

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. KAJIAN TEORI**

##### **1. Kekerasan Verbal**

Kekerasan verbal termasuk jenis kekerasan yang tidak menambah beban fisik ataupun tubuh melainkan melukai hati korban yang menerima kekerasan tersebut. Kekerasan verbal biasanya lebih sulit untuk diamati secara jelas karena tidak meninggalkan bekas seperti pelecehan fisik atau seksual, hal tersebut sering terjadi di lingkungan pribadi seperti di rumah, lingkungan sosial dan lainnya, namun dampaknya akan dirasakan dan sangat berbahaya bagi korban termasuk pemain Mobile Legends (Payne, 2019).

Kekerasan verbal adalah jenis kekerasan yang melibatkan penggunaan bahasa, seperti kata, frasa, dan unsur-unsur kata lainnya. Aksi kekerasan verbal dapat menimbulkan masalah serius pada korbannya, seperti ketidakstabilan emosi, kecemasan, gejala depresi, dan rendah diri. Selain itu, kekerasan verbal dapat merusak hubungan antar individu atau kelompok dan menciptakan lingkungan yang tidak sesuai untuk pertumbuhan dan perkembangan (Mangara, 2023).

Menurut I. Praptama Baryadi kekerasan verbal digunakan dalam bentuk tindak tutur seperti memaki, membentak, mengancam, menghujat, mengejek, melecehkan, menjelek-jelekan, mengusir, memfitnah, menyudutkan, mendiskriminasi, mengintimidasi, menakut-nakuti, memaksa, menghasut, membuat orang lain malu, menghina, dan sebagainya (Nisa, 2019).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwasanya kekerasan verbal adalah bentuk kekerasan yang dimana kekerasan tersebut terjadi dengan menggunakan kata-kata untuk menyakiti, merendahkan, atau mengintimidasi seseorang. Bentuk-bentuk kekerasan verbal meliputi

menghina, mengancam, mencaci maki, mengolok-olok, menggunjing, stereotip, mengecilkan, dan menghasut. Kekerasan verbal dapat memiliki dampak negatif pada korban, seperti kerugian emosional, psikologis, atau sosial.

## **2. Bentuk-Bentuk Kekerasan Verbal**

### **a. Menghina dan mengolok-olok**

Menyerang kehormatan atau nama baik orang lain itulah yang dimaksud dengan "menghina". Hakikat pencemaran nama baik adalah suatu penghinaan yang dilakukan dengan cara yang jelas, berupa tulisan, atau gambar yang memuat nama dan kehormatan orang tersebut, sehingga merugikan orang tersebut. Penghinaan dapat menyebabkan temperamen zaman, pendapat kontemporer, kondisi moral dan sosial, serta sikap masyarakat yang berbeda. Namun secara umum, penghinaan diartikan sebagai tindakan yang merusak reputasi orang lain dengan tujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan hal tersebut atau untuk memperkecil kemungkinan orang untuk merasa senang saat bergaul (Widayati, 2018).

Menghina adalah suatu tindakan atau sikap yang melanggar nama baik atau sikap yang bertentangan dengan tata krama dalam rangka menekankan pentingnya orang lain dalam kehidupan sehari-hari. Penyerangan kehormatan orang lain akan memunculkan akibat berupa rasa malu dan koyaknya harga diri, setiap orang mempunyai dua sisi nilai yaitu subjektif dan obyektif (Penghinaan, 2024)

Mengolok-olok mengacu pada perilaku yang melibatkan tindakan menghina, mengkritik, dan mengangkat aib serta kekurangan orang lain. Hal ini dapat dilakukan dengan perbuatan atau ucapan, terkadang dengan bantuan tanda dan indikasi tertentu (Pratiwi, 2023).

Menghina dan mengolok-olok orang lain adalah sifat individu ataupun kelompok yang merasa mereka lebih lengkap, lebih tinggi, dan lebih cukup dibandingkan orang

lain. Tanpa dia sadari bahwasanya setiap manusia pasti memiliki kekurangan, kealpaan, dan kesalahan sendiri-sendiri yang mungkin tidak selaluterlihat jelas pada diri sendiri (Tuah, 2023).

b. Ancaman dan intimidasi

Ancaman adalah tindakan salah yang tidak secara langsung mengancam atau mengagetkan seseorang sehingga membuatnya resah, stres, dan canggung. Pengancaman adalah demonstrasi yang melanggar hukum yang disebut hukum pelanggaran. Banyak orang menggunakan media virtual untuk membuat objek kesalahan, bukan hanya komunikasi diam-diam. Dengan mempertimbangkan kesalahan-kesalahan tersebut di atas, pencipta ancaman melaksanakan tugas dengan cara yang memungkinkan individu maupun kelompok untuk melakukannya (Andrian, 2022).

Ancaman juga merupakan salah satu jenis kekerasan verbal yang sering terjadi antar manusia, sehingga perasaan tertekan dan takut terhadap seorang korban yang dapat merugikan korban (Syam, 2025).

Intimidasi adalah tindakan menyatakan dalam suatu maksud atau rencana sesuatu yang bisa merugikan, menyulitkan, menyusahkan, atau mencelakakan orang lain. Mengancam juga disebut sebagai intimidasi, yang pada dasarnya adalah taktik yang digunakan untuk mencegah seseorang melakukan hal yang tidak ingin dilakukannya. Ancaman dan gertakan adalah dua contoh intimidasi (Widayati, 2024).

c. Manipulasi dan kontrol

Manipulasi adalah suatu jenis proses rekayasa yang meliputi pelaksanaan penambahan, penyembunyian, penghilangan, atau pengkaburan terhadap bagian atau keseluruhan suatu sumber informasi, substansi, realitas, kenyataan, fakta-fakta, data, ataubahkan seluruh jangka waktu yang tercipta berdasarkan suatu sistem perancangan

yang dapat dilakukan secara perseorangan ataupun kelompok (Yolanda, 2022).

Kontrol adalah jenis pengaruh yang digunakan oleh individu untuk mempengaruhi, mengagetkan, atau memengaruhi tindakan, pikiran, atau pendapat orang lain, baik secara diam-diam atau tidak. Pengendalian tersebut dapat dilakukan dengan observasi, interaksi sosial, norma, ancaman, atau bahkan ketidakseimbangan. Kontrol seringkali muncul dalam situasi yang melibatkan kekuasaan, seperti antara atasan dan bawahan, orang tua dan anak, ataupun pasangan (Ahmad, 2022).

Manipulasi dan kontrol merupakan bentuk interaksi sosial yang bertujuan memengaruhi perilaku, pikiran, atau keputusan individu lain. Manipulasi merujuk pada tindakan memengaruhi orang lain secara tidak langsung, sering kali melalui cara-cara tersembunyi atau tidak disadari oleh targetnya. Manipulasi biasanya melibatkan taktik seperti membujuk secara halus, menyalahgunakan emosi, atau menciptakan persepsi tertentu demi keuntungan pribadi. Sementara itu, kontrol adalah usaha yang lebih langsung untuk mengatur atau membatasi perilaku seseorang, baik melalui otoritas, tekanan sosial, maupun aturan (Billa, 2023).

d. Merendahkan dan mengabaikan

Merendahkan merupakan sikap atau tindakan yang menunjukkan ketidakhormatan terhadap orang lain dengan cara memermalukan, mengejek, atau menganggap mereka lebih rendah dari kita. Tindakan ini bisa muncul melalui ucapan yang menyakitkan, gestur meremehkan, atau perlakuan tidak adil yang menunjukkan superioritas (Parwanto, 2023).

Mengabaikan merupakan suatu tindakan sengaja atau tidak sengaja yang mengacupada ketidakmampuan untuk berempati, merespons, atau terlibat dengan sesuatu. Dalam situasi tertentu, mengabaikan bisa menjadi semacam perlindungan diri, misalnya ketika seseorang ingin

menghindari provokasi atau menerima tanggapan negatif, mereka mungkin akan bereaksi negatif (Rahma, 2024).

Merendahkan dan mengabaikan adalah dua sifat negatif yang dapat merusak hubungan interpersonal. Merendahkan artinya memperlakukan orang lain dengan seenaknya dan seolah-olah mereka itu tidak berharga di hadapannya, sedangkan mengabaikan artinya tidak memberikan perhatian atau tanggapan yang konsisten. Kedua sikap tersebut mungkin saja membuat seseorang merasa tidak dihargai, tersisih, dan kurang percaya diri (Firdaus, 2024).

e. Diskriminasi dan pelecehan

Diskriminasi adalah proses tidak adil yang digunakan untuk membedakan antar individu ataupun kelompok berdasarkan kriteria tertentu, seperti ras, etnis, agama, atau kedudukan sosial. Diskriminasi juga mengacu pada segala bentuk konflik, pertikaian, atau perselisihan yang timbul karena perbedaan antar individu dalam berbagai bidang seperti agama, suku, ras, asal usul, kedudukan sosial, jenis kelamin, bahasa, keyakinan, atau ciri-ciri lainnya. Akibatnya, hak asasi manusia dapat dilanggar dan kebebasan manusia bisa terancam, baik dalam konteks individu ataupun kelompok, dalam berbagai bidang seperti politik, ekonomi, hukum, masyarakat, agama, dan aspek kehidupan sehari-hari lainnya (Zulia, 2024)

Pelecehan adalah suatu jenis komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan kata-kata, komentar, atau ucapan yang dimaksudkan untuk merendahkan, menghina dan menyakiti perasaan seseorang. Pelecehan dapat terjadi di berbagai tempat, seperti di rumah, sekolah, tempat kerja, atau media sosial. Meskipun tidak meninggalkan bekas luka pada fisik, namun dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap kesehatan mental, seperti menurunkan harga diri, stres, kecemasan, bahkan depresi pada korban (Mustika, 2021).

Diskriminasi dan pelecehan verbal adalah dua jenis komunikasi yang sering kali berkaitan dan dapat menyebabkan kerugian serius bagi korban. Diskriminasi terjadi ketika seseorang diperlakukan berbeda atau tidak diperlakukan secara adil berdasarkan faktor seperti ras, agama, jenis kelamin, orientasi seksual, kondisi fisik, atau status sosial. Pelecehan verbal mengacu pada penggunaan kata-kata yang merendahkan, menghina, dan menyakiti yang sering digunakan untuk melakukan perilaku diskriminatif. Misalnya, seseorang mungkin mengalami pelecehan verbal berupa seksisme atau rasial hinaan yang membuatnya merasa didiskriminasi (Kristanto, 2023).

Dari semua uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa sikap atau perilaku seperti menghina, mengolok-olok, mengancam, mengintimidasi, manipulasi, kontrol, merendahkan, mengabaikan, diskriminasi dan pelecehan adalah termasuk dalam kategori kekerasan verbal (tidak langsung), yang dimana ketika sikap atau perilaku tersebut disosialisasikan bisa menyakiti ataupun melukai hati korban, dan hal tersebut juga dapat menimbulkan masalah serius pada korbannya, seperti ketidakstabilan emosi, kecemasan, ketakutan, gejala depresi, dan berkecil hati.

### **3. *Match Game Mobile Legends***

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).

Game dicirikan sebagai sebuah tantangan, dan kompetisi fisik atau mental, dengan tujuan mencapai kebahagiaan atau kemenangan sebagai hadiah. Segala sesuatu yang digunakan untuk bermain disebut permainan. Sedangkan kata “main” mengacu pada keterlibatan dalam aktivitas yang menyenangkan atau menantang. Tujuan akhir bermain adalah untuk menemukan kesenangan dan kepuasan. Game online digolongkan menjadi dua jenis yaitu game dan online yang hanya dapat diakses melalui koneksi internet seperti komputer atau perangkat lainnya (Rizqiyah, 2023).

Game online adalah permainan yang menggunakan jaringan di mana pemain berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan, visi, dan misi. Game online dapat dimainkan oleh banyak orang. Game ini sering kali dikenali sebagai sebuah teknologi daripada genre atau jenis permainan tertentu. Mekanisme game playnya adalah terhubung dengan pemain lain (Ananda, 2022).

Jenis game online bermacam-macam, mulai dari game sederhana berbasis teks hingga grafis kompleks yang menciptakan dunia virtual bagi banyak pemain. Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) merupakan game MOBA yang dikembangkan oleh Moonton yang berbasis di Tiongkok. Game yang dirilis pada tahun 2016 ini dapat dimainkan secara gratis baik di perangkat Android maupun komputer (Muhammad, 2024).

*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. (Putri, 2021).

*Mobile Legends* juga 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).

*Mobile Legends: BangBang* dimainkan oleh 10 orang yang kemudian dibagi menjadi dua tim, satu berwarna biru dan yang lain berwarna merah. Kedua markas tim terpisah, markas tim pemain akan berada di pojok kiri bawah sementara markas tim lawan akan berada di pojok kanan atas. Ada tiga mode permainan yang dapat dipilih pemain. Yang pertama dan kedua adalah *classic* dan *ranked* yang mana terdapat tiga jalur untuk menjuar markas lawan yang disebut *lanes*. Sementara mode yang ketiga yaitu *brawl* hanya memiliki satu *lane* saja yaitu berada di tengah. Tujuan permainan ini yaitu menghancurkan *base* musuh. Tim pertama yang menghancurkan *base* musuh akan dinyatakan sebagai pemenang. Pemain akan mengendalikan satu hero dalam satu pertandingan. Pemain bisa memilih hero tersebut dari daftar hero yang dimiliki. Hero yang ada dapat dikategorikan menjadi beberapa peran atau *role* yaitu *marksman*, *tank*, *support*, *fighter*, *mage*, dan *assassin*. (Muttaqin, 2022).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwasanya *match game mobile legends* memberikan pengalaman bermain yang serudan menantang dengan kombinasi strategi, kerja sama tim, dan aksi yang cepat terhadap para pemain yang memainkan *game* tersebut. Dengan berbagai hero unik dan mode permainannya yang beragam, *game* ini memuaskan para pemainnya dengan cara meng-update *game* secara terus menerus. Bagi pecinta *game* MOBA, *mobile legends* merupakan pilihan yang tepat untuk merasakan dan menikmati keseruan serta menguji kemampuan Menyusun strategi dalam bermain.



## B. KAJIAN PENELITIAN TERDAHULU YANG RELEVAN

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan dengan penelitian ini, ialah sebagai berikut.

Penelitian ini dilakukan oleh Riska Cahaya Snindy Putri, Budiyo dan Wawan Kokotiasa pada tahun 2021, tujuan penelitian ini dilakukan ialah untuk menganalisis dan mendeskripsikan mengenai ketertarikan remaja yang bermain game online *mobile legends* dan dampak dari game online *mobile legends* terhadap perilaku remaja yang ada di Kelurahan Manguharjo Kecamatan Manguharjo Kota Madiun. Jenis penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif, di mana data yang dikumpulkan pada penelitian ini berbentuk kata-kata, gambar, bukan berupa angka-angka. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif. Hasil dari penelitiannya yaitu dampak game online *mobile legends* terhadap perilaku remaja menimbulkan dampak positif dan negatif. Namun dari dampak tersebut yang lebih dominan adalah dampak negatif. Dampak negatif yang ditimbulkan yaitu dapat menyebabkan kecanduan, jika sudah kecanduan, biasanya mereka akan menghabiskan waktunya bermain gadget hingga lupa waktu, tidak mematuhi orangtua, tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sulit bersosialisasi, mudah emosi dan berkata kotor. Hal tersebut jika dibiarkan akan berdampak buruk untuk masa depannya. Untuk itu, peran orangtua penting untuk mengantisipasi hal buruk tersebut (Putri, 2021).

Penelitian selanjutnya, dilakukan oleh Ikhwan tirtana pada tahun 2023, Tujuan penelitian ini ialah agar dapat berfokus pada perjuangan perempuan dalam bertahan di dunia esports Indonesia pada game online *Mobile Legends* dengan memiliki dua alasan khusus yaitu, untuk memahami posisi dan kedudukan pemain perempuan dalam game online *Mobile Legends* serta untuk mengetahui sebab hingga akibat dari dampak dinamika dan perjuangan yang terjadi pada player perempuan dalam aspek gender dan lingkungannya.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yang menggunakan data tertulis dan verbal kualitatif dan deskriptif. Penelitian ini menggunakan studi etnografi virtual. Peneliti menggunakan teknik pengambilan data subjek penelitian dengan cara teknik snowball sampling dan purposive sampling. Hasil dari penelitian ini ditemukan terdapat kesenjangan gender dan juga diskriminasi gender terhadap pemain perempuan dalam komunitas virtual game online Mobile Legends yang berupa subordinasi, stereotipe, kekerasan, serta beban kerja dalam dunia virtual yang berdampak pada prosesnya komunikasi, pola komunikasi, dan profesi kerja di dunia nyata tekhusus di dalam bidang game online, serta stigma negatif yang masih ada hingga sekarang. Lalu terdapat perubahan kepribadian terhadap pemain perempuan yang menyerupai laki-laki atau smale clone pada saat pemain perempuan berusaha untuk meruntuhkan stigma yang melekat kepada perempuan, yang dimana hal ini menjadikan pemain perempuan menjadi lebih maskulin dalam komunitas game tersebut. (SHELEMO,2023).

Penelitian selanjutnya, dilakukan oleh Reswita dan Bernadet buulolo pada tahun 2023, Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh solusi sebagai upaya adventif dan kuratif masalah kekerasan verbal di lingkungan sekolah. Metode penelitian yang digunakan adalah library research dengan mendokumentasikan artikel, buku, dan analisis lapangan. Selanjutnya mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan, pengelompokan, dan kemudian dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian. Dari Hasil penelitian diketahui beberapa dampak yang bisa timbul akibat kekerasan verbal: (1) Rendahnya harga diri, (2) gangguan kesehatan mental, (3) gangguan hubungan interpersonal, (4) penurunan performa akademik, (5) perilaku agresif, (6) gangguan emosional, dan (7) sikap diri yang negatif. Penting untuk diingat bahwa kekerasan verbal tidak hanya berdampak pada saat itu, tetapi juga dapat meninggalkan bekas jangka panjang pada korban (Buulolo, 2023).

Penelitian selanjutnya, dilakukan oleh Nurul Afifah pada tahun 2024, Tujuan dari penelitian ini ialah untuk

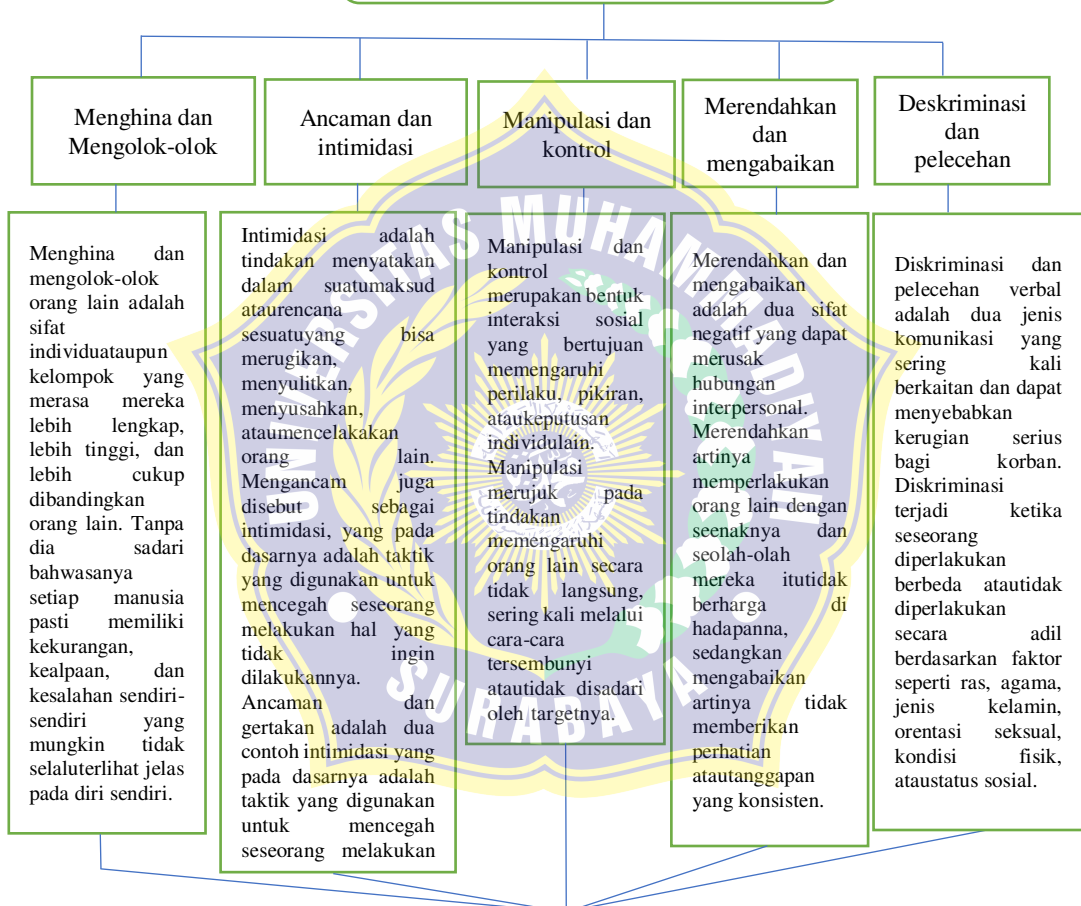
mendalami dampak stereotip gender dan pengaruh budaya matrilineal terhadap peran perempuan dalam masyarakat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu bersifat deskriptif kualitatif dengan metode penelitian berupa Library Research. Hasil penelitian menunjukkan bagaimana prasangka gender membatasi kemampuan masyarakat untuk berpartisipasi dalam dunia kerja, memperoleh pendidikan, dan berperan dalam keluarga dan komunitas. Selain itu, ketidaksetaraan gender sudah tertanam kuat dalam budaya matrilineal, di mana laki-laki mendominasi pengambilan keputusan rumah tangga, perempuan secara eksklusif bertanggung jawab atas tugas-tugas rumah tangga sesuai dengan pembagian kerja tradisional, dan akses terhadap prospek pekerjaan di luar rumah dibatasi (Afifah, 2024).

No	Judul	Persamaan	Perbedaan	Kebaharuan
1	Dampak Game Online Mobile Legends terhadap perilaku Remaja	Game Online Mobile Legends Kualitatif	Menganalisis dan mendeskripsikan mengenai ketertarikan remaja yang bermain game online mobile legends	Mendeskripsikan kekerasan verbal yang terjadi dalam <i>match game mobile legends</i>
2	PERJUANGAN PEREMPUAN DALAM DUNIA E-SPORT INDONESIA (Studi Etnografi Virtual Mengenai Posisi dan Kedudukan Perempuan)	Game Online Mobile Legends Kualitatif Diskriminasi	perjuangan perempuan dalam bertahan di dunia esports Indonesia pada game online Mobile Legends	Mendeskripsikan kekerasan verbal yang terjadi dalam <i>match game mobile legends</i>

	Dalam Komunitas Game Online Mobile Legends (Indonesia)			
3	Dampak Kekerasan Verbal di Lingkungan Sekolah	Kekerasan verbal	Kekerasan verbal yang terjadi di lingkungan sekolah	Mendeskripsikan kekerasan verbal yang terjadi dalam <i>match game mobile legends</i>
4	Mengkaji Ulang Stereotip Gender: Eksplorasi Stereotip Gender dalam Konteks Budaya Matrilineal Minangkabau	Kualitatif	membatasi kemampuan masyarakat untuk berpartisipasi dalam dunia kerja, memperoleh pendidikan, dan berperan dalam keluarga dan komunitas	Mendeskripsikan kekerasan verbal yang terjadi dalam <i>match game mobile legends</i>

### C. KERANGKA BERFIKIR

#### KEKERASAN VERBAL DALAM MATCH GAME MOBILE LEGENDS



Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwasanya sikap atauperilaku seperti menghina, mengolok-olok, ancaman, intimidasi, manipulasi, kontrol, merendahkan, mengabaikan, diskriminasi dan pelecehan adalah termasuk dalam kategori kekerasan verbal (tidak langsung), yang dimana ketika sikap atauperilaku tersebut disosialisasikan bisa menyakitii atupun melukai hati korban, dan hal tersebut juga dapat menimbulkan masalah serius pada korbannya, seperti ketidakstabilan emosi, kecemasan, gejala depresi, dan rendah diri