

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Interaksi sosial sangat penting untuk kehidupan sosial, karena tanpa adanya interaksi sosial tidak mungkin ada kehidupan secara bersama-sama. Interaksi sosial adalah bentuk umum dari proses sosial, dan arena bentuk lain dari proses sosial hanyalah sebuah bentuk-bentuk khusus dari sebuah interaksi. Interaksi sosial adalah syarat utama untuk adanya atau hadirnya aktivitas sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan yang berkaitan antar perseorangan, antara kelompok satu dengan kelompok yang lainnya. Tidak sedikit disebutkan bahwa seseorang akan sulit bertahan hidup apabila ia tidak menjalin interaksi dengan individu lain, hal ini merupakan dasar dari terjadinya proses sosial yaitu interaksi sosial (Suprianto Djoko, 2022).

Pengertian interaksi sendiri adalah hubungan timbal balik berupa aksi saling memengaruhi antarindividu, individu dengan kelompok, dan antarkelompok. Dalam hubungan ini, individu atau kelompok dapat saling bekerjasama atau bahkan berkonflik secara formal maupun informal, langsung maupun tidak langsung

sebagai bentuk interaksi. Dengan demikian dari pengertian tersebut interaksi dapat diartikan sebagai proses menyampaikan pesan dari satu orang ke orang lain melalui berbagai cara untuk saling memahami. Dalam melakukan interaksi jarak jauh tentunya harus dilakukan secara lebih efisien, maka dari itu diciptakanlah sebuah teknologi baru yaitu ponsel (telepon seluler) yang bisa digunakan untuk berkomunikasi secara jarak jauh. Ponsel sendiri ternyata terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman karena ponsel kini sudah dilengkapi dengan berbagai fitur, salah satunya adalah *game online*, yang dimainkan oleh orang sebagai sarana hiburan. (Kawengian Kirana, 2017).

Game online atau permainan daring merupakan perkembangan teknologi berupa permainan yang bisa dimainkan secara bersamaan dengan satu orang ataupun lebih dengan menggunakan alat komputer atau ponsel yang harus terhubung ke jaringan internet. Dengan permainan daring seseorang dapat bersosial atau berteman dengan orang-orang dimana pun mereka berada yang mereka temui di dalam permainan daring. Permainan daring menjadi semakin menarik karena terdapat beberapa jenis genre yang ada di permainan daring mulai dari permainan petualangan yang panjang, strategi bertahan hidup untuk menjadi satu-satunya

pemain yang tersisa, dan juga jenis permainan pertempuran 5 vs 5. Permainan daring ini juga tentunya dapat menyebabkan kecanduan yang dikenal dengan istilah *Computer game addiction*. Salah satu permainan daring yang paling diminati masyarakat sekarang adalah *Mobile Legend* (Argesty, 2013).

Game online Mobile Legend dapat menjadi candu karena keseruannya yang memiliki kelebihan yang memungkinkan para pemain berinteraksi satu sama lain. *Game online*. Keseruan dalam bermain *mobile legend* ini juga memiliki dampak yang cukup negatif yaitu dari sisi interaksi antar para pemain nya, dimana pada beberapa situasi pemain *mobile legend* ini menggunakan bahasa- bahasa yang kasar yang mengarah ke dalam bentuk kekerasan verbal. Cukup banyak ditemukan fenomena para pemain *mobile legend* ini berbicara secara kasar selama bermain *game mobile legend* ini. Kata kata kasar yang keluar dari mulut para pemain tersebut juga ada yang menimbulkan dampak negatif yang dirasakan oleh para pemain yang lain. Salah satu bentuk kekerasan verbal yang dilakukan adalah seperti memaki, mengumpat menggunakan kata kasar seperti misalnya *anj*ng*, *tol*l*, *badj**gan*, *bod*h*, dan masih banyak contoh lainnya. (Wahdiyati, 2022).

Proses sosialisasi dalam bermain *game* tentu harus diperhatikan agar tidak ada celah untuk terjadinya interaksi kasar sesama pemain *game* yang mengarah pada bentuk kekerasan verbal. Proses sosialisasi ini sangat penting guna mencapai tujuan pemahaman yang sama, namun seperti yang dijelaskan diatas ada hal yang sangat disayangkan dari permainan *Mobile Legend* ini karena ternyata bermain *Mobile Legend* dapat menyebabkan pemain melakukan umpatan atau kekerasan verbal terhadap anggota tim ataupun yang menjadi lawannya. Tindakan umpatan ataupun kekerasan verbal tersebut terjadi di dalam internal permainan ketika para pemain tersebut sedang merasa kesal, merasa kesal disini juga bisa disebabkan oleh beberapa hal seperti misalnya karena kalah ketika bermain, kesal karena rekan tim mainnya tidak jago, ataupun kesal karena kondisi perasaan yang sedang tidak baik-baik saja. (Alfirahmadita Jeani, 2020).

Kekerasan verbal didefinisikan sebagai tindakan memarahi, memaki, dan mengomel secara berlebihan dengan mengeluarkan kata-kata kasar kepada seseorang. Hal ini seolah-olah menyebabkan orang yang dihina mengalami gangguan emosional. Baik penutur maupun yang diberi tuturan akan mengalami dampak negatif jika mereka mulai menggunakan kata-kata kasar setiap hari.

Menurut Surbakti (2012) kekerasan fisik dan verbal adalah dua jenis kekerasan yang sangat berbeda. Kekerasan fisik tidak seburuk kekerasan verbal atau kata-kata. Seperti yang dijelaskan diatas kelebihan *game Mobile Legend* ini adalah kemampuan untuk memungkinkan semua pemain berinteraksi satu sama lain. Oleh karena kelebihan *game* itu sendiri dapat menyebabkan para pemain *game Mobile Legend* ini berbicara satu sama lain dengan cara yang buruk atau kasar. Ketika dalam bermain *Mobile Legend* tersebut tetapi tidak sesuai dengan harapan, ungkapan kasar (*trash talk*) atau kekerasan komunikasi verbal biasanya akan muncul (Asla De Vega, 2019).

Penggunaan kata kata kotor tentu tidak baik bagi pemain game ataupun orang lain untuk berbicara kotor, karena kebiasaan buruk berbicara kotor dapat menyebabkan orang lain tersinggung ataupun tersakiti. Pada dasarnya kebiasaan ini akan berdampak juga pada orang yang diberi umpatan maupun si pemberi umpatan dengan konsekuensi seperti peremehan, sanksi sosial, dan dapat menjadi konflik.

Kekerasan verbal merupakan jenis kekerasan yang melukai hati korban tanpa meninggalkan bekas fisik. Oleh karena tidak meninggalkan bekas fisik seringkali kekerasan verbal sulit untuk dilihat karena dilakukan ditempat tempat yang tidak

umum seperti dirumah ataupun dikamar, sehingga sangat berbahaya jika ada yang mengalami kekerasan verbal namun tidak di awasi dengan baik. Seringkali, fenomena kekerasan verbal menjadi sebuah kebiasaan dalam melakukan interaksi baik itu di dunia *game* itu sendiri maupun di dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan ataupun pemahaman tentang arti kata-kata kasar yang ada dalam *game Mobile Legend*, sehingga orang dapat menghindari percakapan yang tidak pantas dalam interaksi sosial (Rohman, 2021).

Pada kalangan para *gamer* kekerasan verbal justru di lakukan secara terang-terangan kepada orang yang tidak disukai. Tidak diragukan lagi fenomena seperti ini menarik untuk dibahas dan memikirkan langkah-langkah yang harus diambil untuk mengurangi kekerasan verbal yang digunakan. Pada dasarnya kekerasan verbal dapat menggambarkan karakter seseorang yang dapat berpengaruh pada kepribadian dan tingkah laku nya. Oleh karena itu, pembentukan karakter bukan saja terlihat dari seperti apa orang berperilaku baik, namun juga bagaimana mereka mengaplikasikan cara penggunaan kata-kata yang baik dan santun, dengan begitu tentu perlu adanya agar penggunaan kata-kata yang digunakan tidak mengandung

unsur kekerasan. Dari penjelasan diatas, maka penelitian ini akan menjelaskan bagaimana dampak yang diterima oleh para *gamer* akibat dari kekerasan verbal saat bermain *game online*. (Wahdiyati, 2022).

Kekerasan verbal dikenal juga sebagai pemerasan emosional yang memiliki arti jenis kekerasan ini melibatkan manipulasi langsung dan tidak langsung, dimana pelaku mengancam dan menghukum korban jika mereka tidak melakukan apa yang mereka inginkan. Kekerasan verbal dianggap sebagai kekerasan yang halus dalam komunikasi. Tidak ada efek langsung dari kekerasan verbal ini tetapi apabila dilakukan secara berulang-ulang maka itu dapat membuat orang lain putus asa. (Wahdiyati, 2022). Berdasarkan pada uraian diatas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Kekerasan Verbal yang Terbentuk di Kalangan *Gamer*” khususnya terhadap permainan *Mobile Legend*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian tentang kekerasan verbal akibat *game online* di atas maka dirumuskan masalah berikut ini. Bagaimana dampak kekerasan verbal dalam *game mobile legend* yang terjadi di kalangan *gamer*?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka peneliti dapat memberitahukan tujuan penelitian ini sebagai berikut. Untuk mengetahui apa dampak dari kekerasan verbal dalam *game mobile legend* yang terjadi di kalangan *gamer*.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik ditinjau secara teoritis maupun praktis:

1) Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan landasan maupun masukan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang media baru (New Media) yaitu media online mengenai *game online* dan juga berguna bagi para peneliti lain dalam melakukan penelitian lain yang sejenis dalam rangka meningkatkan kemampuan.

2) Manfaat Praktis

Penelitian diharapkan ini bisa digunakan sebagai bahan informasi bagi perkembangan sosial mengenai bahayanya kekerasan verbal dalam *game online* yang bisa terjadi dimana saja dan kapan saja.

