

Representasi Kekerasan Verbal dalam Permainan Daring pada Pemain *Game Online*

Muhamad Arshi Gifari*, Erik Setiawan

Prodi Hubungan Masyarakat, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*arshigifari@gmail.com, erik.setiawan@unisba.ac.id

Abstract. Virtual communication is an online communication that utilizes the advances of technology namely the Internet, which contains about sending and receiving messages using hardware media. Now virtual communication is applied to the means of entertainment, one of which is the online game Mobile Legends Bang Bang through voice call and chat column features. Playing Mobile Legends is not just for entertainment, but for competition, so this game requires teamwork and strategy. Because of the desire to win a match, it's often bad behavior like saying a rude word or trash talk. This study aims to understand how motives, actions, and meanings sumori among players of the game Mobile Legends Bang Bang. This study uses qualitative descriptive methods with the phenomenological approach of Alfred Schutz. Data collection methods are observations, interviews and library studies. In this study, there are five informants. Data analysis techniques include data collection, data reduction, data display, and conclusion drawings. The results of the research showed that the motive of Mobile Legends player Bang Bang committed verbal violence, namely boosting the spirit of the teammates, forming a strong team mentality, and strategies to lower the mentality of the opponent team. After committing verbal violence there is no action whatsoever, yet there are some who apologize. The meaning of the verbal violence committed by Mobile Legends Bang Bang players is to dispel the sadness, entertainment, and strategy of the game.

Keywords: *Game Online, Phenomenology, Verbal Violence.*

Abstrak. Komunikasi Virtual merupakan merupakan komunikasi daring yang memanfaatkan kemajuan teknologi yaitu internet, yang berisi tentang pengiriman dan penerimaan pesan yang memanfaatkan media perangkat keras. Kini komunikasi virtual diterapkan pada sarana hiburan, salah satunya adalah permainan daring Mobile Legends Bang Bang melalui fitur voice call dan kolom chat. Permainan Mobile Legends tidak hanya untuk hiburan semata, tetapi dijadikan ajang kompetisi, sehingga permainan ini membutuhkan kerja sama tim dan strategi. Dikarenakan rasa ingin memenangkan sebuah pertandingan seringkali terjadi perlakuan yang tidak baik seperti mengeluarkan kata kasar atau trash talk. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana motif, tindakan, dan makna sumori dikalangan pemain permainan Mobile Legends Bang Bang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan Fenomenologi Alfred Schutz. Metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan studi kepustakaan. Dalam penelitian ini terdapat lima orang informan. Teknik analisis data berupa pengumpulan data, reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Motif pemain Mobile Legends Bang Bang melakukan kekerasan verbal yaitu meningkatkan semangat rekan tim, membentuk mental tim yang kuat, dan strategi menjatuhkan mental tim lawan. Setelah melakukan kekerasan verbal tidak ada Tindakan apapun, namun ada Sebagian yang meminta maaf. Makna kekerasan verbal yang dilakukan pemain Mobile Legends Bang Bang yaitu melampiaskan kekesalan, hiburan, dan strategi permainan.

Kata Kunci: *Game Online, Fenomenologi, Kekerasan Verbal.*

A. Pendahuluan

Game MLBB merupakan game jenis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) game jenis ini biasanya dimainkan oleh sepuluh pemain yang terbagi menjadi dua tim (5 versus 5). Permainan Mobile Legends ini merupakan permainan yang mengimplikasikan sebuah taktik, strategi, formasi, dan kerja sama tim. Dalam permainan strategi pemain di upayakan memiliki kredibilitas dan karakteristik untuk membangun sebuah kepercayaan tim demi mencapai suatu kemenangan. Setiap pemain bebas memilih atau melakukan pick karakter yang sudah disediakan oleh permainan MLBB yang sudah dibekali kekuatan yang berbeda pada masing-masing karakter.

Untuk meraih kemenangan pada permainan ini tiap pemain serta tim nya menyusun strategi untuk menghancurkan markas (base) utama lawan, dimana pemain harus melewati beberapa proses penghancuran menara pelindung atau istilah di dalam permainan ini adalah tower. Proses keberhasilan penghancuran base utama dilakukan dengan cara pemain serta timnya menyusun sebuah strategi yang diciptakan dari sebuah skill serta komunikasi interpersonal jika pemain bermain di tempat dan waktu yang sama (offline), atau memanfaatkan fitur yang ada pada permainan MLBB itu sendiri seperti Microphone dan Speaker sebagai sarana untuk komunikasi antara pemain dengan tim nya di waktu yang sama namun berbeda tempat (online).

Sebagian orang memainkan permainan daring ini hanya untuk hiburan semata (have fun) tanpa memperdulikan hasil akhir menang atau kalah. Tetapi tidak sedikit pemain berambisi untuk memenangkan permainan daring ini untuk kepentingan mengejar posisi peringkat tertinggi pada permainan. Alasan lain pemain berambisi memenangkan permainan daring ini adalah untuk kepentingan kompetisi. Untuk memenangkan suatu kompetisi sangat diperlukan sebuah strategi yang matang maka dari itu pemain dengan tim nya akan mempersiapkan strategi dengan berbagai macam cara.

Salah satu contoh kasus yang sering terjadi hingga menjadi sorotan yaitu perilaku trash talk yang dilakukan oleh pemain saat memainkan permainan daring. Trash talk merupakan perkataan kasar yang dilakukan oleh seseorang yang timbul karena adanya rasa emosional dalam diri, sehingga rasa emosional tersebut menjadi pemicu rasa persaingan. Selain menjadi pemicu rasa persaingan trash talk dilakukan seseorang dalam bentuk perkataan provokasi, intimidasi atau memberikan pressure yang bertujuan untuk mempengaruhi psikologis seseorang, akibatnya seseorang mengalami penurunan performa atau kualitas. Yip, Schweitzer, dan Nurmohamed (2018) mengungkapkan bahwa trash talk merupakan perilaku perkataan kasar yang menumbuhkan rasa persaingan (destruktif) atau memotivasi (konstruktif) seseorang. Bentuk perilaku trash talk ini berupa menyombongkan diri, mengintimidasi, memprovokasi, atau menjatuhkan mental lawan secara verbal (1).

Triyantama dan Santoso (2) memaparkan bahwa para pemain melakukan komunikasi verbal terjadi pada saat menggunakan fitur voice call untuk mengefektifkan tim ketika sedang melakukan pengarahannya satu sama lain hingga menyelesaikan pertandingan secara lisan (2019). Fariz (2017) menjelaskan bahwa pemicu pemain melakukan trash talking terdapat dua kategori yaitu faktor internal dan eksternal. Yang pertama faktor internal terjadi karena permainan itu sendiri berupa keterbatasan bahasa, tidak menguasai peraturan permainan, karakter egois yang dimiliki pemain.(3) Sedangkan efek negatif dari permainan daring ini adalah kecanduan dan berperilaku kasar (Lestari & Mantasa, 2017) (4). Komunikasi virtual di nilai sebagai interaksi efektif, Namun sampai saat ini masih banyak oknum yang tidak bertanggung jawab dalam menggunakan media komunikasi virtual yakni sebagai media ujaran kebencian dan merendahkan orang lain secara sengaja maupun tidak sengaja. Dalam game online Mobile Legends Bang Bang, perilaku tersebut dapat dilakukan dengan mengolok teman, merendahkan skill bermain, menilai buruk strategi orang lain, dan melontarkan kata kasar dengan kalimat yang tidak senonoh.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Bagaimana motif pelaku kekerasan verbal dalam permainan daring Mobile Legends Bang Bang?”. Selanjutnya, Bagaimana Tindakan pelaku kekerasan verbal dalam permainan daring Mobile Legends Bang Bang?” dan “Bagaimana pelaku

memaknai kekerasan verbal dalam permainan Mobile Legends Bang Bang?”. Selanjutnya tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengetahui motif pelaku kekerasan verbal dalam permainan daring Mobile Legends Bang Bang.
2. Mengetahui tindakan pelaku kekerasan verbal dalam permainan daring Mobile Legends Bang Bang.
3. Mengetahui pelaku memaknai kekerasan verbal dalam permainan daring Mobile Legends Bang Bang.

B. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah Studi Fenomenologi. Studi fenomenologi adalah pendekatan penelitian kualitatif yang fokus pada pemahaman mendalam terhadap pengalaman subjektif individu terkait dengan suatu fenomena. Fenomenologi bertujuan untuk menjelaskan dan memahami makna yang terkandung dalam pengalaman hidup orang dalam konteks tertentu. Dalam studi fenomenologi, peneliti berusaha untuk mengeksplorasi pandangan, persepsi, dan pengalaman subjektif partisipan terkait dengan suatu fenomena. Pendekatan ini menekankan pada deskripsi langsung dari pengalaman individu tanpa banyak interpretasi teoretis oleh peneliti.

Penelitian ini berfokus pada fenomena perilaku kekerasan verbal yang dilakukan oleh pemain game online Mobile Legends Bang Bang menggunakan metode penelitian fenomenologi Alfred Schutz dengan mengetahui motif, tindakan dan makna pelaku kekerasan verbal. Schutz mengkategorikan sebuah fenomena kedalam bentuk subjektivitas dan intersubjektivitas dengan membedakan dunia secara face to face yang intim dan jalinan interpersona.

Langkah-langkah umum dalam studi fenomenologi melibatkan pengumpulan data melalui wawancara mendalam, observasi, atau pencatatan reflektif, kemudian menganalisis data untuk mengidentifikasi tema dan esensi dari pengalaman yang dijelaskan oleh partisipan. Hasilnya dapat digunakan untuk memahami makna mendalam suatu fenomena dari perspektif individu yang mengalaminya.

Studi fenomenologi digunakan dalam berbagai bidang, termasuk psikologi, sosiologi, antropologi, dan ilmu sosial lainnya, untuk mendapatkan wawasan yang lebih baik tentang pengalaman manusia dalam konteks tertentu. Informan penelitian dalam penelitian ini dipilih berdasarkan kriteria secara purposive. Purposive sampling merupakan metode perolehan data secara acak berdasarkan komponen penilaian agar mencapai target dan tujuan tertentu. Purposive sampling disebut sebagai representatif subjek dalam mengolah informasi berdasarkan golongan dan mewakili populasi (Arikunto, 2006) (5).

Informan yang dipilih secara purposive dan memenuhi kriteria sebagai informan penelitian ialah:

1. Player yang pernah bertindak melakukan kekerasan verbal dalam game online kepada anggota tim dan lawan
2. Player yang melakukan kegiatan karena hobi dan mengisi waktu luang.
3. Player yang pernah mengikuti kompetisi di Tingkat Nasional dalam artian pro player.
4. Informan melakukan player campuran yakni player biasa dan pro player. Dalam menentukan informan kategori pro player yang telah dikontrak oleh tim minimal 2 – 12 bulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti juga menguraikan hasil wawancara yang telah dilakukan bersama 6 informan yang berasal dari tim yang berbeda dengan sudut pandang yang berbeda. Wawancara dilakukan dengan metode tatap muka. Pada saat melakukan sesi wawancara peneliti memberikan beberapa pertanyaan mengenai motif, tindakan, makna yang dilakukan oleh para pemain Mobile Legends yang melakukan kekerasan verbal yang Memungkinkan peneliti untuk mendapatkan wawasan langsung dari partisipan, menjelajahi pandangan mereka, dan memahami bagaimana mereka memberikan makna pada pengalaman hidup mereka.

Sesuai dengan pernyataan di atas peneliti berfokus pada pemain yang sering melakukan tindakan kekerasan verbal pada saat bermain mobile legends dimulai dari informan yang memainkan Mobile Legends Bang dengan tujuan hiburan semata sampai informan yang bermain Mobile Legends Bang Bang dengan tujuan kompetisi.

Motif pendorong melakukan kekerasan verbal

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan data dari hasil wawancara yang dilakukan kepada para pemain Mobile Legends Bang Bang yang sudah dipilih oleh peneliti sebagai informan yaitu informan ahli dan informan kunci. Wawancara pertama mengenai motif seseorang melakukan kekerasan verbal, peneliti mengajukan pertanyaan pertama yaitu “apakah anda pernah melakukan kekerasan verbal saat sedang bermain game Mobile Legends Bang Bang? Besertakan alasan mengapa anda melakukan hal tersebut?”

Motif bisa juga diartikan sebagai alasan, Menurut Alfred Schutz motif adalah alasan atau dorongan yang mendorong individu untuk melakukan suatu tindakan. Motif membantu menjelaskan mengapa seseorang bertindak dengan cara tertentu dalam situasi sosial tertentu dan bagaimana mereka menginterpretasikan tindakan mereka sendiri serta tindakan orang lain. Peneliti melakukan wawancara dengan beberapa informan untuk mendapatkan data dan fakta dilakukan secara langsung. Dari hasil penelitian sebagai macam alasan pendorong melakukan kekerasan verbal. Schutz membedakan dua jenis motif motif sebab dan motif untuk.

1. Motif Sebab

Pada Penelitian ini peneliti mendapat motif sebab dari hasil wawancara yaitu gameplay tim yang tidak sesuai ekspektasi sehingga mempengaruhi performa tim, kedua tim mengalami underperform saat mengikuti kompetisi, ketiga ketidaksiapan mental yang mempengaruhi performa diri sendiri dan mempengaruhi rekan tim. Tidak selamanya strategi yang sudah disiapkan berjalan dengan baik, dan menimbulkan rasa kekesalan terhadap pemain.

Dari hasil wawancara keenam informan, satu diantara enam informan pernah mengalami pengalaman di masa lalu, yaitu mendapatkan tim yang underperform saat sedang berada di panggung kompetisi, satu dari enam informan pernah mengalami pengalaman masa lalu yaitu bermain dengan rekan tim yang tidak siap mental. Peneliti menyimpulkan bahwa informan melakukan kekerasan verbal terhadap rekan tim maupun tim lawan agar kejadian tersebut tidak terjadi lagi.

2. Motif Untuk

Dari hasil wawancara keenam informan menyatakan bahwa tujuan mereka melakukan kekerasan verbal sebagai bahasa keakraban sehingga menjadikan hal tersebut sebagai hiburan. Informan mengatakan tujuan melakukan kekerasan verbal bermacam-macam tergantung apa tujuannya. Beberapa informan memainkan permainan Mobile Legends Bang Bang hanya sebagai hiburan semata maka kekerasan verbal yang ia lakukan dijadikan sebagai hiburan dan bahasa keakraban. Motif untuk disebut sebagai motif khusus, sebagian informan memainkan Mobile Legends Bang Bang untuk kepentingan kompetisi maka informan melakukan kekerasan verbal karena adanya tujuan khusus salah satunya sebagai penyemangat tim, dan menjatuhkan mental tim lawan. Di dalam kompetisi Tingkat atas pemain profesional melakukan kekerasan verbal kepada tim lawan seperti menjatuhkan mental lawan atau biasa disebut Taunting. Kekerasan verbal seperti Taunting berisikan kata/kalimat yang biasanya merendahkan skill yang dilakukan kepada tim lawan.

Tindakan Melakukan Kekerasan Verbal

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan data dari hasil wawancara yang dilakukan kepada para pemain Mobile Legends Bang Bang yang sudah dipilih oleh peneliti sebagai informan yaitu informan ahli dan informan kunci. Wawancara pertama mengenai tindakan seseorang melakukan kekerasan verbal, peneliti mengajukan pertanyaan pertama yaitu “sebelum anda melakukan kekerasan verbal, bagaimana tindakan anda untuk meluapkan emosi atau kekesalan yang Tengah dirasakan?”

Seseorang melakukan suatu tindakan bisa terjadi secara tidak sengaja atau spontan dan terjadi secara terstruktur atau terencana yang menimbulkan interaksi pada diri sendiri. Schutz menekankan pentingnya memahami tindakan manusia dalam konteks sosial di mana tindakan itu terjadi. Dengan memahami motif sebelum dan sesudah tindakan, kita dapat lebih memahami bagaimana individu merencanakan, melakukan, dan merefleksikan tindakan mereka dalam dunia sosial. Para pemain Mobile Legends Bang Bang melakukan suatu tindakan karena adanya motif yang muncul pada dirinya hingga terjadinya tindakan sebelum dan tindakan sesudah.

Tindakan Sebelum

Tindakan sebelum terjadi sebelum adanya motif. Peneliti menyimpulkan bahwa sebelum player melakukan motif kekerasan verbal ada tindakan yang terjadi beberapa tindakan yang dilakukan. Informan menyatakan ia membanting handphone sebelum melakukan kekerasan verbal, mengungkapkan rasa kekecewaan seperti menggelengkan kepala, Hingga tidak melakukan tindakan apapun sebelum melakukan kekerasan verbal dan lebih memilih untuk fokus kedalam permainan untuk memenangkan pertandingan.

1. Faktor Internal
 - a. Underperform pada tim saat sedang mengikuti kompetisi offline atau online menjadi pemicu rasa emosional pada pemain hal tersebut akan menyebabkan kurang maksimal nya strategi yang sudah di siapkan yang berpengaruh terhadap performa satu tim.
 - b. Rasa ingin memenangkan pertandingan demi meraih sebuah penghargaan dan hadiah setiap tim mengeluarkan seluruh skill, strategi, dan mental yang sudah di siapkan. Hal tersebut yang membuat para pemain melakukan kekerasan verbal untuk menjaga kekompakan tim, meningkatkan fokus pada tim, dan saling menyemangati satu sama lain.
 - c. Menjatuhkan mental tim lawan untuk mengganggu konsentrasi pemainnya yang mengakibatkan terbaginya fokus antara gameplay dengan trash talk yang terjadi seperti ejekan, kalimat-kalimat yang menyepelekan performa.
2. Faktor Eksternal
 - a. Sebuah kebiasaan yang terjadi pada ruang lingkup game Mobile Legends Bang Bang. Para pemain sering melakukan trash talk merupakan salah satu pemicu terjadinya kekerasan verbal seperti mengeluarkan kata yang tidak senonoh.
 - b. Tim lawan yang melakukan Taunting dengan skill yang mumpuni sehingga sangat sulit di taklukan lalu psywar yang terjadi ketika kedua tim saling beradu skill mengakibatkan para pemain melakukan kekerasan verbal saling menjatuhkan mental, saling ejek.

Tindakan Setelah

Tindakan setelah terjadi setelah adanya motif. Informan menyatakan bahwa adanya tindakan yang dilakukan setelah melakukan kekerasan. Tiga dari enam informan menyatakan tidak melakukan apa-apa diantaranya menyatakan hal tersebut merupakan hal yang biasa yang terjadi hanya saat pertandingan berlangsung setelah pertandingan selesai para pemain tetap saling respect baik tim sendiri maupun tim lawan. Lalu informan menyatakan bahwa kekerasan verbal yang terjadi merupakan sebuah bahasa ke akrab dengan teman satu tim nya. Sebagian dari informan menyatakan melakukan tindakan seperti meminta maaf kepada rekan tim nya, karena ia melakukan tersebut bukan sabatas meluapkan rasa kekesalan semata alasan lain untuk kepentingan satu tim nya agar mendorong semangat tim dan ingin membentuk mental tim yang kuat.

Peneliti menyimpulkan bahwa terdapat 2 jenis tindakan yang dilakukan oleh player Mobile Legends Bang Bang yaitu tindakan verbal dan tindakan nonverbal berikut uraiannya:

1. Tindakan Verbal

Tindakan verbal adalah bentuk komunikasi yang menggunakan kata-kata untuk menyampaikan pesan. Ini bisa dilakukan secara lisan atau tulisan. Berikut beberapa

tindakan verbal yang dilakukan oleh para pemain diantaranya :

- a. Merendahkan
Merendahkan skill pemain lawan seolah-olah sangat mudah untuk mengalahkannya. Pemain yang melakukan kekerasan verbal berteriak ke lawan tim nya seperti ko gampang banget sih, diajari siapa sih dek, mau lari kemana.
- b. Menyalahkan
Menyalahkan pemain saat latihan atau saat sedang berada di panggung kompetisi karena merasa performa bermainnya menurun yang bisa menimbulkan kekalahan pada tim.
- c. Membentak
Membentak yang dilakukan pemain akibat ketidaksiapan mental pemain yang membuat performa tim yang kian menurun, dan tidak ada perkembangan pada pemain seperti saat sedang latihan. Contoh membentak yang dilakukan oleh pemain seperti ah bodo banget sih, gakan juara lah kalo gini.
- d. Memaki
Memaki atau melontarkan kata-kata kasar terjadi secara langsung saat bermain offline atau secara online melalui fitur chat seperti pada gambar dibawah ini.

Pemain Memaknai Kekerasan Verbal

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan data dari hasil wawancara yang dilakukan kepada para pemain Mobile Legends Bang Bang yang sudah dipilih oleh peneliti sebagai informan yaitu informan ahli dan informan kunci. Peneliti akan mempelajari makna kekerasan verbal, maka peneliti akan mewawancarai informan yang sudah dipilih dengan menanyakan pertanyaan yaitu “bagaimana anda memaknai kekerasan verbal yang dilakukan saat sedang bermain permainan Mobile Legends Bang Bang?”

1. Strategi

Pada permainan Mobile Legends Bang Bang ini setiap tim dituntut untuk membuat sebuah strategi salah satunya yaitu taunting. Strategi ini termasuk ke dalam kekerasan verbal yang dilakukan kepada tim lawan bertujuan untuk menjatuhkan mental tim lawan agar bermain tidak maksimal. Menurut Miftach sebagai informan ahli atau sebagai pro player menyatakan strategi taunting ini dilakukan hingga kompetisi tingkat profesional tetapi tetap dalam aturan. Kedua untuk mendorong semangat rekan tim untuk bekerjasama mencapai kemenangan. Ketiga untuk membentuk mental tim, di ajang kompetisi mental seseorang sangat berpengaruh. Di dalam kompetisi Mobile Legends Bang Bang seringkali terjadi psywar di antara tim yang membuat adrenalin meningkat, maka dari itu mental yang kuat sangat dibutuhkan seorang player.

2. Melampiaskan kekesalan

Sebagian Informan Seringkali pemain Mobile Legends Bang Bang melakukan trash talk untuk mengekspresikan kekesalan. Pemicu dari kekesalan pemain beragam karena faktor tim sendiri maupun lawan. Biasanya pemain melakukan kata-kata yang tidak senonoh diakibatkan dari gameplay yang tidak sesuai ekspektasi, strategi yang tidak berjalan dengan lancar, adrenalin tinggi akibat psywar antara tim. Hingga saat ini tidak sedikit player Mobile Legends Bang Bang melakukan trash talk.

3. Hiburan Semata

Mengaku kekerasan verbal yang dilakukan sudah menjadi kebiasaan saat sedang bermain bersama rekan nya. kekerasan verbal yang dilakukan tidak bermaksud menyinggung player lainnya. Informan menyatakan kekerasan verbal yang mereka lakukan sudah menjadi bahasa keakraban maka tidak ada satupun pihak yang tersinggung walaupun mereka terbilang melakukan hal tersebut secara berulang.

Dalam penelitian ini peneliti merupakan salah seorang pemain yang terbilang sudah cukup lama memainkan game Mobile Legends Bang Bang. Peneliti memiliki pengalaman secara langsung saat bermain solo player atau bermain dengan tim secara acak, bermain bersama teman dekat, hingga mengikuti kompetisi tingkat pemula. Selama terjun di permainan Mobile Legends Bang Bang ini peneliti memaknai bahwa kekerasan verbal yang terjadi

merupakan salah satu strataegi untuk memenangkan pertandingan saat kompetisi hal tersebut mengakibatkan adrenalin yang tinggi karena terjadi psywar antar tim.

Peneliti juga menemukan saat sedang bermain dengan tim secara acak seringkali menemukan kekerasan verbal yang tidak senonoh melampiaskan kekesalan nya karena ada salah satu pemain yang memiliki performa sangat buruk. Walaupun sebagian pemain menganggap kekerasan verbal merupakan hal yang lumrah bahkan sebagian dari mereka beranggapan bahwa trash talk merupakan sebuah hiburan, tetap saja diharuskan adanya batasan. Karena jika dilakukan secara berlebihan dan terus menerus akan berdampak buruk bagi pelaku dan korban.

1. 2 dari 6 informan memaknai kekerasan verbal yang dilakukan memiliki tujuan yaitu sebagai sebuah strategi seperti Taunting. Hal tersebut dilakukan untuk menjatuhkan mental lawan sehingga mengganggu konsentrasi tim lawan.
2. 2 dari 6 informan memaknai kekerasan verbal yang dilakukan memiliki tujuan yaitu sebagai pembentukan sebuah mental agar kuat saat berada di suatu kompetisi apapun kondisinya.
3. 2 dari 6 informan memaknai kekerasan verbal yang dilakukan memiliki tujuan yaitu sebagai hiburan semata, kekerasan verbal yang dilakukan dijadikan sebagai bahasa keakraban.

D. Kesimpulan

Dari hasil wawancara dan analisis dari bab sebelumnya yang berjudul “Representasi Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring Pada Pemain Game Online” Peneliti menyimpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Motif pemain Mobile Legends Bang Bang melakukan kekerasan verbal disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu adanya miss komunikasi dalam tim, performa pemain menurun, ketidaksiapan mental tim, mendapatkan rekan tim yang bermain semaunya psywar yang terjadi saat kompetisi dimana pihak lawan berusaha menjatuhkan mental tim. Beberapa faktor tersebut menimbulkan rasa kekesalan terhadap pemain, yang pada akhirnya pemain melakukan kekerasan verbal atau melontarkan perkataan trash talk. Adapun alasan khusus pemain melakukan kekerasan verbal diantaranya ingin meningkatkan semangat tim, membentuk mental tim yang kuat, strategi untuk menjatuhkan mental lawan biasa disebut taunting, atau dijadikan sebagai hiburan semata.
2. Tindakan yang dilakukan pemain Mobile Legends Bang Bang sebelum melakukan tersebut adalah membanting Handphone, menggelengkan kepala menunjukkan kekecewaan, dan tidak melakukan tindakan apapun. Bentuk tindakan yang dilakukan player Mobile Legends bermacam-macam yakni merendahkan atau menyepelkan, membentak, menyalahkan, memaki lewat fitur kolom chat. Sebagian Informan mengaku setelah melakukan kekerasan verbal tindakan yang dilakukan setelah melakukan kekerasan verbal yaitu Meminta maaf kepada rekan tim, dan sebagian informan mengaku tidak melakukan tindakan apa-apa setelah melakukan kekerasan verbal. Menurut mereka hal tersebut merupakan hal yang wajar dan tidak dipermasalahkan, informan mengatakan karena kekerasan verbal terjadi saat permainan berlangsung setelahnya tetap saling respect baik dengan rekan tim maupun dengan tim lawan.
3. Informan memaknai kekerasan verbal sebagai bagian dari sebuah strategi mengganggu tim lawan dengan cara menjatuhkan mental. Informan juga mengatakan kekerasan verbal tersebut merupakan bahasa keakraban dan sebagai hiburan semata. Dan satu dari enam informan memaknai kekerasan verbal dilakukan untuk melampiaskan kekesalan

Acknowledge

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-nya, atas izin Allah SWT dan orang tua Penelitian ini dapat di selesaikan tepat pada waktunya. Berkat do'a dan dukungan orang tercinta Bapak Erik Setiawan, serta kerabat kampus UNISBA dan luar UNISBA yang selalu membantu dan memotivasi selama pembuatan proposal ini. Semoga Allah SWT memberikan Kesehatan kepada kita semua.

Daftar Pustaka

- [1] Jeremy A. Yip, Maurice E. Schweitzer, Samir Nurmohamed. 2018. “Trash-Talking: Competitive Incivility Motivates Rivalry, Performance, And Unethical Behaviour” dalam *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, Volume 144 (hlm. 125-144).Djaslim S. *Intisari Pemasaran dan Unsur-unsur Pemasaran*. Bandung: Linda Karya; 2003.
- [2] Triyantama, Alvie Rosalino dan Santoso, Edi. 2019. “Model Komunikasi Virtual Pemain Game PUBG MOBILE menggunakan Studi Etnografi Virtual Pada Kelompok Game PUBG MOBILE RPX E-Sport” dalam *Medium Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau Volume 7, Nomor 1.A. Shimp T. Periklanan Promosi: Aspek Tambahan Komunikasi Pemasaran Terpadu. 5th ed.* Jakarta: Erlangga; 2000.
- [3] Fariz, Achmad. 2017. “Dampak Komunikasi Trashtalk terhadap Gamers dalam Permainan Game Online Dota 2 Di Warung Internet Tumang Game Online Kabupaten Jember” Skripsi. Jember: Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jember.
- [4] Lestari, S. M. P., & Mantasa, A. 2017. “Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Tingkat Konsentrasi Belajar Mahasiswa Fakultas Kedokteran Umum Universitas Malahayati Angkatan 2013” dalam *Jurnal Ilmu Kedokteran dan Kesehatan Volume 4, Nomor 4*.
- [5] Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- [6] R. Naufal and A. Maryani, “Komunikasi Antarpribadi Orang Tua dan Anak dalam Mengatasi Kecanduan Game Online,” *Jurnal Riset Public Relations*, vol. 4, no. 1, pp. 71–78, 2024, doi: 10.29313/jrpr.v4i1.4015.
- [7] R. R. Dewi and O. Kurniadi, “Komunikasi Keluarga dalam Keluarga dengan Orang Tua Entrepreneur,” *Jurnal Riset Public Relations*, vol. 4, no. 1, pp. 57–64, 2024, doi: 10.29313/jrpr.v4i1.3827.
- [8] Muhammad Givansyah and M. A. O. Palapah, “Tinjauan Kognisi Sosial Mahasiswa Fikom Unisba,” *Jurnal Riset Public Relations*, pp. 125–132, Dec. 2023, doi: 10.29313/jrpr.v3i2.3126.