

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian pertama (Qalam, 2023) yang berjudul *Adolescent Decadency as an Implication of Online Games (Case Study on Teenagers Online Gamers)* awal diterbitkan dalam *Arfannur Journal of Islamic Education*. Dalam penelitian ini ditulis langsung oleh M. Nuzurul Qalam pada tahun 2023 dan lanjutnya diterbitkan melalui portal jurnal Institut Agama Islam Negeri Pontianak secara resmi. Penelitian ini yang berfokus pada dekadensi akhlak Generasi Z sebagai dampak penggunaan game online, terutama orang-orang yang telah kecanduan dan kebiasaan mengucapkan kata-kata/ bahasa toxic ketika bermain game terutama game *Mobile Legend* ini. Secara konseptual, penelitian menggunakan pembahasan mengenai dekadensi akhlak, kecanduan game, etika komunikasi, dan nilai-nilai moral Islam, meskipun tidak menetapkan satu teori komunikasi tertentu sebagai landasan utama.

Penelitian Qalam ini yang menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode studi kasus. Data diperoleh secara langsung melewati wawancara, catatan lapangan, melalui wawancara terhadap aktivitas remaja pemain game daring di kawasan Siantan Hulu, Pontianak Utara. Persamaan penelitian ini dengan penelitian berjudul “Perilaku Agresi Verbal dan Nonverbal dalam Komunikasi Interpersonal Gen Z Pemain Game *Mobile Legends* di Kota Tangerang” terletak pada pembahasan melalui perilaku komunikasi yang negatif para pemain game, terpenting pada penggunaan ujaran bahasa kasar atau toxic yang dapat terbawa ke interaksi sosial dilingkungan pertemanan. Perbedaannya, penelitian Qalam dengan penelitian ini yaitu mengkaji game daring secara umum dengan perspektif moral dan keagamaan, sedangkan penelitian yang dilakukan pada saat ini fokus utama pada pembahasan Gen Z pemain *Mobile Legends*, komunikasi interpersonal, serta bentuk perilaku dari agresi verbal dan nonverbal di Kota Tangerang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game secara berlebihan dapat

menimbulkan kecanduan, mengganggu pengelolaan waktu, dan menyebabkan ujaran toxic yang digunakan ketika bermain terbawa ke aktivitas sosial lainnya. Penelitian tersebut juga menekankan pentingnya penguatan akhlak dan kesadaran etika komunikasi.

Penelitian Kusuma, Al Fikri, dan Kamal (2024) mengkaji komunikasi interpersonal antara pemain *Mobile Legends* pada komunitas Sibakukek di Lubuk Pakam. Fokusnya adalah memotret bentuk komunikasi yang terjadi antarpemain serta bagaimana hubungan komunikasi dibangun dalam komunitas tersebut. Penelitian ini menonjolkan adanya komunikasi verbal dan nonverbal sebagai bagian dari interaksi, termasuk bagaimana pemain menyesuaikan cara berkomunikasi sesuai situasi bermain dan kedekatan relasi. Metode yang digunakan bersifat kualitatif lapangan melalui wawancara, wawancara, dan wawancara dengan analisis deskriptif. Hasil penelitian memberikan gambaran bahwa komunikasi interpersonal menjadi faktor penting dalam membangun koordinasi dan menjaga relasi antarpemain di komunitas. Akan tetapi, penelitian ini tidak secara khusus membahas agresi verbal dan nonverbal sebagai praktik yang merusak kerja sama, tidak menelusuri motif interpersonal agresi, dan tidak menempatkan Gen Z Kota Tangerang sebagai konteks utama.

Penelitian yang dilaksanakan oleh (Sonia & Pandrianto, 2024), membahas tentang penerapan Teori Tpmemain Simbolik dan di dalam *Mobile Legends*. Kegunaan simbol verbal dan nonverbal. Simbol komunikasi di dalam *game* bisa mempunyai berbagai makna yang berbeda, tergantung pada pengalaman para pemain dan situasi yang ada dalam pertandingan. Peneliti menganggap teknik komunikasi, verbal, gerak tubuh, dan gerak tubuh pemain yang mengkonversi sebagai bagian dari tpmemain ini simbol-simbol. Melalui wawancara dan wawancara yang bersifat kualitatif, dengan melibatkan perspektif kerasukan juga gelar, penelitian ini dapat memperkaya interpretasi. Temuannya mengukuhkan bahwa ketika Simbolisasi komunikasi punya pengaruh terhadap jejaring sosial dan benar-benar menekan latihan bermain tanding, di sisi lain juga menjaga silahkan. Walaupun demikian, hasil penelitian ini tidak secara eksplisit menganalisis verbal dan nonverbal *aggression* sebagai tindakan agresi yang difokus; demikian juga belum

mengerucut ke motif kelompok-kelompok kecil interpersonal agresi; penelitian ini tidak terfokuskan pada Gen Z perkotaan yang tinggal di Tangerang.

Berdasarkan pendekatan fenomenologi, *trash talk* diposisikan sebagai suatu gaya komunikasi agresif khas interaksi kompetitif, khususnya ketika pemain merasa dirugikan atau terganggu akan suatu situasi permainan. Di Tujuan penelitian dilakukan pada mahasiswa Pekanbaru. Menggunakan metodologi kualitatif digunakan dalam wawancara, partisipatif atau tidak, pengamatan infinitum *paper based* dan wawancara. Melalui ini penelitian berusaha memahami pengalaman dan arti toksik dapat diterima atas makna yang tersirat. Sebuah penelitian mengidentifikasi pemicu *trash talk*, antara lain perilaku rekan setim, tim lawan, gangguan koneksi, pemain lain dll, serta gangguan eksternal pada saat permainan *game Mobile Legends*. Secara perincian, studi ini menyoroti bagaimana *trash talk* mempengaruhi relasi setelah permainan dan dampaknya terhadap kehidupan sehari-hari, termasuk apa yang setiap pemain alami ketika pulang dan melakukan refleksi diri. Namun penelitian ini berfokus hanya kepada mahasiswa, tidak di teenager, dan juga belum memasuki topik kekerasan non-verbal yang secara efektif “menghancurkan perasaan *team*” dalam Gen Z urban kota Tangerang. Namun penelitian ini hanya memberikan fokus pada mahasiswa, bukan Gen Z, dan belum menyandingkan agresi nonverbal sebagai pesan relasional yang merusak koordinasi tim bagi pria Gen Z dalam konteks Kota Tangerang.

Penelitian kedua (Soma, Kurniawan, & Sunarno, 2025) berjudul Dampak Media Sosial (Streamer Game) di TikTok pada Gaya Bahasa yang Kasar bagi Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Palangka Raya yang diterbitkan dalam Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia. Penelitian ini ditulis oleh Putu Artha Soma, Dony Kurniawan, Dotrimensi, dan Ali Sunarno pada tahun 2025 serta diterbitkan oleh JPPI melalui Bima Berilmu. Fokus penelitiannya adalah pengaruh paparan konten streamer game di TikTok terhadap penggunaan bahasa kasar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Palangka Raya. Penelitian menggunakan konsep pengaruh media sosial, imitasi gaya komunikasi, normalisasi bahasa kasar, dan literasi digital.

Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui survei Google Form terhadap 40 siswa, observasi, serta wawancara mendalam dan terstruktur terhadap lima siswa dan seorang guru PPKn. Data dianalisis secara tematik melalui proses transkripsi, pengodean, identifikasi pola, dan penyusunan tema. Persamaannya dengan penelitian yang dilakukan terletak pada pembahasan generasi muda, game, bahasa kasar, proses peniruan gaya komunikasi, dan penggunaan bahasa tersebut dalam interaksi sehari-hari. Perbedaannya, penelitian Soma dan rekan-rekan berfokus pada siswa SMA di Palangka Raya sebagai penonton streamer TikTok, sedangkan penelitian yang dilakukan berfokus pada Gen Z yang menjadi pemain Mobile Legends di Kota Tangerang. Penelitian terdahulu juga lebih menekankan agresi verbal dan belum membahas perilaku agresi nonverbal

Penelitian ketiga (Hermanto & Aras, 2025) berjudul *Exploring the Role of Moderation in Shaping the Subjective Experience of Genshin Impact Players in the Indonesian Facebook Group* yang diterbitkan/ dipublikasikan dalam Jurnal ASPIKOM, Volume 10 Nomor 1. Penelitian ini sudah ditulis oleh Matthew Edbert Hermanto dan Muhammad Aras pada tahun 2025 dan dilanjutkan dengan diterbitkan oleh Jurnal ASPIKOM sebagai fokus utama. Fokus dalam penelitian yaitu peran moderasi dan budaya komunitas dalam membentuk pengalaman pemain serta perilaku agresi dan toxic pada dua grup Facebook pemain Genshin Impact di Indonesia. Landasan teorinya mencakup Social Cognitive Theory, Theory of Planned Behavior, Uses and Gratifications Theory, Field Theory, dan Social Penetration Theory. Penelitian juga menggunakan paradigma konstruktivisme untuk memahami realitas yang dibentuk melalui pengalaman dan interaksi anggota komunitas. Metode yang digunakan adalah kualitatif eksploratif dengan pendekatan fenomenologis.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan terletak pada pembahasan perilaku toxic, interaksi antarpemain, norma komunitas game, dan faktor lingkungan sosial yang dapat memengaruhi perilaku komunikasi. Perbedaannya, penelitian Hermanto dan Aras berfokus pada pemain Genshin Impact dalam grup Facebook serta menggunakan perspektif administrator atau moderator. Penelitian

yang dilakukan berfokus pada pengalaman langsung Gen Z pemain Mobile Legends di Kota Tangerang dan mengkaji agresi verbal sekaligus nonverbal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa moderasi yang aktif, tegas, dan konsisten dapat menekan perilaku toxic. Sebaliknya, pengawasan yang lemah dapat meningkatkan komentar negatif, konflik, dan perilaku tidak sehat dalam komunitas. Aturan komunitas dan cara moderator menegakkan aturan terbukti berperan dalam membentuk norma komunikasi anggota.

Penelitian keempat (Fadilah et al., 2026) yang berjudul “Exploring the Perception of Online Game Addiction in Adolescents: Identity, Motivation, and Social Interaction Patterns” yang diluncurkan dalam jurnal SATHET. Penelitian ini ditulis oleh para peneliti R. Fadilah, S. Lubis, W. Harianty, pada tahun 2026 melalui portal jurnal Universitas PGRI Banyuwangi. Penelitian ini yang berfokus pada cara remaja memaknai kecanduan game online serta hubungannya dengan identitas diri, motivasi bermain, regulasi emosi, dan pola interaksi sosial. Konsep yang digunakan meliputi identitas virtual, motivasi bermain, penghindaran stres, kebutuhan akan pengakuan, regulasi emosi, dan interaksi sosial. Penelitian menggunakan metode kualitatif fenomenologis. Hasil dalam penelitian ini menjelaskan bahwa game dianggap para Gen Z sebagai ruang pembentukan identitas dari segi virtual, mudah untuk meluapkan emosi, dan interaksi sosial dalam jarak jauh/ online. Gen Z memiliki motivasi bermain yang besar meliputi keinginan menghadapi tantangan dan kemenangan, menghindari stres, memperoleh hiburan, dan mendapatkan pengakuan dari pemain lain bahwa dirinya hebat. Akan tetapi, penggunaan game secara berlebihan dapat menurunkan kualitas hubungan sosial, terutama hubungan dengan anggota keluarga.

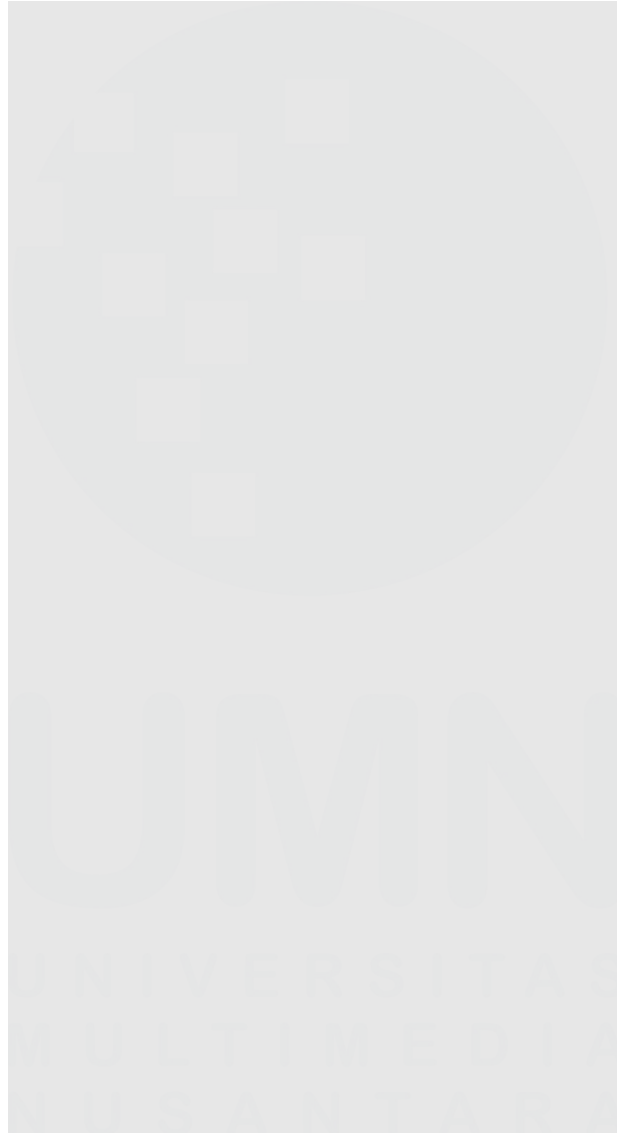
Penelitian kelima berjudul “Language Games dalam Pemakaian Bahasa Indonesia di Media Sosial TikTok” yang diterbitkan dalam ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia. Penelitian ini ditulis oleh para peneliti I. Masfufah, H. W. Asrini, serta diterbitkan melalui portal resmi jurnal IAIN Curup. Fokus daripada penelitian yaitu bentuk, fungsi, dan makna sosial permainan bahasa atau language games dalam pemakaian bahasa Indonesia yang baik dan ada juga yang buruk di lingkup online TikTok, termasuk relevansinya bagi pembelajaran bahasa di SMKN 1

Cikukur. Landasan teori yang digunakan adalah teori language games Ludwig Wittgenstein, yang dilengkapi perspektif sosiolinguistik dan pragmatik, penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.

Penelitian keenam berjudul “Bahasa Tabu sebagai Strategi Komunikasi dalam Konten Game YouTube Studi Kasus Gaming Pascol” yang diterbitkan dalam Jurnal Pendidikan AURA. Penelitian ini ditulis oleh para peneliti langsung L. N. Salamah dan E. Prasetyo pada tahun 2025 serta diterbitkan secara resmi melalui portal jurnal Institut Agama Islam Hamzanwadi Pancor. Fokus dalam penelitian yang dibuat ini diarahkan pada bentuk, jenis, dan fungsi bahasa tabu atau bisa diartikan bahasa kasar melalui makian, ejekan dan juga bahasa kasar, sering kali melakukan tindakan agresi dalam live streamingnya yang dapat dengan mudah untuk dilihat dari semua kalangan terutama pada Gen Z yang sering menonton dan memainkan game Mobile Legends yang digunakan oleh kreator Gaming Pascol dalam video dan siaran langsung permainan Mobile Legends. Landasan konseptualnya mencakup bahasa tabu, ekspresi emosi tindakan kasar melalui makian, ejekan secara verbal dan ada juga tindakan secara nonverbal dengan memukul meja dan membanting hp, pembentukan persona kreator dari Pascol ini, dan strategi komunikasi. Teori utama beserta tokohnya tidak disebutkan secara tegas dalam informasi sumber yang tersedia.

Penelitian ini secara langsung menggunakan metode deskriptif, dengan data yang diperoleh melalui pengamatan terhadap video dan siaran langsung Gaming Pascol di YouTube. Bahasa yang digunakan kreator ini diklasifikasikan menggunakan bahasa kasar dan bisa diartikan tindakan agresi verbal juga nonverbal sering ditunjukkan, selanjutnya dianalisis berdasarkan bentuk serta fungsi komunikatifnya. Persamaannya dengan penelitian yang dilakukan terletak pada objek permainan Mobile Legends dan pembahasan penggunaan bahasa kasar sebagai bagian dari perilaku komunikasi pemain atau kreator game. Penelitian tersebut juga memberikan gambaran mengenai sumber bahasa yang berpotensi ditiru oleh pemain Gen Z. Perbedaananya, objek penelitian terdahulu adalah seorang kreator YouTube dan konten yang diproduksi, sedangkan penelitian yang dilakukan menelaah komunikasi interpersonal antarpemain Gen Z di Kota

Tangerang. Penelitian terdahulu juga hanya berfokus pada aspek verbal dan belum mengkaji agresi nonverbal. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa bahasa tabu digunakan sebagai ekspresi spontan, penguat persona kreator, dan sarana membangun kedekatan dengan audiens. Akan tetapi, penggunaan bahasa tersebut juga berpotensi memengaruhi kebiasaan berbahasa penonton muda.



2.1. Tabel Penelitian Terdahulu

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel Ilmiah	<i>Adolescent Decadency as An Implication of Online Games: Case Study on Teenagers Online Gamers. (Qalam, 2023) Arfannur: Journal of Islamic Education</i>	<i>Dampak Media Sosial (Streamer Game) di TikTok pada Gaya Bahasa yang Kasar bagi Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Palangka Raya, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (Soma, Kurniawan, Dotrimensi, et al., 2025)</i>	<i>Exploring the Role of Moderation in Shaping the Subjective Experience of Genshin Impact Players in the Indonesian Facebook Group, Jurnal ASPIKOM (Hermanto & Aras, 2025)</i>	<i>Exploring the Perception of Online Game Addiction in Adolescents: Identity, Motivation, and Social Interaction Patterns, SANTHET (Fadilah et al., 2026)</i>	<i>Language Games dalam Pemakaian Bahasa Indonesia di Media Sosial TikTok, ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia (Masfufah et al., 2026)</i>	<i>Bahasa Tabu sebagai Strategi Komunikasi dalam Konten Game YouTube: Studi Kasus Gaming Pascol, Jurnal Pendidikan AURA (Salamah & Prasetyo, 2025)</i>
2.	Nama Lengkap Peneliti,	M. Nuzurul Qalam, 2023. Portal jurnal	Putu Artha Soma, Dony Kurniawan, Dotrimensi, dan Ali	Matthew Edbert Hermanto dan Muhammad Aras,	R. Fadilah, S. Lubis, W. Harianty, dan penulis lainnya,	I. Masfufah, H. W. Asrini, dan penulis lainnya, 2026.	L. N. Salamah dan E. Prasetyo, 2025. Jurnal Pendidikan AURA,

	Tahun Terbit, dan Penerbit	IAIN Pontianak; unit penerbit rinci tidak disebutkan dalam artikel (SINTA 4)	Sunarno, 2025. JPPI/Bima Berilmu. (SINTA 3)	2025. Jurnal ASPIKOM/ASPIKOM. (SINTA 3)	2026. Portal jurnal Universitas PGRI Banyuwangi. (SINTA 4)	Portal jurnal IAIN Curup (SINTA 3)	portal IAI Hamzanwadi Pancor (SINTA 5)
3.	Fokus Penelitian	Dekadensi akhlak remaja akibat penggunaan game daring, khususnya kecanduan dan penggunaan ujaran <i>toxic</i> dalam aktivitas bermain dan kehidupan sosial.	Dampak paparan konten <i>streamer game</i> TikTok terhadap penggunaan bahasa kasar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Palangka Raya.	Peran moderasi dan budaya komunitas dalam membentuk perilaku <i>toxic</i> serta pengalaman pemain Genshin Impact pada dua grup Facebook Indonesia.	Makna kecanduan game bagi remaja serta kaitannya dengan identitas diri, motivasi bermain, regulasi emosi, dan perubahan pola interaksi sosial.	Bentuk, fungsi, makna sosial, dan pemanfaatan <i>language games</i> dalam penggunaan bahasa Indonesia di TikTok serta relevansinya bagi pembelajaran di SMKN 1 Cikulur.	Bentuk, jenis, dan fungsi komunikatif bahasa tabu yang digunakan oleh kreator Gaming Pascol dalam video serta siaran langsung permainan <i>Mobile Legends</i>
4.	Teori	Konsep dekadensi akhlak, kecanduan game, etika komunikasi, serta nilai moral Islam. Sumber	Konsep pengaruh media sosial, imitasi gaya komunikasi, normalisasi bahasa kasar, dan literasi digital. Tidak	Paradigma konstruktivisme; <i>Social Cognitive Theory</i> ; <i>Theory of Planned Behavior</i> ; <i>Uses and Gratifications Theory</i> ;	Konsep identitas virtual, motivasi bermain, regulasi emosi, dan interaksi sosial. Tidak ditemukan	<i>language games</i> Ludwig Wittgenstein, sosiolinguistik, dan pragmatik.	Konsep bahasa tabu, ekspresi emosi, persona kreator, dan strategi komunikasi. Teori utama beserta tokohnya tidak

		tidak menetapkan satu teori utama secara eksplisit.	terdapat satu teori utama yang dinyatakan secara tegas.	<i>Field Theory</i> ; serta <i>Social Penetration Theory</i> .	penyebutan satu teori utama dalam abstrak.		disebutkan dalam metadata sumber
5.	Metode Penelitian	Pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data diperoleh melalui observasi langsung dan tidak langsung, catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi terhadap aktivitas pemain game di kawasan Siantan Hulu, Pontianak Utara.	Kualitatif deskriptif. Survei Google Form melibatkan 40 siswa, sedangkan wawancara dilakukan terhadap lima siswa dan guru PPKn. Data diperoleh melalui survei, observasi, dan wawancara, kemudian dianalisis secara tematik.	Kualitatif eksploratif dan fenomenologis. Informan terdiri atas satu admin GIIO dan satu mantan admin KRPGI yang dipilih secara purposif. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dan observasi nonpartisipan, kemudian dianalisis secara tematik dengan <i>member checking</i> dan triangulasi.	Kualitatif fenomenologis. Informan terdiri atas tiga remaja berusia 13–16 tahun yang bermain lebih dari tiga jam per hari dan aktif empat sampai lima kali seminggu. Pemilihan informan dilakukan secara purposif; data diperoleh melalui observasi dan wawancara.	Kualitatif deskriptif. Data berupa video, takarir, dan komentar TikTok periode November–Desember 2025 serta data guru dan siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan angket, kemudian dianalisis menggunakan analisis isi.	Penelitian deskriptif berbasis observasi terhadap video dan siaran langsung Gaming Pascol, kemudian dianalisis secara deskriptif.

6.	Persamaan dengan penelitian yang dilakukan	Sama-sama menelaah pemain game usia muda dan perilaku komunikasi agresif berbentuk ujaran kasar atau <i>toxic</i> . Keduanya juga memperhatikan perpindahan kebiasaan komunikasi dari aktivitas bermain ke interaksi sosial.	Sama-sama membahas generasi muda, konten game, bahasa kasar, peniruan gaya komunikasi, dan penggunaan bahasa tersebut dalam interaksi sehari-hari.	Sama-sama mengkaji perilaku <i>toxic</i> dan komunikasi antaranggota komunitas game Indonesia. Temuannya relevan untuk menjelaskan pengaruh norma kelompok terhadap agresi verbal pemain.	Sama-sama menempatkan pemain game usia muda sebagai subjek dan mengkaji perubahan perilaku serta interaksi sosial akibat aktivitas bermain game.	Sama-sama menelaah praktik bahasa Gen Z di ruang digital, penggunaan bahasa sebagai ekspresi sosial, serta keterkaitannya dengan identitas kelompok.	Sama-sama berkaitan langsung dengan <i>Mobile Legends</i> dan penggunaan bahasa agresif atau kasar. Penelitian ini juga relevan untuk menjelaskan sumber imitasi bahasa yang dapat memengaruhi komunikasi Gen Z pemain game.
7.	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan	Penelitian terdahulu membahas game daring secara umum dan menggunakan	<i>Objeknya adalah siswa SMA di Palangka Raya dan paparan streamer TikTok, bukan komunitas Gen Z</i>	Penelitian terdahulu berfokus pada Genshin Impact, grup Facebook, dan perspektif moderator, bukan pengalaman langsung	Penelitian terdahulu berfokus pada kecanduan, identitas, dan hubungan keluarga, bukan agresi verbal dan	Penelitian terdahulu tidak berfokus pada game atau agresi. Objeknya adalah variasi bahasa TikTok untuk	Objek penelitian terdahulu adalah bahasa seorang kreator YouTube, bukan perilaku interpersonal antaranggota Gen Z.

		perspektif moral-keagamaan. Penelitian yang dilakukan secara khusus membahas Gen Z pemain <i>Mobile Legends</i> , komunikasi interpersonal, serta agresi verbal dan nonverbal di Kota Tangerang.	<i>pemain Mobile Legends di Tangerang. Kajian terdahulu berpusat pada bahasa verbal dan belum membahas agresi nonverbal.</i>	Gen Z pemain <i>Mobile Legends</i> . Lokasi Tangerang dan agresi nonverbal tidak dikaji.	nonverbal. Jenis game serta lokasi penelitian juga berbeda dan tidak secara khusus membahas <i>Mobile Legends</i> di Tangerang.	kepentingan pembelajaran, bukan komunikasi interpersonal pemain <i>Mobile Legends</i> di Tangerang.	Penelitian tersebut hanya mengkaji bahasa verbal dan tidak membahas agresi nonverbal ataupun konteks Kota Tangerang.
8.	Hasil Penelitian	Penggunaan game secara berlebihan dapat berkembang menjadi kecanduan dan mengganggu pengelolaan	Diagram penggunaan TikTok menunjukkan 95% dari 40 siswa merupakan pengguna TikTok. Siswa cenderung meniru bahasa kasar yang digunakan	Moderasi yang aktif dan konsisten menekan perilaku <i>toxic</i> . Pengawasan yang lemah berkaitan dengan meningkatnya komentar negatif dan konflik kelompok.	Game dipersepsikan sebagai ruang pembentukan identitas virtual, regulasi emosi, dan interaksi sosial alternatif. Motivasi bermain	<i>Language games</i> muncul dalam bentuk bahasa gaul, modifikasi ejaan, pemendekan, penciptaan kata baru, emoji, dan tagar.	Bahasa tabu yang dominan meliputi penyebutan nama hewan dan penghinaan seperti “bodoh”, “goblok”, dan “idiot”. Bahasa tabu berfungsi sebagai ekspresi

		waktu. Ujaran <i>toxic</i> yang awalnya muncul ketika bermain terbawa ke aktivitas sosial lainnya. Penguatan akhlak dan kesadaran etika komunikasi dipandang perlu untuk mengurangi perilaku tersebut..	<i>streamer</i> dan menormalisasikannya dalam percakapan sehari-hari. Sebagian siswa mampu membatasi bahasa kasar berdasarkan konteks, sedangkan sebagian lainnya menganggapnya wajar. Guru menekankan pentingnya literasi digital dan pendampingan etika komunikasi..	Peraturan, gaya penegakan aturan, serta respons administrator membentuk norma dan pengalaman subjektif anggota komunitas..	meliputi tantangan, penghindaran stres, dan kebutuhan memperoleh pengakuan. Kecanduan berkaitan dengan perubahan identitas serta menurunnya kualitas hubungan sosial, terutama hubungan dengan keluarga.	Fungsinya meliputi ekspresi diri, hiburan, pembentukan keakraban, dan penanda identitas kelompok. Pemanfaatannya dalam pembelajaran meningkatkan motivasi, kreativitas berbahasa, dan pemahaman siswa mengenai variasi bahasa digital.	spontan sekaligus strategi memperkuat persona kreator. Penggunaan bahasa tersebut membangun kedekatan dengan audiens, tetapi berpotensi memengaruhi perilaku penonton muda..
--	--	--	---	---	--	--	--

2.2. Landasan Konsep

Dalam penelitian kualitatif, konseptualisasi definisi dipahami secara konseptual sebagai deskripsi untuk theoretical arti dari fenomena, tema atau konstruk. dengan demikian, para pembaca informasi dalam tulisan akan sebagaimana yang peneliti mengkonsepkan konsep tersebut (Creswell & Poth, 2018), dimana beliau memasukkannya dalam tradisi teori tertentu, dan menggunakan hal itu untuk menafsirkan partisipan pengalaman (Lincoln & Guba, 1985). Ilmu pengetahuan kualitatif concepttheoratics yaitu tentang conceptthat mengarahkan diri sebagai semacam sensitisasi (bukan skor) dan dalam satu waktu dalam kata lain membangunkeseimplifikasi ahli jeen makna topik penelitian, pertanyaan penelitian, dan penentuan harta lulusan (Miles et al., 2018)

Menurut judul penelitian "Komunikasi Interpersonal dalam Perilaku Agresif Verbal dan Nonverbal pada *Game Mobile Legends* di Kalangan Gen Z Kota Tangerang" konsep-konsep yang utama ini tidak hanya "harus" didefinisikan dengan cara konseptual tetapi juga "perlu" adalah komunikasi interpersonal, Agresi (*aggression*) sebagai perilaku, Agresif/agresivitas (*aggressiveness*) kecenderungan sifat yang cenderung, Agresi verbal dan agresi nonverbal sebagai pesan komunikasi, sehingga kedua fenomen ini malahan adalah hasil dan/atau penpemain serta memberi makna dari yang diucapkan, Gen Z sebagai subjek perkembangan konteks (Denzin & Lincoln, 2018).

2.2.1 Agresi (*aggression*)

Dalam psikologi sosial, agresi diartikan sebagai divorakkan, merugikan pengaruh pada tujuan yang asalnya hendak menghindari kerusakan, Oleh karena itu agresi perlu dititikberatkan kepada tindakan sebagai tindakan. Perasaan marah atau tak suka telah terlalu lama menjadi caia itu tidak akan benar-benar tahu tentang apa yang telah dia lakukan dan apa yang terjadi kemudian (Krahé, 2020). Kerangka ini menekankan bahwa agresi selalu berhubungan dengan konteks interaksi. Suatu perilaku agresif muncul sebagai *respons* atas situasi tertentu seperti konflik, kecewa, provokasi, atau economic, evaluasi hasil dan sosial. Dengan memposisikan agresi sebagai

sebuah sikap dalam perilaku, analisis ini membuat lebih fokus untuk mengetahui antara lain apa yang dilakukan oleh si pelaku dan untuk siapa tindakan itu disasarkan serta apa konsekuensinya terhadap relasi social.. Skema tersebut juga membantu orang membedakan ekspresi rasa marah dari agresi, karena reaksi kemarahan dalam konteks diatas tidak selalu bisa dikatakan agresif, menempatkan penelitian pada posisi yang bisa menghindari kecenderungan bahwa semua marah sama saja dengan beragresi (Krahé, 2020). Namun dalam konteks penelitian ini, penekanan “dengan sengaja” berarti penelitian harus melacak niat terdakwa, misalnya apakah perlakuan itu dilakukan untuk menjatuhkan tim rekan-rekan atau untuk mempermalukan, apakah perlakuan yang tercakup dalam hal ini merupakan bentuk penguasaan atas orang lain. Dengan demikian, pendekatan ini memberikan kerangka konseptual bagi kita untuk memahami agresi sebagai prosedur yang terlintas dalam hubungan antara para pemain, bukan label yang diberikan kepada karakternya (Floyd, 2021).

Sebagai topik yang relevan untuk penelitian kualitatif tentang *Mobile Legends*, agresi adalah praktek komunikasi dalam interaksi antar anggota tim. Perilaku ini mudah teramati. Agresi muncul sebagai serangan verbal dalam chat atau voice seperti cemooh, hinaan, ancaman atau menyalahkan rekan setim, yang secara langsung ditujukan kepada martabat dan status sosial si korban. Pada saat yang sama, agresi bisa berupa praktek di *SamPing* yang mengganggu jalannya permainan (Adler et al., 2020). seperti merusak kerja sama, tindakan anti koordinasi, atau menyerang tim dan sengaja membuat tim dirugikan, yang tetap memiliki makna sosial meskipun tidak berbentuk kata-kata. Agresi di gim tak bisa diartikan sebagai “meledaknya emosi” semata, melainkan taktik dari manakah tindakan berpengaruh pada rentetan hubungan, kaidah kerjasama dan iklim komunikasi dalam tim. Itulah sebabnya, dalam pesan relasional agresi dapat diartikan sebagai penolakan, hukuman, atau dominasi, sehingga ia adalah bentuk komunikasi dalam bentuk tindakan. Itulah sebabnya praktik interaksi di *game* tidak terlepas dari dimensi

sosial. Di dalam situasi kompetitif, tindakan pebulutangkis bisa pembacaan oleh yang lain sebagai sinyal sosial ini (Liu & Agur, 2023)

Dengan menepati definisi agresif sebagai perilaku yang sengaja menyakiti, penelitian tersebut dapat memetakan bentuk agresi tertentu tanpa menyatukan semuanya menjadi satu istilah "penuh toksik". Pemetaan ini penting karena jenis kegigihan yang berlainan dapat rentan membawa jalur interaksi yang lain, misalnya agresi lisan untuk memalukan atau menguasai, sementara agresi pada cara bertindak dipegang untuk menghukum tim atau menjelaskan seseorang merasa sudah cukup untuk bermain saatnya fokus. Selain itu, definisi ini mengungkapkan mengapa beberapa usaha diam atau pasif tampaknya tetap terbilang agresif. (Krahé, 2020) Dalam kerangka kualitatif, pencari terkadang akan bagaimana seorang informan menafsirkan situasi dan yg bagaimana mereka memjustifikasikan tindakan mereka, karenanya unsur niat dan konteks muncul dengan lebih tajam lagi. Pendekatan ini juga memungkinkan untuk membaca agresi sebagai hasil dari dinamika relasi. Misalnya, ketika seorang pemain merasa terhina atau ditempatkan secara rendah lalu dengan sengaja dipilih tindakan yang merugikan lebih dari satu rekan tim dapat ditafsirkan sebagai bentuk pembalasan simbolik. Dengan demikian, bagaimanapun tegas definisi agresi sebagai perilaku yang disengaja menyakiti, namun jelas sekali pijakan yang kuat untuk meneliti agresi sebagai praktik komunikasi interpersonal di *game Mobile Legends* (Liu & Agur, 2023)

2.2.2 Agresif atau agresivitas (*aggressiveness*) sebagai sifat

Sebagai kerangka, General *Aggression* Model (GAM) bisa menjelaskan munculnya agresi dalam situasi kompetitif, dengan model ini, dapat dilihat sebagai hasil dari serangkaian kekuatan yang saling terkait, di mana ledakan yang tak terduga muncul ketika batasan normal telah melemah. Keluaran GAM mendekati keempat path di atas tapi munculnya agresi. GAM memiliki posisi agresi sebagai keluaran dari hubungan antara input personal (seperti predisposisi, kebiasaan, nilai dan gaya regulasi emosi) dan input

situasional (seperti provokasi, tekanan kompetitif atau kondisi permainan (Kersten & Greitemeyer, 2024). Respon Setelah kombinasi kedua input tersebut memengaruhi kondisi internal pemain, yaitupun kognisi agresif, afek atau emosi negatif, serta arousal yang meningkat, yang nantinya akan membentuk cara petugas menilai situasi itu dan melihat dari segi responnya. Dalam tahapan menilai dan memutuskan, pemain dapat memutuskan secara impulsif ketika sumber-sumber diasosiatif menyusut, tetapi juga mungkin merefleksikan kembali hasil situasi dan menahan keinginan untuk melanjutkan upaya secara terjaga, dengan bentuk ini, GAM membantu penelitian yang sangat bermutu pada laman web untuk menyelidik kualitatif bukan hanya modelnya tapi juga proses jalannya kenapa seorang "terpojokan atau merasa tersudut" menjadi agresif dalam kali tertentu (Sturmey, 2022)

Secara *online*, GAM yang berbasis temuan tersebut menunjukkan bahwa situasi yang kurang menyenangkan termasuk pengalaman eksklusif sosial bisa meningkatkan perilaku agresif melalui perubahan kondisi internal hingga hilangnya sumber pengendalian diri (Zhao et al., 2025). Dengan demikian, ketika pemain merasa diabaikan atau dilecehkan atau pun diselamati sebagai beban tim, dalam diri sejenis marah, frustrasi atau kebencian terhadap orang lain akan muncul bertambah kuat. Pada akhirnya respon semakin kuat, mekanisme ini penting karena di lingkungan *online* evaluasi sosial sering dipercepat dan kesempatan untuk (Sturmey, 2022). klarifikasi semakin dipersingkat, sehingga kesalahpahaman dan atribusi negatif tidak dapat terbentuk lebih cepat. Dalam kerangka GAM, situasi yang memicu rasa tidak dihargai dapat dibaca sebagai pemicu yang mengaktifkan proses kognitif afektif menuju agresi, bukan semata emosi sesaat yang terjadi tanpa pola (Zhao et al., 2025). Konsekuensinya, agresi *online* tidak berdiri sendiri tetapi sangat terkait dengan bagaimana pemain memaknai perlakuan sosial yang mereka alami selama interaksi.

2.2.3 Agresif/agresivitas sebagai kecenderungan sifat (*aggressiveness*)

Sementara agresi berfungsi sebagai tindakan secara langsung maupun tidak langsung, agresivitas (*aggressiveness*) atau kerakusan kekuasaan merujuk pada adanya kecenderungan yang relatif stabil dalam diri seseorang untuk lebih mudah menanggapi situasi dengan pola menyerang dan mudah bergolak, atau lebih mudah mengarahkan jenis perilaku agresifnya kepada orang lain. Kepribadian ini (*trait aggression*) sering dipelajari dari skil perubahan (diistilahkan melihatnya berlawanan sebenarnya pertumbuhan dari *trait* ini). Agresi, seringkali pula ditempatkan dalam konteks yang bertentangan (Chester & West, 2020). Sebagian besar berbasis kualitatif, pendekatan ini menganggap agresivitas sebagai salah satu disposisi ini mungkin mempengaruhi informasi cara diprovokasi atau kekalahan itu artinya kemudian pun perlu mendapatkan tambahan dukungan. Namun, penelitian itu tetap berfokus pada agresi dalam hubungan tim sebagai peristiwa komunikasi dan dalam situasi pertandingan karenanya, penjelasan ditempatkan di dalam konteks dinamika pengalaman interaksi (Miles et al., 2014).

2.2.4 Agresif/agresivitas sebagai kecenderungan (*trait*) dan implikasinya

Agresif atau agresivitas sebagai ciri sifat mengacu pada kecenderungan kehilangan stabilitas sehingga seseorang inputan yang tidak hanya sebagai keinginan orangtua sebagai ancaman, lebih cepat di marahi, atau *respons* agresif lebih mudah ditanam ketika tekanan dari samping datang (Krahé, 2020). Dalam kerangka ini, Agresivitas tidak serta merta mengingatkan pada perilaku agresif, tetapi menggambarkan sama sekali bentuk *respons* aksi dengan pola yang mungkin lebih sering atau lebih intens dalam kondisi tertentu. Konsep *trait* ini juga menunjukkan betapa dua orang bisa memasuki situasi kompetitif yang sama, tetapi memberikan respon perasaan yang berbeda karena kecenderungan berbeda dalam menilai situasi dari segi kedua aspek kognitif dan aktif. Agresivitas dapat dimengerti sebagai disposisi yang mempengaruhi kepekaan terhadap provokasi, cara atribusi kesalahan, dan kecenderungan *respons* agresif. Dalam konteks Gen Z, *trait* agresi perlu

dibaca dengan hati-hati karena fase perkembangan individu itu dapat memperkuat impulsivitas dan sensitifitas yang lebih tinggi terhadap evaluasi sosial yang menyangkut, sehingga kecenderungan stabil seperti ini mudah dikenali disini dalam situasi perdagangan. perlu dipisah dengan cara jelas antara kecenderungan dan perilaku perbuatan yang berlangsung agar penelitian ini tidak mereduksi perilaku agresi ke watak (Infante & Wigley, 1986)

Dalam penelitian kualitatif, posisi sifat agresi merupakan latar belakang disposisional yang membantu menginterpretasikan penemuan pengalaman, cara informan menghadapi konflik dan perbedaan intensitas respon, bukan sejahtera. merasional (Hargie, 2021). Sekarang peneliti akan menggunakan konsep ini untuk menjelaskan mengapa sebagian informan lebih cepat merasa marah, lebih cepat tersinggung oleh teman, atau lebih sering pakai kata-kata kasar, tetapi tidak dapat menyimpulkan bahwa mereka bersifat agresif sebagai jati diri. Dengan pendekatan tersebut, lagi-lagi fokus utama tetap pada agresi sebagai praktik komunikasi yang muncul dalam keadaan blang, contoh misalnya bagaimana ujaran-ujaran provokasi, kekalahan *objektif*, evaluasi social menghasilkan bentuk-bentuk agresi verbal dan nonverbal dalam relasi *team*. Selanjutnya, penempatan Trait juga membantu peneliti untuk mengaitkan pengalaman informan dengan aspek regulasi emosi dan atribusi sosial, sehingga analisis motif interpersonal menjadi lebih kaya (Krahé, 2020). Pada akhirnya, agresi sebagai disposisi latar mendukung cara mendekam bacaan yang lebih penafsiran perilaku agresi dipahami sebagai hasil interaksi antara kecenderungan pribadi, norma kelompok, dan konteks kompetitif yang spesifik. Dengan demikian, penelitian dapat terus menekankan dinamika relasional dan situasional tanpa terjebak pada pelabelan dari meningkatkan pengalaman informan (Hargie, 2021)

2.2.5 komunikasi interpersonal (proses relasional/transaksional)

Dalam literatur, Komunikasi Interpersonal sebenarnya telah berarti sebagai suatu proses yang berhubungan pribadi (Hargie, 2021). Kedua belah pihak tidak hanya melemparkan pesan ke orang lain, baik itu secara komunikator maupun sebagai penerima (pemain bahkan pada saat yang sama sedang membangun makna, menegosiasikan identitas, dan memihak ke dalam suatu yang mencerminkan kedekatan jarak. Jadi bagaimana untuk menyampaikan pesan, pemilihan kata dan juga respon akan ada banyak pengaruhnya pada apa dihargai, rasa nyaman atau tidak di dalam relasi tentang hak lain. Perspektif transaksi menegaskan bahwa ternyata Komunikasi Interpersonal itu merupakan dua arah dan sedang terus menerus, karena pada waktu bersamaan kedua belah pihak tersebut bergantian menjalankan peranan sebagai pengirim atau penerima yang menafsirkan pesan itu berdasarkan konteks serta pada dasarnya derajat harapan yang selama ini membayangi responden. Sebagai akibatnya, interaksi antar personal juga sulit diatur, (Weissman et al., 2023). di dalamnya terdapat dukungan dan penolakan pengelolaan, koordinasi dan tujuan yang berbeda, serta proses memelihara citra diri ketika ada tekanan (Solomon & Theiss, 2022). Dalam kerangka ini konflik bukanlah hanya gangguan, tetapi bagian dari dinamika komunikasi yang muncul pada waktu ketika pemahaman tempat menjalin pertalian tak seimbang atau ada pikiran dari pihak lawan bahwa dirinya akan jatuh *my position*. Dengan demikian, penelitian tentang agresi ruang permainan mengganggu interperspektif untuk menjelaskan mengapa pesan sebagai suatu hal dianggap menyerang ini strategi hubungan lagi dipilih. Lalu apakah respon sampai sebatas tertentu digunakan atau tidak (Hargie, 2021).

Dalam permainan berbasis tim, kerangka relasional serta transaksional membantu orang melihat bahwa ucapan, diam atau tindakan dalam permainan adalah bukan saja respon teknis tersendiri, tetapi juga pesan relasional yang mengendalikan kerjasama serta posisi sosial setiap orang dalam permainan. Ketika pemain memberikan aba-aba atau menegur, mereka tidak hanya menyampaikan informasi in *game*, tetapi juga berpesan tentang

negeri penguasa, harapan dan evaluasi atas keppemainian rekan tim. Pada suatu moment koordinatif, ketika seorang pemain diam secara pasif, ini boleh dibaca sebagai penolakan terhadap gandengan. Hanya saja karena fungsinya bergantung pada norma kelompok. Spam sekaligus mengantuk atau spam mengejek lewat chat memang menunjukkan bentuk penilaian sosial yang menekan atau mempermalukan, bergantung pada situasi dan norma kelompok. Karena komunikasi berlangsung dalam tempo cepat, penafsiran pesan sering terjadi secara instan dan dapat memicu rangkaian *respons* yang semakin defensif. Terutama ketika tim itu tengah kalah atau tertekan. Secara kompetitif, pemain juga berusaha terus menangani citra dirinya sendiri. Misalnya mereka memaksakan kompeten terlihat, tidak mahu dipersalahkan dan ingat kukuhkan kedudukan di hadapan teman satu timnya semoga tidak lagi menuduh dia mengetahui mesin kas ambik adalah kesalahan kamu sendiri. Oleh karena itu, jumlah praktek berkomunikasi dalam permainan melupakan fakta bahwa setiap pesan bisa menguatkan kohesi atau malah menciptakan konflik-relasi baru (Kordyaka et al., 2025).

2.2.6 Agresi verbal dan nonverbal sebagai pesan dalam relasi dan koordinasi tim

(Santrock, 2025) Dalam konteks komunikasi, agresi verbal diartikan sebagai serangan yang terungkap melalui tpemain bahasa. Misalnya, berbagai jenis penghinaan, menunjukkan penurunan kemampuan, menangkap atau memojokkan orang lain, kemudian pesan tersebut sangat berguna tidak sekedar untuk isinya saja tetapi juga untuk bagaimana hubungan antara orang terhadap orang (Hargie, 2021). Pada saat yang sama agresi nonverbal dapat muncul melalui tpemain-tpemain dan aksi-aksi yang mengungkapkan evaluasi sosial atau penolakan relasional, yang artinya tindakan yang tampak "tanpa bicara" tetap merupakan pesan lantaran dibaca, dimaknai, dan mempengaruhi hubungan serta kerjasama. Kerangka ini membuat agresi dapat dianalisis sebagai praktik komunikasi yang mengatur posisi sosial dalam tim, termasuk siapa yang dianggap berhak memimpin. Dalam tim atau kelompok kerja, pesan yang dianggap memprovokasi juga sering sekali dapat

merubah iklim komunikasi menjadi defensif karena pihak yang dipukul cenderung berpartisipasi kurang, menolak penyatuan atau membalas dengan pesan yang dianggap pula peran dianggap dengan pukulan. Itulah sebabnya, agresi bahasa dan nonverbal harus dilihat sebagai mekanisme yang bisa mengendalikan kualitas hubungan kita, bukan hanya ekspresi emosi sesaat saja. Dengan perspektif ini maka penelitian ilmiah bisa membawa kita menemukan bagaimana pesan-pesan agresif berfungsi sebagai perangkat sosial untuk entah memaksa menurut aturan (misalnya dalam keluarga besar suku) atau menjaga kemenangan diri pelaku. (Beckwith et al., 2024) digital.

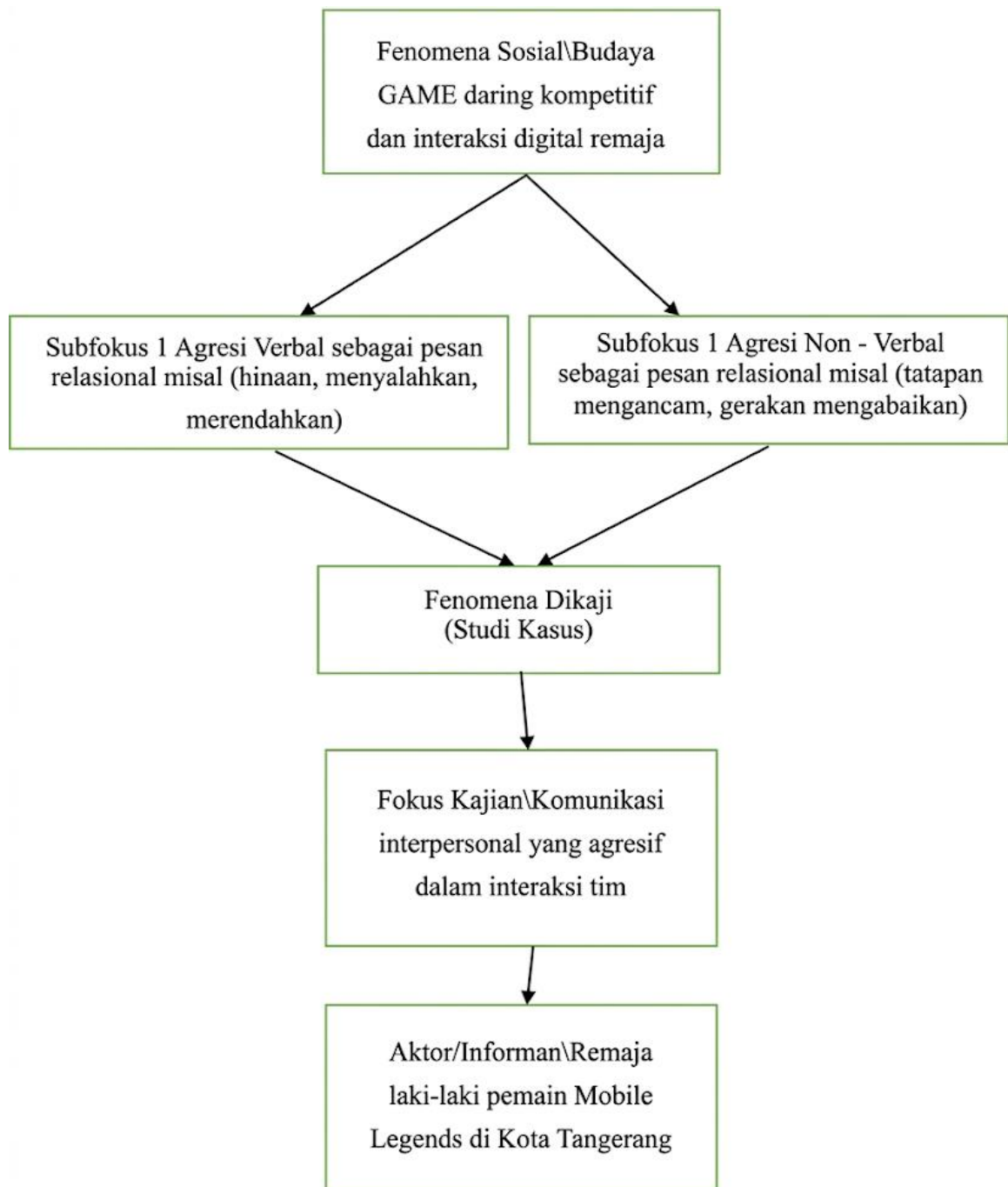
Tidak hanya ucapan kotor masuk kategori agresi, tetapi juga ketika tindakan demi kerugian sosial dan performa tim tertentu, dengan sengaja atau pelan-pelan, dilakukan berulang kali. Dalam bermain *game* seperti competitive, pemain kadang-kadang menilai tindakan tertentu sebagai agresif bukan saja karena hasil agresif ini merugikan dirinya, namun juga sebab tindakan itu dihubungkan dengan maksud atau arti sikap dan penilaian sosial kepada anggota tim lain. Penyebabnya demikianlah Perilaku tersebut malah akan menjadi seperti suatu pesan sikap penolakan relasional yang ditunjukkan bila terjadi dalam konflik atau sesudah pertengkaran, seperti kurang layak karena tiap-tiap mode adalah indah pratinjau dorongan. Perspektif ini juga membantu menjelaskan mengapa sebagian tindakan dianggap toksik meski tidak ada kata-kata kasar. Faktanya, makna relasional dari toksisitas di sini terletak pada efek sosialnya yaitu melemahkan rasa percaya dan mematikan kerja sama. Jika disederetkan, dalam tindakan ini toksisitas berfungsi sebagai komunikasi yang memasukkan evaluasi sosial dibuat tindakan, cukup mempengaruhi koordinasi tapi juga hubungan renggang antar pemain.

2.3. Kerangka Pemikiran

Kerangka penelitian ini dimulai dengan peristiwa banding dalam komunikasi digital permainan yang kompeten, sejak itu hubungan sosial antara Gen Z semakin membentuk dalam ruang virtual. Dalam *Mobile Legends*, interaksi sekelompok orang terjadi cukup cepat dan judes (Solomon & Theiss, 2022). Sebagai hasilnya pemain-pemain tidak saja kebetulan pada waktu yang sama membangun atau masukan arti tetapi juga menegosiasikan identitas nya dengan orang lain dan mengatur sesuatu menjadi tidak teratur untuk itu kerusakan relasional, tidak semata peluasan *would be* atau budaya populer semata-mata (Hargie, 2021). Dalam situasi video *game* yang kompetitif, proses relasional ini rentan terhadap agresi sebagai perilaku sengaja meremeda kerugian atau menderita orang lain; melalui pesan-pesan kata ataupun tindakan-tindakan yang menghambat kesepakatan, sehingga agresi dianggap sebagai praktek komunikasi di dalam context tertentu, bukan semata-mata emosi ataupun lebel pribadi (Krahé, 2020). Ini akan menjadi fokus penelitian kami, yang berbohong di atas komunikasi digital dalam gim kompetitif, bentuk dari interaksi sosial yang dibentuk oleh Gen Z di ruang maya. Dalam *Mobile Legends* kerap kali anggota tim berinteraksi cara singkat dan langsung, yang kinder mengutarakan makna pada saat bersamaan penerima, namun menghasilkan konfigurasi barat menurut interpretasi pribadi. Itulah masing-masing pemain membuat berbeda jumlah distorsi di depan kita semua jika hanya berhubungan dengan situasi yang menurut (Hargie, 2021) maupun (Solomon & Theiss, 2022). Dengan adanya pesaing, ruang ini menyia-nyiakan sangat terbuka kepada pengguguran agresi. Bentuk komunikasi pesan sedemikian daerah bahasa maupun tindakan yang mengganggu (Kersten & Greitemeyer, 2024), kerja sama mengalahkan kita dan kita harus bersikap jahat karena setiap jenis dari agresi diperlakukan sebagai suatu kebiasaan sebagaimana gambaran Interaksi ini kami kaitkan dalam situasi tertentu saja, tidak hanya berisi emosi atau label kepribadian. (Kordyaka et al., 2025).

Berdasarkan gagasan tersebut, peneliti menekankan pengamatan pada komunikasi antarmanusia yang agresif dalam permainan *Mobile Legends* pada Gen Z laki-laki di Kota Tangerang, dengan menitik beratkan pada bagaimana verbal dan

agresi nonverbal diproduksi, ditafsirkan, dan didiskusikan di antara rekan-setim selama pertandingan (Liu & Agur, 2023). Verbal agresi merupakan serangan yang dilemparkan dalam bentuk kata-kata ke pribadi lawan ataupun daripadaposisi sosialnya. Nonverbal agresi adalah tpemain (tpemain yang ada dalam *game*) dan tindakan (tindakan yang muncul sebagai hasil dari permainan) yang telah diterima oleh para pemain itu sendiri memberikan penilaian atau menolak kaitannya dengan orang lain, lagi bisa menimbulkan konflik koordinasi, jadi perilaku seperti spam Ping, spam *Emote*, diam pasif tradisional, atau sabotase permainan dapat menjadi pesan dan ditafsirkan sebagai penyimpangan bentuk mainan (Hargie, 2021). Pendekatan kualitatif dipilih karena cukup mumpuni dalam menjebol pengalaman subjektif dan motif interpersonal yang tidak selalu tampak jalan ke permukaan, sebut saja motif mempertahankan harga diri, mengekuasi daya, membalas perlakuan, atau pengurusan batas relasi dalam tim, dan bagaimana pelayan merasionalisasi atau menormalkan tindakan seperti itu dalam budaya bermain. Melalui wawancara mendalam serta wawancara konteks pertandingan, selama penelitian mampu menjalur proses persempanan informan terhadap pemicu situasional, perubahan emosi, pilihan tanggapan komunikasi mereka lantas penafsiran mereka pada kerja sama tim. Dengan demikian, penerapan kerangka kerja ini memandu penelitian kami untuk menyelidiki agresi sebagai serangkaian proses komunikasi relasional yang terjadi dalam interaksi kompetitif dan sarat dengan evaluasi sosial, serta cara untuk memetakan apa yang agresif secara verbal atau non-agresif yang dapat dioperasikan sebagai praktik superstruktural interpersonal dalam konteks permainan.



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran