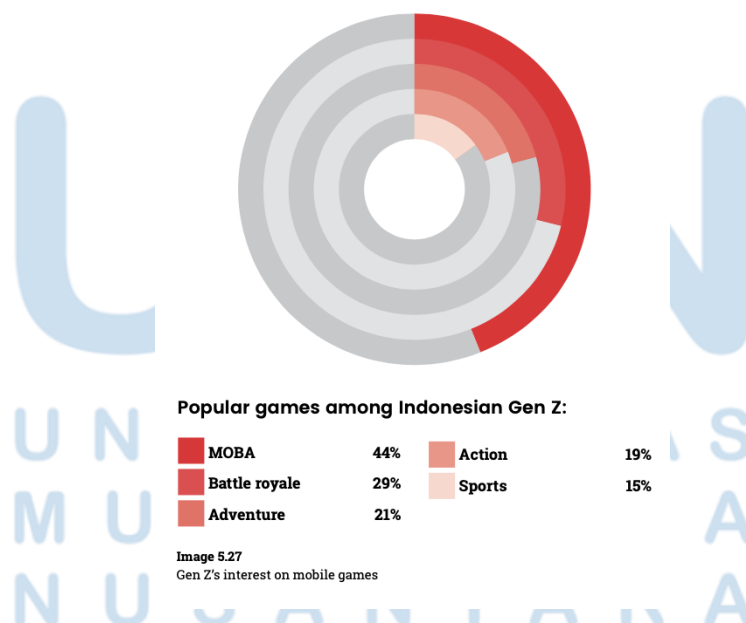


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Komunikasi adalah salah satu aktivitas yang sangat fundamental dalam kehidupan manusia. Dengan terjadinya komunikasi antar pihak, seseorang dapat menyampaikan pesan agar pemahamannya dapat di mengerti satu dengan yang lainnya (Sari, et al 2018). Menurut Danuri (2019) perkembangan teknologi saat ini membuat seluruh masyarakat mudah dan praktis untuk mengerjakan sesuatu. Dari berkembangnya teknologi, terdapat beberapa trend yang dilakukan masyarakat Indonesia melalui internet diantaranya adalah mengerjakan tugas ataupun mengumpulkan tugas melalui e-learning, dapat mengirim uang menggunakan *mobile banking* dan juga dapat menghibur diri dengan menonton film, mendengarkan musik, hingga bermain *game* secara *online*. Adapun perkembangan teknologi yang termasuk kedalam jenis hiburan yaitu game yang semula permainan hanya dilakukan secara langsung/offline menjadi dapat dilakukan secara daring/online.



Gambar 1.1 Riset Generasi Z menyukai *Mobile Game*

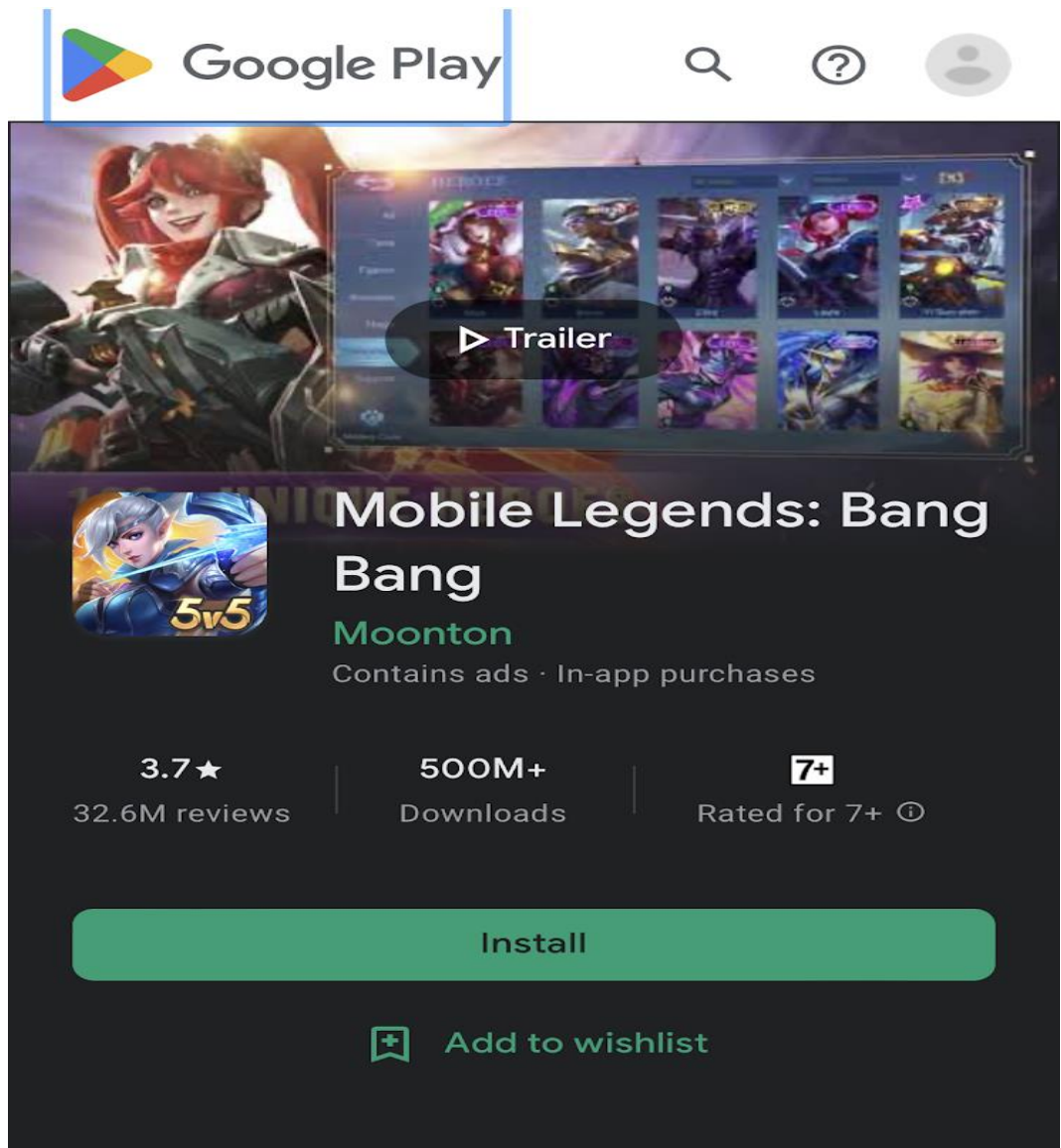
(Sumber: www.idntimes.com)

Menurut Mujib (2022), *mobile games* membawa arus yang cukup melesat di dunia hiburan digital ini. Salah satu nya adalah generasi Z yang begitu tergilagila dengan *mobile games* dan peminat nya terus meningkat dan sudah tersebar luas, IDN Times membuat sebuah riset mengenai ketertarikan Gen Z terhadap *mobile game*. Lalu hasil riset yang didapat adalah MOBA jadi *mobile game* yang paling jadi favorit Gen z.

Game online yang akan di bahas di penelitian ini adalah “Mobile Legends Bang-Bang”. Menurut Rachmasari (2023) pada tahun 2016 *game online* yang bernama Mobile Legends bang-bang ini rilis di Indonesia, dari awal rilis sampai sekarang permainan tersebut semakin diminati oleh masyarakat terutama dari kalangan remaja sampai dewasa. Mobile legends bang-bang atau yang sering di sebut MOBA (*Multiplayer Online Battle Area*) adalah salah satu permainan yang dilakukan oleh 2 tim yang berisikan 5 orang, kedua tim tersebut saling bertarung untuk menjaga rumah atau (*base*) masing-masing.

Menurut Hutagaol (2018) mobile legends bang-bang ini sendiri memiliki berbagai macam mode yang dapat dimainkan yaitu mode classic, mode ranked, mode brawl, mode custom, mode magic chess. Dari mode classic-ranked ini memiliki map yang besar dan juga memiliki 3 jalur, tetapi untuk mode brawl hanya memiliki satu jalur saja. Di dalam permainan game ini memiliki fitur yang dapat berkomunikasi sesama *group* ataupun ke musuh. Dari bermain *mobile game* dapat mempunyai potensi untuk meraih prestasi yang diinginkan menjadi pro player. Melalui aplikasi *google play* di tahun 2023 *Game Mobile legend* mencapai 500 juta unduhan.

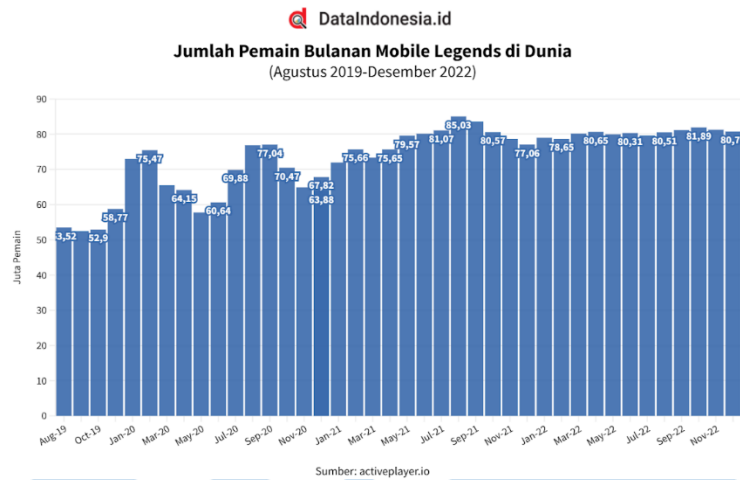
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 1.2 *Google PlayStore* Mobile Legends: Bang-Bang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

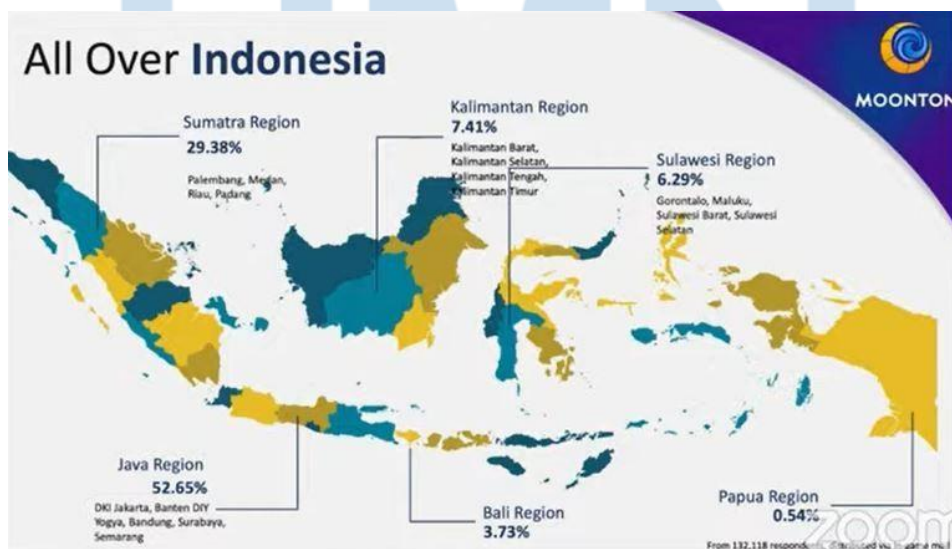
Menurut Rizaty (2023) pemain aktif mobile legends bang-bang di seluruh dunia dapat mencapai sebanyak 80,76 juta pada Desember 2022.

A*



Gambar 1.3 Data Statistik Jumlah Pemain Mobile Legends: Bang-Bang
(Sumber: DataIndonesia.id)

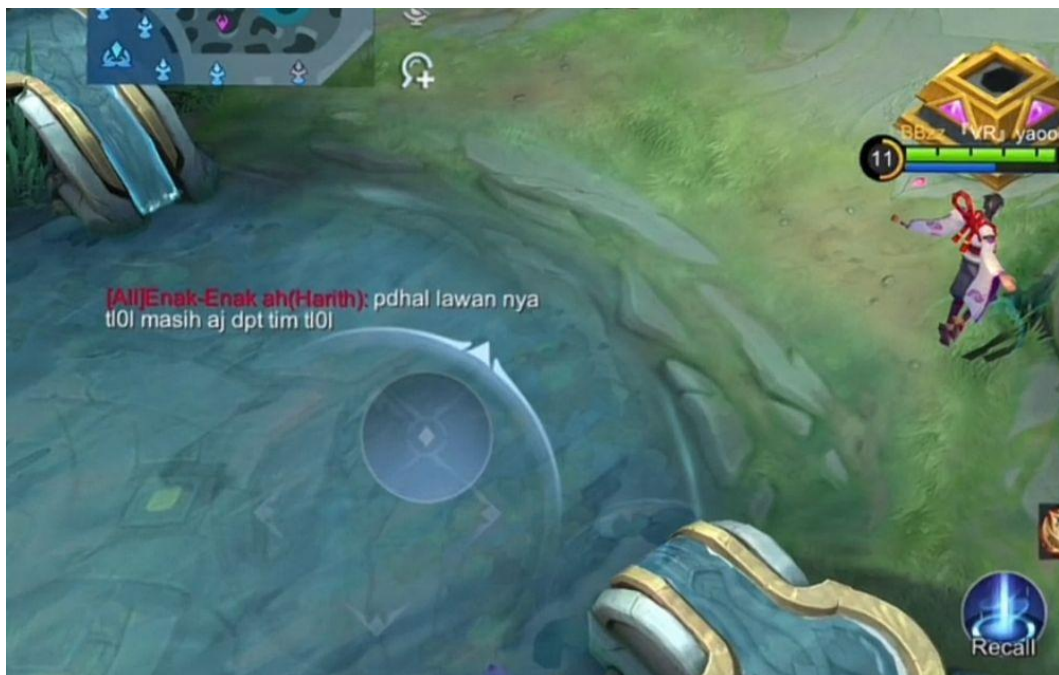
Menurut Pratnyawan & Rachmanta (2021), jumlah pemain aktif dari *game* mobile legends bang-bang di Indonesia mencapai lebih dari 34 juta dengan berbagai macam gender seperti 20% merupakan pemain laki-laki dan 20% pemain perempuan. Dari beberapa jumlah pemain mobile legends bang-bang yang paling tinggi penggemarnya berada di daerah Jakarta, Banten, Bandung, Surabaya, dan Semarang.



Gambar 1.4 Data Pemain Mobile Legends bang-bang di Indonesia
(Sumber: www.suara.com)

Hal yang membuat *game* ini menjadi terkenal di kalangan masyarakat disebabkan *game* ini memiliki fitur yang menarik, yang mana para pemain dapat berinteraksi. Komunikasi yang dapat dilakukan yaitu secara verbal dapat dilakukan pemain terhadap pemain lain dengan cara mengaktifkan mikrofon sehingga pemain lain dapat langsung mendengarkan ucapan. Kemudian, komunikasi verbal lainnya dapat dilakukan oleh pemain melalui fitur *chatting* dan emoji. Bahkan, kepopuleran *game* mobile legends bang-bang ini membuat *game* ini dapat dijadikan sebagai ajang turnamen yang menghasilkan *reward* (Wibisono & Naryoso, 2019)

Namun miris, di samping kepopulerannya dengan tersedianya fitur komunikasi yang jangkauannya luas. Tidak jarang membuat pemain bisa melakukan ucapan yang tidak patut diungkapkan. Terdapat macam-macam kata kasar yang tidak jarang dilakukan khalayak dalam *game* ini dalam berinteraksi dengan pemain lain seperti, “*goblok*”, “*tolol*”. Berikut adalah salah satu contoh dari tindakan kekerasan verbal:



Gambar 1.5 Contoh kekerasan verbal di dalam permainan

(Sumber: Data Pribadi)

Salah satu contoh berinteraksi sosial dalam hal ini dapat termasuk ke dalam kekerasan secara verbal. Fenomena seperti ini dapat merugikan korban, yang dimana pemain dari game mobile legends bang-bang ini terdiri dari bermacam-macam gender, usia, pendidikan. Kebiasaan buruk ini berdampak kepada korban yang diberi ucapan dan pemberi ucapan berupa peremehan, sanksi sosial, emosional, juga menimbulkan konflik (Abdu Zikrillah, et al 2021).

Menurut Yudha (2023) kekerasan verbal menyebabkan seorang pemuda yang berasal dari Jabung, Kabupaten Malang, Jawa Timur bernama Imron berani menghabisi nyawa sahabatnya yang bernama Redi Setyo dengan cara menghantam palu hingga berkali-kali di bagian kepala, hal tersebut dilakukan oleh Imron dikarenakan Redi Setyo memiliki kemampuan yang sangat bagus di permainan "Mobile Legends" membuat Redi dapat mengejek Imron. Berulang kali Imron kalah di dalam permainan dan berulang kali juga Redi mengejek Imron. Lalu, pada tanggal 2 September 2020 Imron dan Rodi pun saling beradu mulut dan juga saling mengumpat dan di hari itu juga Imron sudah tidak bisa mengendalikan amarahnya kepada Rodi. Pada akhirnya Imron pun mengambil palu dan memukul kepala Redi dan di bagian lain nya. Dari kejadian tersebut Imron divonis hukuman 13 tahun penjara.

Penelitian ini membahas mengenai kekerasan verbal di dalam game online, yang dimana kekerasan verbal merupakan suatu bentuk komunikasi yang digunakan untuk meremehkan, mencaci maki, menjelekkkan, merendahkan dan bahkan sampai mempermalukan lawan bicaranya, sehingga menjadi takut dan tidak berani berkomunikasi dengan yang lain nya (Abdu Zikrillah, et al 2021). Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, menggunakan teknik wawancara. Alasan peneliti mendalami topik ini terdapat kekerasan verbal di dalam permainan mobile legends bang-bang ini yang dimana Menurut Mustofa, et al (2021) game online merupakan permainan sebagai media hiburan yang semakin lama makin berkembang. Menurut (Syukurman, et.al 2023) dampak kekerasan tersebut membuat anak menjadi generasi yang rentan, seperti perilaku agresif, apatis,

mudah marah, menarik diri, mengalami kecemasan berat, gangguan tidur, ketakutan yang berlebihan, kehilangan harga diri, dan depresi. Maka dari itu, peneliti tertarik mengambil judul “**Kekerasan Verbal dalam Game Online Terhadap Generasi Z (Studi Kasus Mobile Legends: Bang-Bang)**” ini untuk mengetahui penyebab terjadinya kekerasan verbal yang terjadi di dalam permainan mobile legends.

1.2 Rumusan Masalah

Dari permasalahan latar belakang di atas adalah terjadinya kekerasan komunikasi secara verbal di dalam *game online* mobile legends bang-bang ini. Menurut Huraerah dalam (Rais, 2019) kekerasan verbal adalah salah satu tindakan yang menghina, mencaci dan memarahi orang lain dengan kata-kata kasar yang membuat orang yang menerima kata-kata tersebut akan mengganggu tingkat emosionalnya dan juga akan berdampak pada aktivitas sehari-harinya untuk mencaci atau berkata kasar untuk orang lain adalah hal yang lumrah untuk diucapkan. Peneliti ingin mencari tahu mengenai jenis-jenis kekerasan verbal apa saja yang digunakan.

1.3 Pertanyaan Penelitian

- 1) Apa saja jenis-jenis kekerasan verbal yang kerap terjadi pada game online khususnya “*Mobile Legends: Bang-bang*” di kalangan remaja?

1.4 Tujuan Penelitian

- 1) Dapat mengetahui jenis-jenis kekerasan verbal yang kerap terjadi pada game online khususnya “*Mobile Legends: Bang-bang*”

1.5 Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Akademis

Penelitian ini dapat memberikan sebuah pemikiran mengenai pola komunikasi tentang perilaku kekerasan *verbal* untuk kalangan generasi Z didalam *game online*

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan untuk memberikan suatu konsep kekerasan *verbal* dikalangan Z dan penyebab terjadinya dari sebuah kekerasan *verbal* dan hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai bahan rujukan untuk mendapatkan informasi yang diberikan dengan kekerasan komunikasi

1.6 Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan dari latar belakang di atas yang dimana dapat di simpulkan bahwa generasi Z lebih menyukai game MOBA. Keterbatasan penelitian ini adalah narasumber yaitu generasi Z berdomisili JABODETABEK yang ingin menceritakan pengalamannya yang pernah mendapatkan kekerasan verbal di dalam *game online* mobile legends.

