

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola interaksi sosial masyarakat, terutama pada Generasi Z yang tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang sangat dekat dengan internet, media sosial, dan permainan daring (online game). Salah satu bentuk interaksi digital yang mengalami perkembangan pesat adalah komunikasi interpersonal yang terjadi di dalam permainan daring multipemain (Salamah & Prasetyo, 2025). Berbeda dengan komunikasi tatap muka, komunikasi dalam permainan daring berlangsung cepat, spontan, dan berorientasi pada pencapaian tujuan permainan. Dalam konteks ini, komunikasi tidak hanya menjadi sarana bertukar informasi, tetapi juga menjadi media untuk membangun kerja sama, menyelesaikan konflik, hingga mengekspresikan emosi. Fenomena tersebut menjadikan komunikasi interpersonal dalam permainan daring sebagai kajian yang relevan dalam disiplin ilmu komunikasi, khususnya untuk memahami perubahan pola komunikasi pada Generasi Z (Zhu et al., 2022).

(Nur et al., 2023) Perilaku agresi verbal dan nonverbal dalam lingkungan permainan daring menjadi isu sosial yang semakin mendapat perhatian dalam beberapa tahun terakhir. Agresi verbal umumnya diwujudkan melalui kata-kata kasar, umpatan, ancaman, pelecehan, atau komentar yang merendahkan kemampuan pemain lain. Sementara itu, agresi nonverbal dapat muncul melalui tindakan simbolik dalam permainan, seperti sengaja tidak membantu rekan satu tim, melakukan *feeding*, meninggalkan pertandingan (*AFK*), menggunakan ekspresi atau simbol yang bersifat provokatif, maupun tindakan sabotase permainan lainnya. Bentuk-bentuk agresi tersebut tidak hanya memengaruhi kualitas komunikasi antarpemain, tetapi juga berdampak pada kondisi psikologis, kenyamanan bermain, dan kualitas hubungan sosial yang terbentuk di dalam komunitas permainan daring (Yulistiyani et al., 2024).

Game digital yang aman dan ramah terhadap ruang pribadi secara asinkron memungkinkan ruang tatap muka yang sebelumnya dimiliki Gen Z muncul dalam kelompok sebagai konteks lingkungan sosial yang berubah, di mana kita memiliki semua informasi untuk interaksi, seperti komunikasi yang cepat, kompetitif, dan berorientasi pada emosi (Meriläinen & Ruotsalainen, 2024). Dalam *game* multipemain, para pemain tidak hanya menjalankan misi permainan, tetapi juga membangun hubungan sosial, menunjukkan kerja sama, serta menciptakan konflik melalui berbagai saluran komunikasi digital. (Zhu et al., 2022) Setelah itu, dengan dimasukkannya dinamika sosial ke dalam banyak elemen lain, seperti hiburan dan kompetisi, ruang permainan daring menjadi arena pertarungan digital yang saling terhubung secara sangat kompleks melalui jaringan digital. Kelompok tim mendorong pemain untuk berinteraksi dengan cara-cara yang dibentuk oleh tekanan performa dalam aktivitas tersebut (A. S. N. Putri & Rahmawati, 2021)

Di Indonesia, sejumlah penelitian juga telah mengkaji fenomena *toxic behavior* dalam permainan *Mobile Legends*. Beberapa penelitian menemukan bahwa perilaku agresi lebih sering dipengaruhi oleh faktor kekalahan, tekanan untuk memenangkan pertandingan, rendahnya kontrol emosi, serta budaya komunikasi yang berkembang di dalam komunitas permainan (Soma, Kurniawan, & Sunarno, 2025). Penelitian lain menyoroti pengaruh anonimitas identitas terhadap keberanian pemain melakukan penghinaan maupun tindakan tidak sportif terhadap pemain lain. Selain itu, terdapat penelitian yang membahas hubungan antara intensitas bermain gim daring dengan kecenderungan perilaku agresif dan kemampuan komunikasi sosial remaja. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa fenomena agresi dalam permainan daring telah menjadi perhatian dalam berbagai disiplin ilmu (Zsila & Demetrovics, 2025).

Menurut vagresi merupakan segala bentuk perilaku yang dilakukan dengan tujuan menyakiti orang lain, baik secara fisik maupun psikologis. Dalam konteks komunikasi, agresi tidak selalu diwujudkan melalui tindakan fisik, tetapi juga dapat muncul dalam bentuk ucapan, simbol, maupun perilaku yang memberikan dampak negatif kepada individu lain. Seiring berkembangnya teknologi komunikasi, perilaku agresif tidak hanya terjadi pada interaksi tatap muka, tetapi juga berkembang dalam ruang digital seperti media sosial dan permainan daring (*online game*). (Sun et al., 2025).

Hermanto & Aras, (2025) Agresi verbal merupakan tindakan menyakiti orang lain melalui penggunaan kata-kata, seperti menghina, mengejek, mengancam, memaki, atau memberikan komentar yang merendahkan. Sementara itu, agresi nonverbal diwujudkan melalui tindakan yang menunjukkan penolakan, sabotase, atau perilaku yang merugikan orang lain tanpa menggunakan bahasa secara langsung. Dalam permainan Mobile Legends, agresi verbal dapat terlihat melalui penggunaan kata-kata kasar di fitur *voice chat* maupun *text chat*, sedangkan agresi nonverbal dapat berupa tindakan sengaja meninggalkan pertandingan (*AFK*), melakukan *feeding*, tidak membantu rekan satu tim, atau mengabaikan koordinasi tim sebagai bentuk pelampiasan emosi. (Zsila & Demetrovics, 2025)

Penelitian ini akan berfokus pada Gen Z sebagai kelompok sosial yang secara aktif berinteraksi di ruang digital melalui permainan *Mobile Legends*. Sebagai sebuah kelompok, Gen Z berada pada rentan usia 19 - 25 tahun (Alrizky et al., 2025), ketika mereka mengalami berbagai persoalan perkembangan sosial dan emosional yang harus dipahami dalam konteks pengalaman komunikasi mereka di dalam permainan. (Meriläinen & Ruotsalainen, 2024) Variabel dalam permainan dapat mencakup harus menghadapi tekanan kompetitif, dorongan untuk tampil dan mendapatkan pengakuan, kebersamaan di antara rekan satu tim, tetapi juga perselisihan dengan teman sebaya atau terpapar ujaran kebencian yang berlebihan serta perilaku toksik dilingkungan bermain mereka. Konteks di daerah Kota Tangerang relevan karena penelitian ini tidak memperlakukan *Mobile Legends* sekadar sebagai sebuah permainan saja, melainkan menelaah bagaimana Gen Z

disekitar wilayah Kota Tangerang terlibat dalam hubungan antarpribadi melalui negosiasi emosi dan *respons* agresi verbal dan juga agresi bentuk nonverbal yang digunakan dalam kehidupan digital sehari-hari mereka (Sun et al., 2025).

Lebih lanjut, DeVito menjelaskan bahwa komunikasi interpersonal yang efektif ditandai oleh lima karakteristik, yaitu keterbukaan (*openness*), empati (*empathy*), sikap mendukung (*supportiveness*), sikap positif (*positiveness*), dan kesetaraan (*equality*). Apabila kelima unsur tersebut tidak terpenuhi, komunikasi berpotensi menimbulkan konflik dan kesalahpahaman (Meriläinen & Ruotsalainen, 2024). Dalam permainan *Mobile Legends*, rendahnya empati, minimnya sikap saling mendukung, serta dominasi emosi negatif sering kali memicu munculnya perilaku agresi verbal maupun nonverbal. Oleh sebab itu, teori komunikasi interpersonal DeVito menjadi landasan penting dalam memahami bagaimana kualitas komunikasi memengaruhi perilaku pemain selama permainan berlangsung (A. S. N. Putri & Rahmawati, 2021).

(Nur et al., 2023) *Game Mobile Legends Bang Bang*, yaitu *game Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang berbeda dengan *Game Offline* yang digunakan oleh studi-studi lain, karena dalam jenis *game* ini tidak hanya membutuhkan kerja sama tim dan kecepatan berpikir, tetapi juga keterlibatan emosional dari para pemain. *Chat* dan *voice chat* adalah fitur komunikasi yang memungkinkan pemain untuk berkomunikasi mengenai strategi, mengeluarkan perintah selama pertandingan, *merespons* atau tidak setelah mengalahkan lawan, atau mengekspresikan kekecewaan saat mengalami kekalahan. Fitur ini, di satu sisi, membantu dalam kerja tim. (Alrizky et al., 2025) Dengan demikian, komunikasi di *Mobile Legends* tidak hanya untuk meraih kemenangan, komunikasi dalam *Mobile Legends* bukan hanya sekedar bersifat teknis aja tetapi dapat memenangkan permainan untuk kesenangan dalam satu tim, tetapi juga menjadi ruang terbentuknya perilaku agresif yang sering terbentuk dalam relasi interpersonal antarpemain walaupun teman dekat atau akrab dapat terdampak (Zsila & Demetrovics, 2025).

Trash talking merupakan perilaku komunikasi yang melibatkan ucapan hinaan, mengejek, atau kata-kata makian yang menimbulkan rasa sakit hati seseorang yang diejeknya. (Ambarwati et al., 2022) Namun, saat berada dalam permainan, *trash talking* terjadi setelah pemain yang performanya buruk merasa kecewa karena kalah, didorong oleh rasa dendam dan amarah atas kegagalan yang ingin mereka lampiaskan melalui *trash talking*, atau sebagai *respons* terhadap musuh yang memancing mereka hingga marah untuk menunjukkan efek selama pertandingan. (Nur et al., 2023) Memiliki pengalaman seperti ini bermasalah karena komunikasi yang sebelumnya berfungsi untuk membantu pemain berkoordinasi mengenai langkah yang harus dilakukan pada akhirnya dapat berubah menjadi instrumen untuk kekerasan verbal ataupun nonverbal, mengganggu kenyamanan pemain serta hubungan mereka dengan pemain lain selama permainan (Zhu et al., 2022). Penjelasan mengenai *Mobile Legends* mengungkap bahwa fenomena *trash talk* adalah perilaku yang menggunakan bahasa kasar, agresi verbal, *cyberbullying*, dan perilaku toksik serta bentuk ekspresi emosional dalam komunikasi antarpemain (A. S. N. Putri & Rahmawati, 2021)

Perilaku kasar juga dapat dianggap sebagai norma dalam komunitas *game*, yang ditunjukkan oleh permusuhan yang bersifat normatif, sedangkan toksisitas yang mengidentifikasi perilaku negatif dengan sendirinya tampak sepele atau hal normal, namun tetap menciptakan lingkungan yang buruk untuk komunikasi. Tindakan toksik dalam *game mobile* tidak selalu terlihat sebagai ejekan kebencian secara verbal atau langsung, akan tercermin melalui tindakan di dalam permainan *game* seperti menghina secara kasar, berkata yang tidak pantas dan mengejek teman satu tim yang mengalami kesalahan secara terus menerus, dan satu tim memiliki kesepakatan untuk memberikan ujaran kebencian dengan memaki dan mengejek secara langsung melalui tindakan verbal, yang dapat mengganggu sehingga menghambat interaksi sosial dan kerjasama tim yang solid (Ruotsalainen & Meriläinen, 2025).

(Alrizky et al., 2025) Dalam *etnografi virtual* tentang *trash talking* di *Mobile Legends* yang dilakukan pada lebih dari banyak pemain yang aktif bermain *game Mobile Legends*, menemukan bahwa praktik ini dipengaruhi oleh tekanan kompetitif, norma komunitas, serta pengalaman emosional, sekaligus saat pemain menunjukkan strategi-strategi psikologis. (Nur et al., 2023) Menempatkan *trash talk* di *Mobile Legends* sebagai fenomena komunikasi yang terkait dengan fitur obrolan/ *chat* dalam *game*, panggilan suara secara *online*, dan perundungan siber. Menekankan *trash talk* sebagai perilaku komunikasi agresi verbal yang terdapat dalam konten *game online* (A. S. N. Putri & Rahmawati, 2021), menyajikan panduan tentang berbagai jenis pemain *Mobile Legends* yang melakukan *trash talking* dan menunjukkan bahwa hal tersebut dapat dikaitkan melalui kata-kata makian, ejekan, atau bahasa halus yang merendahkan, hinaan bahasa yang menyerang dengan kata-kata kasar, serta ujaran kebencian yang merendahkan seseorang yang gagal Berdasarkan hasil wawancara awal terhadap lima orang pemain *Mobile Legends* dari kalangan Generasi Z di Kota Tangerang, diperoleh informasi bahwa seluruh informan pernah mengalami maupun melakukan komunikasi yang mengandung unsur agresi selama bermain. Bentuk agresi verbal yang paling sering muncul berupa penggunaan kata-kata kasar, ejekan, menyalahkan rekan satu tim, dan komentar yang merendahkan kemampuan pemain lain. Sementara itu, agresi nonverbal ditunjukkan melalui tindakan seperti sengaja tidak membantu rekan satu tim, membiarkan lawan mengalahkan anggota tim, melakukan *feeding*, hingga keluar dari pertandingan (*AFK*). Para informan menyatakan bahwa perilaku tersebut umumnya dipicu oleh kekalahan, perbedaan strategi bermain, dan emosi yang tidak terkendali saat pertandingan berlangsung. Meskipun sebagian pemain menganggap perilaku tersebut sebagai bagian dari budaya bermain gim daring, sebagian lainnya menilai bahwa kondisi tersebut dapat merusak komunikasi interpersonal, menimbulkan konflik, dan mengurangi kenyamanan bermain.

Berbagai penelitian terdahulu telah membahas perilaku agresi dan komunikasi dalam permainan daring (*online game*), khususnya Mobile Legends. Fadilah et al., (2026) menemukan bahwa permainan yang bersifat kompetitif dapat meningkatkan kecenderungan perilaku agresif pemain. Mulyana et al., (2026) menjelaskan bahwa interaksi dalam permainan daring dapat membentuk hubungan sosial sekaligus memunculkan konflik antarpemain. Sementara itu, Pramudya et al., (2026) menemukan bahwa *toxic behavior* dalam permainan Mobile Legends didominasi oleh agresi verbal berupa makian, penghinaan, dan saling menyalahkan antarpemain. Penelitian (M. Lestari et al., 2025) juga menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal dalam permainan daring dipengaruhi oleh kondisi emosional pemain, terutama ketika menghadapi kekalahan atau konflik selama pertandingan. Meskipun demikian, hasil penelitian sebelumnya masih lebih banyak berfokus pada pengaruh permainan daring terhadap perilaku agresif secara umum atau mengukur tingkat agresivitas menggunakan pendekatan kuantitatif. (Afdal et al., 2020)

Meskipun perilaku menghasut dan toksik dalam *game* daring telah banyak diteliti, masih terdapat kesenjangan dalam penelitian yang sudah dikaji yang lain. Sebagian besar studi yang tersedia terutama berfokus pada kekejaman seperti kata-kata umpatan, ejekan, dan bahasa hinaan, sedangkan komitmen agresi nonverbal selama permainan belum diselidiki dan juga belum dijelaskan secara menyeluruh dari sudut pandang pemain yang mengalami dan juga sebagai pelaku langsung (Ismail et al., 2025). Namun, dalam *game* multipemain, agresivitas tidak hanya melalui kata-kata atau tulisan, tetapi juga melalui tindakan secara langsung dalam permainan kepada pemain lain atau bisa dilakukan dengan rekan satu tim, mengabaikan kerja sama tim serta melakukan tindakan yang mengganggu berjalannya *game* berlangsung, sekaligus gaya bermain yang dianggap lebih agresif terhadap orang lain. (Zsila & Demetrovics, 2025) Akibatnya, kita perlu penelitian ini tidak hanya untuk mendeskripsikan dari hasil bentuk-bentuk ujaran yang dilarang, tetapi juga bagaimana pemain membaca tindakan nonverbal yang memuat agresivitas dalam komunikasi tatap muka digital merasa terganggu dengan aktivitas agresi nonverbal itu. (Afdal et al., 2020).

Penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan bukti empiris mengenai fenomena perilaku agresi verbal dan nonverbal yang terjadi dalam komunikasi interpersonal Generasi Z pemain Mobile Legends di Kota Tangerang. Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bentuk-bentuk agresi, faktor-faktor yang melatarbelakanginya, serta dampaknya terhadap kualitas komunikasi interpersonal antarpemain. Secara teoritis, penelitian ini dapat memperkuat kajian mengenai teori agresi yang dikemukakan. (Salamah et al., 2025), serta teori komunikasi interpersonal menurut (DeVito, 2022) yang menjelaskan bahwa interaksi sosial dipengaruhi oleh proses komunikasi, pengalaman, dan lingkungan tempat individu berinteraksi.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi komunitas pemain Mobile Legends, orang tua, pendidik, serta pengembang permainan dalam memahami dinamika komunikasi yang terjadi di lingkungan permainan daring. Temuan penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi dasar dalam merancang strategi komunikasi digital yang lebih sehat, membangun budaya bermain yang sportif, serta meminimalkan munculnya perilaku *toxic* yang berpotensi merusak hubungan interpersonal antarpemain. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pengembang permainan dalam meningkatkan sistem edukasi pemain dan mekanisme pengendalian perilaku negatif di dalam permainan. Dengan demikian, penelitian mengenai perilaku agresi verbal dan nonverbal dalam komunikasi interpersonal Generasi Z pemain *Mobile Legends* menjadi penting untuk dilakukan karena mampu memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai dinamika komunikasi digital, bentuk-bentuk perilaku agresif yang muncul selama interaksi dalam permainan, serta faktor-faktor yang memengaruhinya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian ilmu komunikasi, khususnya komunikasi interpersonal di era digital. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul, *“Perilaku Agresi Verbal dan Nonverbal dalam Komunikasi Interpersonal Generasi Z Pemain Mobile Legends di Kota Tangerang.”*

1.2. Rumusan Masalah

Gen Z Kota Tangerang merupakan kelompok yang tumbuh di era digital pada saat ini, sekaligus terbiasa dengan permainan game online yang telah menjadi hal wajar dan menjadi sarana hiburan juga interaksi untuk mengenal teman teman yang di luar jangkauan untuk ketemu langsung dapat melalui online. Di antara aktivitas tersebut ada permainan bernama game Mobile Legends, yang memungkinkan pemain untuk terhubung dan berkolaborasi menggunakan fitur obrolan voice chat dalam interaksi/ komunikasi dalam game pemain ke temannya atau dapat melalui pesan singkat menggunakan simbol emote dan juga chat game (Organization, 2024). Ucapan yang memungkinkan terjadinya emosi pesan toksik dan ujaran kebencian seperti ejekan dan makian dengan bahasa kasar serta perilaku komunikasi yang agresif cenderung muncul dalam praktik pada situasi kompetitif yang dipicu oleh tekanan yang diciptakan oleh tuntutan kemenangan, kesalahan rekan satu tim, kekalahan pertandingan, atau provokasi dalam permainan. Gen Z sering kali menggunakan bahasa kasar ketika bermain bahkan biasanya terbawa ke interaksi sosial pemain di luar permainan apabila dilakukan secara berulang dan dianggap sebagai bagian yang wajar dalam lingkup pertemanan di tongkrongannya dimulai dari komunikasi kelompok (Qalam, 2023). Agresi muncul dengan ditampilkan secara verbal melalui hinaan, ejekan, bentakan, sindiran, dan tindakan menyalahkan rekan satu tim, maupun secara nonverbal melalui spam ping, spam emote, AFK, trolling, tindakan mengganggu permainan, dan ekspresi fisik yang menunjukkan kemarahan seperti memukul meja dan membanting benda dengan keras dapat juga menendang kursi teman ketika emosi sudah memuncak (Soma, Kurniawan, & Sunarno, 2025).

Adanya kebiasaan kelompok dan pola pengelolaan komunitas seringkali dapat menentukan apakah perilaku pemain itu toxic akan berkembang atau dapat dikendalikan untuk kontrol segi emosinya, karena ketika kita mengatasi emosi dengan jauh lebih baik dapat mengurangi komunikasi negatif di antara anggota komunitas game terutama game Mobile Legends(Hermanto & Aras, 2025). Maka dari itu, adanya fenomena agresi verbal dan nonverbal dalam permainan Mobile Legends perlu diteliti berdasarkan pengalaman serta pemaknaan dari Gen Z di Kota Tangerang, terutama karena perilaku tersebut dapat membentuk pola komunikasi interpersonal antarpemain

Permasalahan dalam penelitian ini berawal dari fenomena *game Mobile Legends*, di mana *Mobile Legends* merupakan sarana hiburan permainan *game* mobile bagi Gen Z yang telah menjadi ruang komunikasi antarpemain. Sebagai permainan yang menuntut kerja sama tim, strategi, dan komunikasi antarpemain, interaksi dalam *Mobile Legends* tidak selalu berjalan dengan baik. Dalam beberapa skenario, komunikasi yang seharusnya dimanfaatkan untuk membangun koordinasi justru berubah menjadi bentuk perilaku agresi. Agresi dapat muncul ketika pemain berada dalam tekanan permainan, mengalami kekalahan, melihat kesalahan rekan satu tim, mendapat provokasi dari lawan, atau merasa tidak mampu mengembalikan keadaan permainan, situasi ini menjadi dasar untuk memahami faktor atau pola yang menyebabkan munculnya agresi verbal dan nonverbal dalam komunikasi antarpemain. Bahwa agresi pada *game Mobile Legends* itu sendiri tidak dapat dipisahkan dari pengalaman pemain lainnya, seperti cara pemain berinteraksi satu sama lain setelah diserang atau menghadapi tekanan dan mengambil solusi yang baik untuk dibicarakan dalam satu sama lain didalam tim.

Banyak faktor agresi dalam komunikasi pemain *Mobile Legends* dapat bersifat verbal dan nonverbal. Agresi verbal dapat diekspresikan melalui hinaan, sindiran, ejekan, bentakan, atau tindakan menyalahkan pemain lain, sedangkan agresi nonverbal dapat terlihat melalui spam Ping, spam *Emote*, *AFK*, *trolling*, diam pasif, atau tindakan provokatif lain yang merugikan rekan satu tim, dengan memukul meja secara kasar dan menendang kursi lawan ataupun teman satu tim. Fenomena pada penelitian ini menyatakan bahwa komunikasi interpersonal *Mobile*

Legends dapat menjadi media untuk kerja sama, namun juga bisa menjadi ruang konflik serius pada pertemanan social, karena mereka saling memberi tekanan emosional, dengan melakukan pembelaan diri dan berusaha keras untuk menjaga harga diri mereka di hadapan satu sama lain. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berfokus pada bentuk agresi verbal, bentuk agresi nonverbal, serta faktor-faktor yang mendorong munculnya agresi dalam komunikasi interpersonal pemain *Mobile Legends* di kalangan Gen Z Kota Tangerang.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka pertanyaan penelitian ini adalah bagaimana perilaku agresif verbal dan nonverbal muncul dalam komunikasi interpersonal pemain *game Mobile Legends* di kalangan Gen Z di Kota Tangerang?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian tentang perilaku agresi verbal dan nonverbal dalam komunikasi interpersonal para pemain *game Mobile Legends* di kalangan Gen Z Kota Tangerang. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku agresi terjadi dalam komunikasi interpersonal para pemain *game Mobile Legends* di kalangan Gen Z di Kota Tangerang.

1.5. Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Penelitian ini juga merupakan sumbangan bagi komunikasi interpersonal, komunikasi virtual serta konten mengenai *game* kompetisi. Sebagai strategi komunikasi, agresi verbal dan nonverbal dimunculkan, bukan sebagai perilaku menyimpang semata. Karena itu, analisis dapat mengeksplorasi bahwa, dalam situasi open ended yang sering diabaikan, aturan aturan sebenarnya diciptakan, bagaimana anggota tim akhirnya membacanya dan, di akhir, bagaimana makna itu dinegosiasikan dalam relasi timbal balik kekuasaan kondisi kinerja. Lalu, sang peneliti bilang ini adalah perhalus model motif interpersonal dalam konflik digital. tidak

cuma menanyakan bagaimana tapi juga mengapa kekerasan komunikasi agresif bisa bertahan lama dan diteruskan sebagai kebiasaan. Di sini dititik, penelitian menunjukkan proses normalisasi saat bermain *game*, misalnya penyesunan sesuatu itu lambat laun membuat agresi terasa menjamin, bahkan dianggap bagian dari cara bercakap yang efektif, meskipun ketentuan yang ia mendatangkan kepada tim benar-benar kelabu. Secara total, dengan menyoroti pengalaman Gen Z, penelitian ini mencoba menambah pemahaman soal bagaimana evaluasi sosial, tekanan untuk tampil baik, dan cara mereka berkomunikasi saat konflik itu saling berkaitan di tiga cara. Kadang kadang, hubungan itu mungkin bahkan tidak terlihat di permukaan, meskipun tampak jelas ketika interaksi tersebut dimulai untuk cepat memanas, jadi pendekatan tidak langsung dari ruang digital yang seringkali sangat cepat dan semestinya memprovokasi pemahaman yang tidak benar dari sasaran. Pada titik ini, kecenderungan untuk memastikan performa dan performa juga mungkin memodifikasi *respons* komunikatif, lanjutnya bahkan jika ada *respons* itu menggunakan gaya cocok yang lebih agresif.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Terlihat disini penelitian ini memiliki beberapa manfaat karena bisa langsung dipakai oleh orang lain yang memang berhadapan dengan perilaku agresif verbal maupun nonverbal, bisa juga yang keluar lewat kata kata ataupun lewat dari gestur di dalam bermain *game*. Dari semua intinya, penelitian ini memiliki temuan tentang motif dan adanya pemicu dari agresi bisa jadi untuk pencegahan, atau mengelola, untuk menurunkan eskalasi terjadinya konflik saat bermain *game*. Untuk Gen Z yang main *game* kompetitif, penelitian ini bisa dijadikan refleksi Komunikasi rutin yang tak diketahui bagaimana ujungnya justru berujung merontokan kerjasama semacam ini pada kebanyakan waktu hanya akan menimbulkan suasana kebebasan dalam bekerja sama. Tapi kadang punya pikiran kenapa macem spam Ping itu terasa cepat, justru malah

bikin penggal atau bacaan orang lain terkontaminasi sendiri. Terdengar dasar logis lebih apabila menjadikan instruksi ringkas dan jelas, misalnya arah rotasi target menjaga atau waktu jongkok Serupa waktu pukek naik menyalahkan gremol Itu sering kita lakukan, tetapi lebih sering lagi gara gara lakukan demikian. Kordinasi yang lebih *objektif* seperti itu sebut situasi angin, posis musuh, atau Rencana next move semuanya lebih membantu.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Dengan meningkatkan literasi komunikasi digital serta menggubah norma komunikasi di kalangan Gen Z dari yang semula merendahkan martabat, di harapkan penelitian ini dapat mencapai dampak melalui hal ini pun. Temuan penelitian bisa membuat masyarakat menjadi mengerti agresi verbal dan agresi nonverbal di ruang gim bukanlah perkara cpemmainan atau kebiasaan, melainkan praktik komunikasi yang bisa membuat perasaan orang lain terluka, memunculkan konflik, mengakibatkan rendahnya kualitas kerjasama. Penelitian ini juga membuat kita sadar bersama bahwa agresi nonverbal, seperti *AFK*, *griefing* atau spam Ping merupakan bentuk pesan sosial untuk memperkeruh situasi dan menaikkan kemungkinan terjadinya bentrokan antara pemain. Dengan motif dan pemicu agresi yang dimengerti, maka lingkungan sekolah, keluarga, dan komunitas gim dapat membangun jalan keluar yang lebih tepat untuk merespons, misalnya dengan melibatkan komunikasi yang mendorong solusi dan melempemkan amarah sebelum konflik berkembang. Berdampak pada jangka panjang, mungkin penelitian ini dapat memberikan pengetahuan untuk mencegah normalisasi perilaku agresif dan ramah di media digital maupun di masyarakat. Secara keseluruhan, dari kendaraan kultur gim yang lebih aman, suportif, dan memperlakukan orang dengan sopan, maka keadaan relasi antarpersona Gen Z di Kota Tangerang juga menjadi lebih baik.

1.6. Batasan Penelitian

Karena itu, sebagaimana dipaparkan di atas, penelitian ini disengaja mempersempit fokus seolah tidak analisisnya dalam sebagai dan berujung ke melebarnya hasil. Penelitian ini, walaupun terbatas, menyorot terkait komunikasi interpersonal dalam pertandingan *Mobile Legends*, yakni jenis bentuk agresi, baik verbal maupun non-verbal, dalam proses interaksi kerjasama dalam tim. Lebih jauh, *game* tidak dijadikan sebagai faktor penyebab. Penelitian ini bersifat durasi waktu dan latar belakang perilaku yang berusaha ditelusuri hanya pada aspek motif komunikasi dan situasi yang memicu perilaku berdasarkan roleplayer yang merupakan streamer dan *gamers*. Dalam hal ini, peneliti memilih Tangerang sebagai subjek penelitian karena ingin menangkap bagaimana Gen Z perkotaan menjadikan ekosistem digital dan kelompok permainan sebagai tempat bermain *online*. Periode pemungutan data dibatasi agar selama proses pencatatan dan wawancara pertama, catatan tetap akurat, rapi dan berguna untuk dinyatakan secara lainnya.

Batasan spesifik penelitian ini meliputi:

1. Lokasi: Kota Tangerang.
2. Subjek: Gen Z laki-laki yang berdomisili di Kota Tangerang dan aktif bermain *Mobile Legends*.
3. Rentang usia: Gen Z (misalnya 19–22 tahun) sesuai definisi operasional penelitian.
4. Objek kajian: komunikasi interpersonal saat pertandingan *Mobile Legends*, mencakup agresi verbal (ujaran) dan agresi nonverbal (tindakan dalam gim seperti spam Ping/*Emote*, *AFK*, *griefing*, *feeding* disengaja, diam pasif).
5. Konteks permainan: interaksi dalam tim pada mode yang ditetapkan peneliti (misalnya ranked dan/atau classic) agar situasi komunikasi konsisten.
6. Cakupan dampak luar *game*: dibahas sebatas makna dan pengalaman informan terkait spillover emosi, bukan sebagai pengukuran klinis atau diagnosis psikologis.