

KEKERASAN VERBAL YANG TERBENTUK DI KALANGAN *GAMER*

Oleh:

Aditya Surya Dinata

NIM: 190569201063

ABSTRAK

Game online merupakan sebuah permainan secara daring yang dapat dimainkan secara bersamaan oleh beberapa orang. *Game online* sendiri begitu candu dikalangan para pemain game atau biasa disebut *gamer*. Dalam bermain *game online* para *gamer* ini dapat berkomunikasi satu sama lain secara online, tetapi terkadang karena kemudahan berkomunikasi tersebut justru ditemukan komunikasi yang tidak sehat yang mengarah pada bentuk-bentuk kekerasan verbal antara para *gamer* tersebut. Kekerasan verbal memiliki beberapa bentuk seperti merendahkan, *name-calling*, menyalahkan, memaki, dan juga mencancam. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak yang terjadi pada para *gamer* akibat dari menerima kekerasan verbal. Pada penelitian ini menggunakan teori interaksi simbolik dari George H. Mead. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kekerasan verbal di kalangan *gamer* tersebut terjadi dari berbagai macam keadaan yang tidak menyenangkan di lingkungan bermain. Penelitian ini juga menemukan bahwasanya *gamer* yang mengalami kekerasan verbal juga terjadi pada seorang perempuan. Faktor lingkungan menjadi salah satu alasan kuat kekerasan verbal terjadi di kalangan *gamer*. Bentuk kekerasan verbal pada penelitian ini seperti memaki, merendahkan, dan penghinaan yang mengakibatkan pada rasa trauma yang dirasakan oleh para *gamer* sehingga memilih untuk menjauh dari lingkungan sekitar dan mengasingkan diri dari lingkungan sekitar.

Kata Kunci: *Game online*, Kekerasan Verbal, Trauma

VERBAL VIOLENCE THAT FORMS AMONG GAMERS

By

Aditya Surya Dinata

190569201063

ABSTRACT

Game online is an online game that can be played simultaneously by several people. Online games themselves are so addictive among game players or commonly called gamers. In playing online games online, these gamers can communicate with each other online, but sometimes because of the ease of communication, unhealthy communication is found which leads to forms of verbal violence between these gamers. Verbal violence has several forms such as demeaning, name-calling, blaming, cursing, and threatening. This research uses a qualitative method with a descriptive approach. This research aims to find out the impact that occurs on gamers as a result of receiving verbal violence. This research uses the theory of symbolic interaction theory from George H. Mead. The results showed that verbal violence among gamers occurs from a variety of unpleasant circumstances in the playing environment. This research also found that gamers who experience verbal violence also occur in women. Environmental factors are one of the strong reasons verbal violence occurs among gamers. Forms of verbal violence in this study such as cursing, demeaning, and insulting which resulted in a sense of trauma felt by the gamers so that they chose to leave the surrounding environment and isolate themselves from their surroundings.

Keywords: *Online games, Verbal Abuse, Trauma*