

# BAB I PENDAHULUAN

## A. LATAR BELAKANG

Sebagai salah satu media hiburan, dan mungkin yang lebih penting sebagai media interaksi dan ekspresi, bermain *game* sudah menjadi kebutuhan dan sumber kegembiraan bagi sebagian besar orang sebagai pelarian dari rutinitas sehari-hari. Permainan tersebut telah dimainkan dan terus dimainkan oleh masyarakat karena menawarkan aktivitas yang menarik dan interaktif. Agar tujuan pencipta dapat tercapai, sebuah *game* harus dikembangkan dengan sangat hati-hati, terutama pada aspek visual. Sensor pertama yang akan digunakan manusia adalah tampilan visualisasi, dan hal ini sangat menentukan peran yang akan diamati. Alat bantu visual yang dibuat oleh pengembang *game* dapat membantu pemain memahami konsep dan ide yang disajikan dalam *game* (Putra, 2020).

*Mobile Legends* Online merupakan *game* yang populer di kalangan masyarakat umum, khususnya di kalangan remaja. Banyak remaja yang merasa bahwa bermain *game* online adalah salah satu cara untuk mengatasi kepenatan. Akibatnya, banyak orang yang kehilangan waktu dan bahkan menjadi kecanduan, yang berdampak negatif pada kinerjanya. Salah satu dampak dari bermain *game* online *Mobile Legends* adalah menurunnya kehidupan sosial remaja dalam hubungannya dengan lingkungan sekitar. Saat ini, tidak sedikit remaja yang merasa tidak puas dengan lingkungannya. Permainan ini mungkin berdampak negatif pada individualitas mereka.

*Game* online terus mendapatkan momentum. *Game* online sering kali dimainkan di PC, namun saat ini para pengembang *game* fokus pada *game* yang bisa dimainkan di smartphone. Dengan berpindah dari PC ke

smartphone, pemain dapat memainkan *game* yang mereka sukai dan dapat dimainkan kapan pun mereka mau. Salah satu *game* online yang sedang populer saat ini adalah *Mobile Legends Bang-bang (MLBB)* yang bisa dimainkan di smartphone Android maupun iOS. *MLBB* pertama kali muncul dan dengan cepat menjadi *game* terpopuler bergenre *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*, yang formatnya mirip dengan *League of Legend* dan *Arena of Valor* (Arif, 2022).

*Mobile Legends* merupakan sebuah *game* online yang dapat dimainkan melalui komputer, laptop, smartphone, dan perangkat lainnya. Permainan ini dimainkan oleh semua pemain dan dibagi menjadi dua kelompok, dengan lima pemain di setiap kelompok. Mereka berkolaborasi untuk membuat strategi untuk menghancurkan markas lawannya dan memperkuat markas mereka sendiri. Jika salah satu grup dapat membuat markas hancur, *game* tersebut akan berakhir. Tim yang berhasil membuat markas musuh hancur akan memenangkan permainan, sedangkan Tim yang markasnya hancur akan mengalami kekalahan. Pemain *game* ini mencakup remaja hingga dewasa (Mujadid, 2023).

Namun mirisnya permainan *Mobile Legend* ini telah menyebabkan pemain sering melakukan tindakan kekerasan verbal kepada satu timnya atau lawannya berupa umpatan. Tindakan tersebut merupakan kekerasan yang dilakukan oleh pihak penutur kepada orang yang diberi tuturan dengan sebuah kata atau kalimat yang kasar berupa mencela, menghina, merendahkan dan lain sebagainya. Kekerasan verbal seperti ini dapat menimbulkan dampak yang merugikan bagi individu yang menjadi korban dan juga menyerupai interaksi sosial dalam permainan *game mobile legends*. Dampaknya yang serius terhadap individu korban dan lingkungan sosial, maka permasalahan kekerasan verbal dalam *match game mobilelegends* ini harus ditanggapi

dengan serius (Almajid, 2019)

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam interaksi antar manusia. Dengan demikian, bahasa merupakan suatu lambang atau bunyi yang dihasilkan oleh alat komunikasi manusia untuk dijadikan sebagai alat komunikasi bagi orang lain yang ada disekitarnya. Dalam kategori ini, bahasa dapat digolongkan menjadi dua kategori: verbal (ucapan, simbol, kata-kata) dan non-verbal (fisik). Bahasa sendiri mempunyai arti sentral dalam perkembangan sosial dan emosional. Dalam konteks ini, bahasa yang diajarkan sebagai alat komunikasi mempunyai tata sopan santun yang sesuai dengan norma-norma yang dianut oleh masyarakat komunitas game tertentu atau oleh pemain yang sering melakukan percakapan melalui pesan (chatting) (Zikrillah et al., 2021).

Kekerasan adalah istilah untuk setiap kelompok atau individu yang berdampak pada luka badan atau kematian, atau kerusakan harta benda orang lain. Hampir di manapun di dunia, kekerasan berdampak buruk pada tubuh dan pikiran. Faktor emosional adalah penyebab utama terjadinya kekerasan. Kekerasan merupakan penyimpangan perilaku yang dapat terjadi pada saat keadaan seseorang, sedang panik, emosi, kegelisahan, gangguan jiwa, dan depresi. Banyak orang menggunakan kekerasan untuk memecahkan masalah, meskipun hal tersebut bukanlah solusi, namun hanya akan merugikan orang lain (Mikael et, 2022).

Sebuah permainan untuk kesenangan dan hiburan dengan aturan terstruktur disebut *Match Game*. Permainan pertandingan juga dapat digunakan sebagai alat pendidikan. Permainan pertandingan adalah jenis aktivitas di mana pemain harus bekerja sama untuk mencapai tujuan permainan dengan melakukan tugas-tugas yang ditentukan oleh aturan dalam permainan (Ajilaksana, 2023)

Kata "*match*" sering digunakan dalam berbagai konteks dan keadaan. Perbedaan antara arti *match* diyakini bergantung pada konteks dan penggunaannya. "*match*" mengacu pada tingkat kesepakatan dan kerja sama antara dua pihak atau lebih yang memiliki karakteristik serupa.

Kata ini sering digunakan sehingga dapat diterapkan pada banyak aspek kehidupan sehari-hari (kumparan.com, 2023).

Penelitian ini dipilih karena berbagai alasan. Pertama, karena peneliti menemukan adanya permasalahan dalam penelitian ini, sehingga peneliti menuliskannya dalam rumusan masalah yaitu kekerasan verbal yang terjadi dalam *match game mobile legend*. Kedua, karena judul penelitian ini berlatar belakang dari sebuah masalah yang penting untuk dilakukan penelitian.

## **B. FOKUS PENELITIAN**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas fokus penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Kekerasan verbal berupa menghina dan mengolok-olok dalam *match game mobile legends*
2. Kekerasan verbal berupa mengancam dan mengintimidasi dalam *match game mobile legends*
3. Kekerasan verbal berupa manipulasi dan mengontrol dalam *match game mobile legends*
4. Kekerasan verbal berupa merendahkan dan mengabaikan dalam *match game mobile legends*
5. Kekerasan verbal berupa diskriminasi dan pelecehan dalam *match game mobile legends*

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

1. Mendeskripsikan kekerasan verbal berupa hinaan dan olok-olok dalam *match game mobile legends*
2. Mendeskripsikan kekerasan verbal berupa ancaman dan intimidasi dalam *match game mobile legends*
3. Mendeskripsikan kekerasan verbal berupa Manipulasi dan kontrol dalam *match game mobile legends*
4. Mendeskripsikan kekerasan verbal berupa merendahkan dan mengabaikan dalam *match game mobile legends*

5. Mendeskripsikan kekerasan verbal berupa diskriminasi dan pelecehan dalam *match game mobile legends*

## D. MANFAAT PENELITIAN

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan sebuah kontribusi terhadap kekerasan verbal yang terjadi dalam *match game mobile legends*:

- a) Memperkaya kajian kekerasan verbal yang terjadi dalam *match game mobile legends*.
- b) Diharapkan menjadi *referensi* baru dalam kajian kekerasan verbal dan bisa memberikan kesempatan untuk penelitian yang sama di masa depan nanti.
- c) Memberikan pemahaman yang luas tentang kekerasan verbal yang terjadi dalam *match game mobile legends*.

### 2. Manfaat praktis

Penelitian ini juga diharapkan bisa bermanfaat bagi beberapa pihak, khususnya pemain game mobile legends:

- a) Pemain *mobile legends* yang bagus atau fasih dalam bermain tidak lagi melakukan kekerasan verbal terhadap pemain yang kurang fasih bermain dalam *match game mobile legends*, karena bisa menyakiti hati mereka.
- b) Penelitian ini dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan sosial dalam dunia Pendidikan, seperti berkomunikasi dengan sopan dan efektif, serta mengontrol atau mengelola emosi saat dalam lingkungan media sosial/online, dan membantu siswa untuk memahami perasaan dan pengalaman pemain yang menjadi korban kekerasan verbal.
- c) Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai topik diskusi dalam kegiatan *ekstrakurikuler*, seperti klub debat, dan dapat meningkatkan kesadaran tentang

kekerasan verbal dalam *match game mobile legends*.

