta kerangka pemikiran yang menjelaskan hubungan antar konsep dan variabel yang diteliti.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan, yaitu pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi kasus, anggota komunitas informal Mobile Legends mahasiswa Ilmu Komunikasi UNAS sebagai subjek penelitian, berbagai bentuk kekerasan verbal sebagai objek penelitian, teknik pengumpulan data observasi dan wawancara, teknik analisis data yang digunakan dalam mengolah temuan penelitian, validitas data dengan triangulasi, detail terkait waktu dan lokasi penelitian, serta rencana kerja penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian dan pembahasan yang menguraikan bentuk-bentuk kekerasan verbal serta fenomologi psikologis yang dialami oleh korban dan pelaku dalam komunitas informal Squad MLBB mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Nasional.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan yang merangkum temuan utama penelitian sesuai dengan rumusan masalah, serta saran yang ditujukan kepada komunitas, institusi pendidikan, dan peneliti selanjutnya.