



*Corresponding author: Agus,
Psikologi, Fakultas Psikologi,
Universitas Negeri Makassar,
Makassar, Indonesia

E-mail: aguspsikologi18@gmail.com

RESEARCH ARTICLE

Behavior of Verbal Violence in Online Game Players: Mobile Legend: Bang Bang

Agus*, Kurniati Zainuddin, & Muhrajan Piara

Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia.

Abstract: Verbal violent behavior in the online game mobile legend: bang bang for some online game players is normal and has become a habit. The purpose of this study was to explore the behavior of verbal violence in online game players: mobile legend bang bang. This study uses a qualitative research design with a construct realism approach. The research respondents totaled 188 online game players: mobile legend: bang bang. Data was collected using an open question questionnaire. Data analysis was carried out in three stages, namely open coding, axial coding, and selective coding. The results of the study show that there are five types of verbal abuse that occur in online games: mobile legend: bang bang, i.e. swearing by demeaning one's abilities, using animal names, harsh words, sexual harassment, and swearing by insulting one's condition. The causes of individuals getting verbal violence are lack of skills, experiencing defeat in games, poor communication, and network disturbances. Individuals also verbally abuse other individuals due to anger, bad playing players, game atmosphere, habits, and game strategies. The individual goals of verbal violence are expressing frustration, motivating players, self-satisfaction, game strategies, and player habits. The impact of verbal violence is the psychological impact such as hurt, fear, giving resistance, provoked anger, and retaliating. Non-psychological impacts such as stopping playing, reporting to game parties, disabling communication features, and motivating players. Efforts to minimize verbal violence in the legendary mobile game: bang bang, namely reminding each other, playing seriously, calming down, stopping playing, venting on other things, ignoring other players. The implication of this research is as a source of literacy regarding verbal violence that occurs in the mobile game legend: bang bang.

Keywords: Mobile Legend: Bang Bang, Online Games, Verbal Violence

1. Introduction

Kemajuan teknologi yang sangat pesat pada saat ini banyak mempengaruhi sarana kehidupan masyarakat. Salah satu sarana yang dipengaruhi adalah sarana hiburan, sarana hiburan yang paling dipengaruhi yaitu *game*. *Game* pada saat ini sudah dapat diakses menggunakan *handphone* yang dimana dikenal dengan istilah *mobile games*. *Mobile games* sendiri memiliki peminat yang cukup besar di masyarakat dari berbagai kalangan, mulai dari kalangan usia muda hingga dewasa maupun dari kalangan laki-laki dan perempuan. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh We Are Social dan Hootsuite (2020) yang di unggah dalam laman *website* DataReportal, dari 3,5 miliar orang yang bermain *game*, sebanyak 80% bermain *mobile games*.



Sementara itu, di Indonesia sendiri berdasarkan studi yang dilakukan oleh PoKkl, Decision Lab dan MMA (2019) jumlah pemain *mobile games* mencapai 60 juta orang. Dari jumlah tersebut sebanyak 51% pemain *mobile games* adalah perempuan dan sebanyak 49% adalah laki-laki. Sebanyak 26% berusia 18-24 tahun, 20% berusia 25-34 tahun, 25% berusia 35-44 tahun, 15% berusia 45-54 tahun, 5% berusia 55-64 tahun, dan 9% berusia di atas 65 tahun. Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa pemain *mobile games* terbanyak di Indonesia berusia 18-24 tahun.

Mobile Games saat ini sudah memiliki banyak jenis seperti PUBG (*Player Unknown Battle Ground*), AOV (*Arena Of Valor*), *Vain Glory*, dan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Game MOBA khususnya *Mobile Legend: Bang Bang* (MLBB) merupakan *mobile games* yang paling sering dimainkan oleh pemain games di Indonesia (MMA, 2019), bahkan selama 3 tahun terakhir *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) menjadi game nomor satu berdasarkan keaktifan penggunaannya (We Are Social & Hootsuite, 2022). *Mobile Legend: Bang Bang* merupakan permainan yang dimainkan oleh sepuluh orang yang dimana terdapat dua tim yang masing-masing tim terdiri atas lima orang pemain, dalam *game* ini kedua tim saling menyusun strategi dalam bertarung untuk memperebutkan kemenangan. Kemenangan akan diraih apabila salah satu tim telah berhasil menghancurkan bangunan milik lawannya.

Pemain *Mobile Legend: Bang Bang* sering kali menyembunyikan identitasnya baik itu dari segi nama, foto maupun jenis kelamin. Namun, tidak jarang identitas yang dimiliki terbongkar karena adanya fitur yang dapat digunakan oleh pemain untuk berkomunikasi dengan tim yaitu fitur *chat* dan *voice chat*. Pramesty (2021) mengemukakan bahwa identitas pemain juga dapat terbongkar ketika nama asli akun media sosial yang terhubung ke dalam games menggunakan ID asli pemain. Alasan pemain *Mobile Legend: Bang Bang* menyembunyikan identitasnya dikarenakan adanya perasaan takut apabila nantinya mendapatkan perlakuan yang kurang baik dari pemain lain. Peneliti melakukan wawancara data awal pada responden FM untuk mengetahui perlakuan tidak baik yang didapatkan ketika bermain *game*. Responden FM mengaku mendapatkan perlakuan kurang baik berupa hinaan, komentar yang merendahkan dan meremehkan kemampuan bermain yang dimiliki. Perlakuan yang tidak menyenangkan yang didapatkan merupakan kekerasan verbal. Mackowicz (2013) mengemukakan bahwa kekerasan verbal merupakan suatu tindakan yang menyebut nama, menghina, mengejek ataupun kritikan yang menghina derajat seseorang. Selain itu, Ulfah dan Winata (2021) mengemukakan bahwa kekerasan verbal merupakan suatu perkataan yang tidak pantas atau perkataan negatif yang diucapkan seseorang kepada orang lain.

Pemain *Mobile Legend: Bang Bang* menjadi korban kekerasan verbal dari pemain lain yang merupakan teman satu tim maupun lawan main melalui fitur *chat* dan *voice chat*. Hasil wawancara yang didapatkan juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Almajid (2019) yang menemukan bahwa bentuk kekerasan verbal yang terjadi di antara pemain *Mobile Legend: Bang Bang* yaitu umpatan yang menggunakan kata hewan (*anjing, babi*), umpatan menggunakan bagian tubuh manusia (*kontol, memek*), umpatan yang menggunakan kata sifat (*goblok* atau *tolol*), umpatan yang menggunakan kata benda (*tabi*), umpatan dengan menggunakan kata kerja (*ngentot, bacot*), umpatan dengan keadaan orang (*botak*), dan umpatan dengan profesi (*bajingan*). Hasil tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang didapatkan oleh Pramesty (2021) bahwa perlakuan kurang baik yang sering didapatkan oleh pemain game yaitu dapat berupa kata-kata kasar atau hujatan seperti *anjing, babi, bodoh, jancuk, bangsat, tolol, jelek, noob, dan stupid*.

Nafisah, Alif, Syachfitri dan Rahman (2021) mengemukakan bahwa penyebab individu melakukan kekerasan verbal yaitu menganggap kekerasan verbal sebagai candaan, kurangnya pendidikan adab dan moral, lingkungan pergaulan, dan pelaku pernah menjadi korban kekerasan verbal. Sementara itu, Zikrillah, Padiatra, Gunawan, Setiawan, dan Muttaqin (2021) mengemukakan bahwa kekerasan verbal terjadi dalam game merupakan bentuk kekesalan pemain terhadap teman tim, untuk mengejek, menghina, dan juga memprovokasi pemain lawan. Hal ini sejalan dengan hasil data awal yang didapatkan oleh peneliti melalui survey terhadap 106 responden yang menyatakan tujuan individu melakukan

kekerasan verbal yaitu pertama bentuk pelampiasan emosi (29%), kedua bentuk candaan (19%), ketiga untuk meningkatkan kemampuan tim (19%), keempat balas dendam (7%), dan kelima strategi permainan (4%). kategori lain-lain (22%) yang terdiri dari respon yang tidak relevan dan jawaban kosong dari responden. Hal ini juga diperkuat dari hasil wawancara yang dilakukan kepada responden IA yang mengaku sering melakukan kekerasan verbal kepada rekan timnya ketika bermain game *Mobile Legend: Bang Bang*. Responden IA menyatakan bahwa individu mendapatkan kekerasan verbal dikarenakan adanya anggapan bahwa individu tersebut hanya beban dalam tim karena memiliki skill yang rendah, dan pernah menjadi korban kekerasan verbal dalam bermain *Mobile Legend*. Berdasarkan data wawancara awal untuk mengetahui dampak kekerasan verbal yang didapatkan ketika bermain *game* pada responden TR yang memainkan game *Mobile Legend: Bang Bang*, responden menyatakan bahwa, responden merasa jengkel dan marah ketika mendapatkan kekerasan verbal. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Petrides dan Furnham (2000) yang menemukan bahwa individu yang mengalami kekerasan verbal akan mengalami gangguan psikologis. Gangguan yang dialami berupa mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.

2. Literature Review

2.1. Kekerasan Verbal

Baron dan Byrne (2005) mengemukakan bahwa kekerasan verbal merupakan suatu perkataan yang ditujukan kepada orang lain dengan maksud untuk melukai perasaan. Mackowicz (2013) mengemukakan bahwa kekerasan verbal merupakan suatu tindakan yang menyebut nama, menghina, mengejek ataupun kritikan yang menghina derajat seseorang. Haslinda, Jahada, dan Silondae (2020) mengemukakan bahwa kekerasan verbal merupakan tindakan ujaran kebencian yang dilakukan melalui penuturan lisan.

Ulfah dan Winata (2021) mengemukakan bahwa kekerasan verbal merupakan suatu perkataan yang tidak pantas atau perkataan negatif yang diucapkan seseorang kepada orang lain. Zikrillah, dkk (2021) mengemukakan kekerasan verbal merupakan penggunaan Bahasa (kata-kata, frasa, metafora) yang bertujuan untuk mengabaikan, mempermalukan, mengejek, merendahkan, mencelakakan, mempermalukan, mengancam, meremehkan kemampuan seseorang, gosip, desas-desus yang dapat menyebabkan ketidaksukaan atau gangguan psikologis dalam melakukan dialog.

Berdasarkan pemaparan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kekerasan verbal merupakan bentuk perilaku yang bertujuan untuk menyakiti individu dengan menggunakan kata-kata yang tidak pantas seperti hinaan, cacian, ejekan, dan ujaran kebencian.

2.2. Game online

Adams (2010) mengemukakan bahwa game online merupakan permainan yang dapat dimainkan melalui jaringan internet di waktu bersamaan oleh banyak orang. Surbakti (2017) mengemukakan bahwa game online merupakan permainan video yang dimainkan dengan menggunakan komputer atau konsol game dan memerlukan jaringan internet atau teknologi lain yang setara. Memainkan game online memiliki keuntungan berupa kemampuan untuk terhubung ke permainan yang memiliki lebih banyak pemain dan banyaknya permainan yang dapat diakses tanpa mengeluarkan biaya.

Lebho, Lerik, Wijaya dan Littik (2020) mengemukakan bahwa game online merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain secara online dengan menggunakan jaringan internet. Novrialdy (2019) mengemukakan bahwa game online dapat dimainkan melalui berbagai macam alat digital, seperti *smartphone*, *personal computer* (PC) dan konsol game atau alat khusus untuk bermain game. Jadi, dapat disimpulkan bahwa game online merupakan permainan yang dimainkan dengan menggunakan komputer, *smartphone*, dan konsol game dan membutuhkan jaringan internet untuk dapat memainkannya.

2.3. *Mobile Legend: Bang Bang*

Hutagaol (2018) mengemukakan bahwa *mobile legend: bang bang* merupakan game yang dimainkan oleh sepuluh orang yang terbagi menjadi dua tim dengan setiap pemain memilih satu hero yang tersedia. Lama permainan dalam *mobile legend: bang bang* berkisar kurang lebih lima belas menit untuk satu ronde. Tujuan dari game *mobile legend: bang bang* yaitu menghancurkan base lawan yang terdapat tiga lane utama dalam map yaitu middle, top, dan bottom lane.

Setiap lane tim dijaga oleh turret yang akan menyerang otomatis unit musuh. Pada lane memiliki bangunan barrack yang terdapat creep atau minion yang membantu penyerangan. Di setiap jalur lane tim terdapat jungle yang berisi jungle creep yang akan memberikan buff pada unit yang mengalahkan creep. Permainan akan berakhir apabila salah satu tim berhasil menghancurkan base lawan.

Dalam *mobile legend: bang bang* terdapat beberapa mode permainan yaitu classic merupakan mode umum dimana pemain bermain tanpa pengkategorisasian tingkat kemampuan pemain. Ranked merupakan mode yang dimainkan berdasarkan tingkatan medal atau rank pemain. Permainan ini jika pemain kalah maka akan kehilangan bintang medal, sedangkan jika menang akan memperoleh medal tambahan. Terakhir mode brawl merupakan mode yang berfokus untuk pertarungan intens antar tim yang dimana kedua tim akan berjumpa langsung di sebuah lane.

3. Research Method and Materials

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *construct realism*. Wallner dan Jandl (2006) mengemukakan bahwa *construct realism* merupakan salah satu cabang filsafat ilmu pengetahuan yang menekankan bahwa sains semestinya dipahami sebagai konstruksi bukan sebagai deskripsi. Dengan kata lain, *construct realism* merupakan suatu pendekatan dalam penelitian yang menekankan pada realita yang terjadi dalam masyarakat.

Responden pada penelitian ini merupakan individu yang bermain *game online Mobile Legend: Bang Bang* dengan jumlah 188 responden yang terdiri dari 125 laki-laki dan 63 perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan pertanyaan terbuka. Faturochman, Minza dan Nurjaman (2017) mengemukakan bahwa kuesioner dengan pertanyaan terbuka dapat membuat responden melakukan eksplorasi dan mengidentifikasi pengalaman alamiah yang dimiliki.

Kuesioner dalam penelitian ini meliputi pertanyaan tentang jenis kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend: Bang Bang*, penyebab terjadinya kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend: Bang Bang*, tujuan melakukan kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend: Bang Bang*, dampak kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend: Bang Bang* dan upaya menghindari perilaku kekerasan verbal dalam bermain *Mobile Legend: Bang Bang*. Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis konten.

Faturochman, Minza dan Nurjaman (2017) mengemukakan bahwa teknik analisis konten digunakan untuk menganalisa data dalam bentuk teks yang dikumpulkan dari proses wawancara, observasi maupun data yang data yang didapatkan dari kuesioner dengan pertanyaan terbuka. Proses kategorisasi dalam konten analisis terdiri dari tiga tahapan, yaitu *open coding*, *axial coding*, dan *selective coding*. Hasil analisa dalam penelitian ini divalidasi dengan menggunakan metode *expert judgement* dengan melibatkan tiga orang ahli. Creswell dan Creswell (2018) mengungkapkan bahwa verifikasi data memiliki tujuan untuk memastikan keakuratan data penelitian

4. Results and Discussion

4.1. Result

Responden pada penelitian ini adalah individu yang bermain *Mobile Legend: Bang Bang* dan berdomisili di Provinsi Sulawesi Selatan. Responden penelitian memiliki rentang usia 12-60

tahun dan lama bermain *Mobile Legend: Bang Bang* dalam sehari yaitu 15 menit hingga 6 jam. Konteks penelitian ini yaitu untuk mengeksplorasi perilaku kekerasan verbal pada pemain game online *Mobile Legend: Bang Bang*. Responden yang berpartisipasi pada penelitian ini sebanyak 188 responden yang diperoleh dari kuesioner penelitian yang dikumpulkan dari tanggal 24 Februari 2023 hingga 23 Maret 2023. Pengumpulan data responden dilakukan secara online menggunakan *google form* yang dibagikan melalui media sosial yaitu *Instagram* dan *WhatsApp*.

a. *Jenis Kekerasan Verbal Dalam Game Mobile Legend: Bang Bang*

Berdasarkan hasil analisa data menggunakan *open-ended questions*, dari 188 responden teridentifikasi 791 respons jenis kekerasan verbal yang didapatkan individu dalam permainan *mobile legend: bang bang*. Sedangkan, hasil analisa data dengan menggunakan *open-ended questions*, dari 188 responden teridentifikasi 605 respons jenis kekerasan verbal yang dilakukan individu dalam permainan *mobile legend: bang bang*. Tabel 1 menyajikan hasil analisa data jenis kekerasan verbal dalam *game mobile legend: bang bang*.

Tabel 1. Jenis kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang*

Kekerasan verbal yang didapatkan	%	Kekerasan verbal yang dilakukan	%
Umpatan dengan merendahkan kemampuan seseorang	43	Umpatan dengan merendahkan kemampuan seseorang	40
Umpatan menggunakan nama hewan	26	Umpatan menggunakan nama hewan	27
Umpatan dengan pelecehan seksual	10	Umpatan menggunakan kata kasar	12
Umpatan dengan menghina kondisi seseorang	9	Umpatan dengan menghina kondisi seseorang	7
Umpatan menggunakan kata kasar	9	Umpatan dengan pelecehan seksual	8
Lainnya	2	Lainnya	6
Total	100	Total	100

b. *Penyebab Terjadinya Kekerasan Verbal Dalam Game Mobile Legend: Bang Bang*

Berdasarkan hasil analisa data dengan menggunakan *open-ended questions*, dari 188 responden teridentifikasi 202 respons penyebab individu mendapatkan kekerasan verbal dalam permainan *mobile legend: bang bang*. Sedangkan hasil analisa data dengan menggunakan *open-ended questions*, dari 188 responden teridentifikasi 203 respons penyebab individu melakukan kekerasan verbal dalam permainan *mobile legend: bang bang*. Tabel 2 menyajikan hasil analisa data penyebab terjadinya kekerasan verbal dalam *game mobile legend: bang bang*.

Tabel 2. Penyebab terjadinya kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang*

Penyebab mendapatkan kekerasan verbal	%	Penyebab melakukan kekerasan verbal	%
Kurang skill (keterampilan dalam bermain)	39	Amarah	36
Mengalami kekalahan dalam permainan	23	Pemain bermain buruk	26
Komunikasi yang kurang baik (komunikasi)	22	Suasana permainan	8
Gangguan koneksi/jaringan	5	Kebiasaan	8
Lain-lain	21	Strategi permainan	4
		Lain-lain	18
Total	100	Total	100

c. *Tujuan Individu Melakukan Kekerasan Verbal Dalam Game Mobile Legend: Bang Bang*

Berdasarkan hasil analisa data dengan menggunakan *open-ended questions*, dari 188 responden teridentifikasi 199 respons tujuan individu melakukan kekerasan verbal dalam *game mobile legend: bang bang*. Tabel 3 menyajikan hasil analisa data tujuan individu melakukan kekerasan verbal dalam *game mobile legend: bang bang*.

Tabel 3. Tujuan melakukan kekerasan verbal dalam game mobile legend: bang bang

Tujuan Melakukan kekerasan verbal	%
Mengekspresikan kekesalan	40
Memotivasi pemain	24
Kepuasan diri	7
Strategi permainan	5
Kebiasaan pemain	4
Lain-lain	20
Total	100

d. Dampak Terjadinya Kekerasan Verbal Terhadap Pemain Game Mobile Legend: Bang Bang

Berdasarkan hasil analisa data dengan menggunakan *open-ended questions*, dari 188 responden teridentifikasi 225 respons reaksi individu ketika mendapatkan kekerasan verbal. Sedangkan hasil analisa data dengan menggunakan *open-ended questions*, dari 188 responden teridentifikasi 209 respons perilaku individu ketika mendapatkan kekerasan verbal. Dan hasil analisa data dengan menggunakan *open-ended questions*, dari 188 responden teridentifikasi 215 respons perasaan individu ketika mendapatkan kekerasan verbal dalam *game mobile legend: bang bang*. Berikut tabel hasil analisa data mengenai dampak terjadinya kekerasan verbal pada pemain *game mobile legend: bang bang*.

Tabel 4. Dampak kekerasan verbal terhadap pemain game mobile legend: bang bang

Reaksi Individu	%	Perilaku Individu	%	Perasaan Individu	%
Amarah terpancing	17	Melanjutkan permainan	57	Biasa saja	44
Membalas	6	Memberikan perlawanan	20	Amarah terpancing	23
Sakit hati	5	Melaporkan ke pihak game	9	Sakit hati	16
Melanjutkan permainan	69	Menon-aktifkan fitur komunikasi	6	Motivasi meningkat	5
Lain-lain	2	Berhenti bermain	4	Ketakutan	10
		Lain-lain	3	Lain-lain	2
Total	100		100		100

e. Upaya Individu Untuk Menghindari Kekerasan Verbal Dalam Game Mobile Legend: Bang Bang

Berdasarkan hasil analisa data dengan menggunakan *open-ended questions*, dari 109 responden teridentifikasi 117 respons upaya individu agar tidak mendapatkan kekerasan verbal dalam *game mobile legend: bang bang*. Sedangkan hasil analisa data dengan menggunakan *open-ended questions*, dari 188 responden teridentifikasi 204 respons upaya individu agar tidak melakukan kekerasan verbal dalam *game mobile legend: bang bang*. Berikut table hasil data mengenai upaya individu untuk menghindari perilaku kekerasan verbal dalam *gae mobile legend: bang bang*.

Tabel 5. Upaya menghindari kekerasan verbal dalam game mobile legend: bang bang

Upaya agar tidak mendapatkan	%	Upaya agar tidak melakukan	%
Bermain dengan serius (fokus pada permainan)	62	Menenangkan diri (mengontrol emosi)	19
Tidak menghiraukan pemain lain	14	Saling mengingatkan sesama pemain	52
Saling mengingatkan	9	Melampiaskan ke hal lain	12
Berhenti bermain	8	Berhenti bermain	6
Lain-lain	9	Lain-lain	11
Total	100		100

4.2. Discussion

Dalam *game Mobile Legend: Bang Bang* sering kali terjadi kekerasan verbal. Mackowicz (2013) mengemukakan bahwa kekerasan verbal merupakan suatu tindakan yang menyebut nama, menghina, mengejek ataupun kritikan yang menghina derajat seseorang. Sementara Haslinda, *Jabada*, dan Silondae (2020) mengemukakan bahwa kekerasan verbal merupakan



tindakan ujaran kebencian yang dilakukan melalui penuturan lisan. Maka dapat disimpulkan bahwa kekerasan verbal merupakan bentuk perilaku yang bertujuan untuk menyakiti individu dengan menggunakan kata-kata yang tidak pantas seperti hinaan, cacian, ejekan, dan ujaran kebencian. Para pemain *Mobile Legend: Bang Bang* mendapatkan berbagai jenis kekerasan verbal selama bermain *Mobile Legend: Bang Bang* yang dimana tujuan dari individu melakukan hal tersebut sangat beragam.

Selain itu, terdapat berbagai alasan yang menjadi penyebab terjadinya kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang*. Zikrillah, dkk (2021) mengemukakan bahwa terdapat empat faktor terjadinya kekerasan verbal yaitu pengetahuan moral, kebutuhan untuk diakui, karakter lingkungan, dan kesetaraan dan rasa memiliki teman. Akibat dari kekerasan verbal yang terjadi, bisa menimbulkan dampak baik itu positif maupun negatif bagi para individu yang bermain game *Mobile Legend: Bang Bang*. Menurut Petrides dan Furnham (2000) menemukan bahwa individu yang mengalami kekerasan verbal akan mengalami gangguan psikologis. Gangguan yang dialami berupa mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.

Meskipun dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* kekerasan verbal sudah dianggap sebagai hal biasa oleh beberapa individu. Namun, ada beberapa individu yang tetap berupaya agar perilaku kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* itu tidak terjadi. Berikut penjelasan terkait jenis-jenis, tujuan, penyebab, dan dampak perilaku kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* serta upaya individu agar tidak terjadi kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang*.

a. Jenis-Jenis Kekerasan Verbal Dalam Game *Mobile Legend: Bang Bang*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan ditemukan beberapa jenis kekerasan verbal yang sering terjadi dalam game *Mobile Legend: Bang Bang*, baik itu kekerasan verbal yang didapatkan maupun kekerasan verbal yang diucapkan oleh individu. Jenis kekerasan verbal pertama yang sering terjadi dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* yaitu umpatan dengan merendahkan kemampuan seseorang. Umpatan dengan merendahkan kemampuan seseorang yang sering diucapkan dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* yaitu bodoh, idiot, gila, anak bodoh, tidak punya skill main, buta map, linglung, kocak, penakut, sok jago, dan lainnya. Zikrillah, dkk (2021) mengemukakan bahwa kata bodoh digunakan sebagai bentuk kritikan kepada seseorang ataupun untuk menghakimi seseorang

Jenis kekerasan verbal kedua yang sering terjadi yaitu umpatan dengan menggunakan nama hewan. Umpatan dengan nama hewan yang sering terjadi dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* seperti anjing, babi, gajah, tikus, dan monyet. Almajid (2019) mengemukakan bahwa gambaran dari sifat hewan-hewan yang negatif digunakan sebagai umpatan yang ditujukan kepada pemain *Mobile Legend: Bang Bang*.

Jenis kekerasan verbal ketiga yang sering terjadi dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* yaitu umpatan dengan pelecehan seksual. Umpatan dengan pelecehan seksual yang sering diucapkan dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* yaitu kontol, memek, kimak, pepek, dan lainnya. Sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Almajid (2019) bahwa umpatan dengan menggunakan bagian tubuh manusia seperti kontol dan memek sengaja ditujukan kepada individu agar individu merasa malu. Ketiga, umpatan dengan menggunakan kata sifat.

Jenis kekerasan verbal keempat yang sering terjadi dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* yaitu umpatan dengan menggunakan kata kasar. Umpatan dengan menggunakan kata kasar seperti tai, najis, setan, jancok, kampret, laknat, *fuck*, brengsek, sialan, bangke, bangsat, sial dan lainnya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang ditemukan oleh Almajid (2019) bahwa banyak manusia yang menjadikan kata sebagai umpatan yang tidak baik seperti kata tahi. Almajid (2019) mengemukakan bahwa kata kerja seperti bacot dijadikan sebagai umpatan untuk memberikan teguran atas kesalahan seseorang. Individu yang melakukan

kesalahan selama bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* sering kali diberikan teguran dengan menggunakan umpatan dengan menggunakan kata kasar.

Jenis kekerasan verbal kelima yang sering terjadi dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* yaitu umpatan dengan menghina kondisi seseorang. Umpatan dengan anak haram, anak lonte, anak yatim, anak kecil, buta, autis, cacat, gila, anak bodoh, anak dajjal, idiot, dan lainnya. Individu sering kali menjadikan keadaan seseorang sebagai umpatan dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* sebagai bentuk candaan ataupun untuk merendahkan orang lain. Zikrillah, dkk (2021) mengemukakan bahwa tindakan kekerasan verbal dengan keadaan orang disamakan sebagai lelucon namun diselip maksud untuk meremehkan.

b. Penyebab Terjadinya Kekerasan Verbal dalam Game Mobile Legend: Bang Bang

Penyebab terjadi kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* bisa disebabkan oleh beberapa faktor. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, penyebab individu mendapatkan kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* yaitu pertama, kurang skill (keterampilan dalam bermain). Kurangnya skill (keterampilan dalam bermain) yang dimiliki individu saat bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* seperti salah sasaran ketika memberikan *ultimate*, sering mati, melakukan blunder, dan hanya menguasai satu hero saja menjadi penyebab individu mendapatkan kekerasan verbal. Sejalan dengan hasil penelitian Rini (2023) mengemukakan bahwa permainan buruk merupakan salah satu penyebab individu mendapatkan kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang*.

Penyebab kedua sehingga individu mendapatkan kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* yaitu mengalami kekalahan dalam permainan. Tim yang mengalami kekalahan dalam permainan melakukan kekerasan verbal terhadap salah satu rekan tim yang dimiliki karena dianggap sebagai penyebab dari kekalahan tim. Individu yang memiliki *rank* lebih rendah seringkali dianggap sebagai penyebab kekalahan dalam tim karena dianggap sebagai beban dan bermain buruk. Zikrillah, dkk (2021) mengemukakan bahwa individu yang memiliki *rank* tinggi akan memiliki rasa untuk dihargai dan diakui sehingga apabila seseorang melakukan kesalahan maka akan menjadi emosional.

Penyebab ketiga sehingga individu mendapatkan kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* yaitu komunikasi yang kurang baik. Dalam bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* komunikasi antara individu sangat diperlukan agar dapat menyusun strategi tim dalam bermain. Namun, tidak jarang ada individu yang tidak menghiraukan arahan yang telah diberikan oleh rekan satu tim yang dimiliki. Individu yang tidak menghiraukan arahan dari rekan timnya seperti ketika menyerang *base* lawan ataupun mempertahankan *base* timnya yang menyebabkan *base*-nya runtuh atau kalah, maka akan menjadi sasaran kekerasan verbal oleh rekan timnya. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rini (2023) bahwa individu yang tidak memberikan bantuan kepada rekan timnya ketika menyerang ataupun mempertahankan *base* akan menjadi sasaran kekerasan verbal oleh rekan timnya.

Penyebab keempat sehingga individu mendapatkan kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* yaitu gangguan koneksi atau jaringan. Koneksi internet yang baik sangat dibutuhkan selama bermain game *Mobile Legend: Bang Bang*. Apabila individu mengalami gangguan koneksi saat bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* maka hal tersebut bisa berdampak terhadap permainannya yang bisa menyebabkan timnya mengalami kekalahan. Rini (2023) individu yang mengalami gangguan koneksi sehingga keluar dari game dan menyebabkan kekalahan bisa memicu terjadinya kekerasan verbal.

Selain mendapatkan atau menjadi korban kekerasan verbal, tidak jarang individu yang menjadi korban kekerasan verbal malah menjadi pelaku dari kekerasan verbal terhadap individu yang lain. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan lima penyebab sehingga individu melakukan hal kekerasan verbal ketika bermain game *Mobile Legend: Bang Bang*. Adapun penyebab individu melakukan kekerasan verbal yaitu amarah, pemain bermain buruk, suasana permainan, kebiasaan, dan strategi permainan.

Penyebab pertama sehingga individu melakukan kekerasan verbal ketika bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* adalah amarah. Amarah merupakan salah satu emosi negatif yang ada pada diri individu. Yuliani (2013) mengemukakan bahwa emosi negatif merupakan perasaan tidak diinginkan yang membuat kondisi psikologis seseorang merasa tidak nyaman. Amarah individu yang bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* sering kali terpancing apabila dalam permainan individu tersebut mendapatkan kekerasan verbal. Biasanya amarah individu terpancing untuk membalas perlakuan tersebut dikarenakan tidak terima apabila mendapatkan kekerasan verbal. Selain membalas perlakuan yang didapatkan, amarah individu terpancing apabila dalam permainan *Mobile Legend: Bang Bang* individu mendapatkan tim yang tidak bisa bermain atau bodoh dalam bermain *Mobile Legend: Bang Bang*. Sejalan dengan hasil penelitian Akbar, Hamidsyukrie dan Masyhuri (2023) yang mengemukakan bahwa individu sering kali menghina pemain lain apabila dirinya dihujat dan kalah dalam permainan.

Penyebab kedua sehingga individu melakukan kekerasan verbal ketika bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* adalah pemain bermain buruk. Permainan yang buruk dalam permainan *Mobile Legend: Bang Bang* seringkali mendapatkan kekerasan verbal dari pemain lain. Rini (2023) mengemukakan bahwa performa permainan yang buruk merupakan salah satu penyebab individu mendapatkan kekerasan verbal. Individu yang bermain buruk sering dianggap sebagai beban dalam tim dikarenakan sering kalah saat bermain. Selain itu, komunikasi tim yang kurang baik juga menjadi salah satu penyebab pemain tersebut bermain buruk. Rini (2023) mengemukakan bahwa pemain mendapatkan kekerasan verbal ketika pemain tersebut tidak membantu tim ketika menyerang *base* atau mempertahankan *base* yang menyebabkan kekalahan timnya.

Penyebab ketiga sehingga individu melakukan kekerasan verbal ketika bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* adalah suasana permainan. Individu akan melakukan kekerasan verbal terhadap pemain lain apabila suasana dalam permainan sudah mulai tegang, seperti ketika sudah mulai saling menyerang *base* satu sama lain dan berhasil mengalahkan lawan. Maka individu tersebut akan melakukan kekerasan verbal dikarenakan terbawa suasana. Zikrillah, dkk (2021) mengemukakan bahwa individu akan melakukan kekerasan verbal sebagai bentuk aktualisasi diri.

Penyebab keempat sehingga individu melakukan kekerasan verbal ketika bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* adalah kebiasaan. Dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* kekerasan verbal sudah menjadi hal yang biasa terjadi. Akibatnya individu dalam melakukan kekerasan verbal terkadang melakukan hal tersebut secara tidak sengaja dikarenakan sudah terbiasa. Rini (2023) mengemukakan bahwa kekerasan verbal merupakan perilaku yang biasa dilakukan dalam game *Mobile Legend: Bang Bang*. Sejalan dengan hasil temuan Surbakti (2017) mengemukakan bahwa dampak negatif yang ditimbulkan oleh game online adalah berbicara kasar atau kotor ketika bermain.

Penyebab kelima sehingga individu melakukan kekerasan verbal ketika bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* adalah strategi permainan. Kekerasan verbal yang dilakukan oleh individu terhadap pemain lain biasanya ditujukan dengan maksud agar lawan mengalami gangguan psikologis atau terpancing amarahnya sehingga tidak fokus dalam bermain. Selain itu, pemain yang tidak tahan dengan kekerasan verbal yang diterima biasanya akan meninggalkan permainan yang menyebabkan individu yang melakukan hal tersebut akan semakin mudah untuk memenangkan permainan. Arif dan Aditya (2022) mengemukakan bahwa psywar dengan menggunakan perkataan kasar merupakan strategi untuk menjatuhkan mental lawan.

c. Tujuan Individu Melakukan Kekerasan Verbal dalam Game *Mobile Legend: Bang Bang*

Individu yang melakukan kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* memiliki maksud atau tujuan tertentu. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat lima tujuan individu melakukan kekerasan verbal yaitu mengekspresikan kekesalan, memotivasi pemain, kepuasan diri, strategi permainan dan kebiasaan pemain. Mengekspresikan

kekesalan merupakan tujuan pertama individu melakukan kekerasan verbal ketika bermain game *Mobile Legend: Bang Bang*. Individu yang sering bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* biasanya akan mudah menjadi marah, kesal, dan tidak dapat mengontrol emosi. Maka dari itu, banyak individu melakukan kekerasan verbal terhadap individu lain untuk mengekspresikan kekesalannya dikarenakan kalah dalam permainan, mendapatkan tim yang buruk, ataupun mendapatkan perkataan yang tidak baik. Amran, Marheni, Sin dan Yenes (2020) mengemukakan bahwa individu akan marah dan kesal apabila mengalami kekalahan dalam game. Selain itu, individu akan merasa kesal apabila tim keluar dari permainan yang menyebabkan individu melakukan kekerasan verbal.

Tujuan kedua individu melakukan kekerasan verbal ketika bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* adalah untuk memotivasi pemain. Individu yang melakukan kekerasan verbal kepada pemain lain terkadang memiliki tujuan yang positif seperti menjadi bahan evaluasi diri, motivasi agar lebih baik lagi, dan meningkatkan semangat agar terus berusaha untuk bermain dengan baik. Dengan meningkatnya kemampuan pemain maka kemungkinan untuk mengalami kekerasan verbal akan semakin kecil. Namun, motivasi yang disampaikan oleh individu biasanya menggunakan perkataan yang tidak baik atau disebut kekerasan verbal, yang bisa saja malah menjadikan hal tersebut sebagai sesuatu yang negatif.

Tujuan ketiga individu melakukan kekerasan verbal ketika bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* adalah untuk kepuasan diri. Individu yang melakukan kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* memiliki tujuan untuk mendapatkan kepuasan diri. Berdasarkan dari penelitian Rani, Hasibuan, dan Basus (2018) menemukan bahwa individu bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* untuk kepuasan diri sebagai pelarian dari *stress*.

Tujuan keempat individu melakukan kekerasan verbal ketika bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* adalah sebagai strategi permainan. Kekerasan verbal biasanya dilakukan oleh individu dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* dengan tujuan sebagai bentuk strategi untuk menjatuhkan mental lawan. Arif dan Aditya (2022) mengemukakan bahwa *pyymar* dilakukan dalam permainan *Mobile Legend: Bang Bang* sebagai bentuk strategi dalam permainan untuk memenangkan permainan.

Tujuan kelima individu melakukan kekerasan verbal ketika bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* adalah kebiasaan pemain. Dalam melakukan kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* biasanya individu tidak memiliki maksud dan tujuan tertentu. Namun, dikarenakan kekerasan verbal sudah menjadi kebiasaan pemain, terkadang tanpa disengaja pemain tersebut mengucapkan perkataan yang tidak baik kepada pemain lain tanpa disengaja. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Surbakti (2017) mengemukakan bahwa dampak negatif yang ditimbulkan oleh game *Mobile Legend: Bang Bang* yaitu individu sering menggunakan kata kasar dan kotor ketika bermain game.

d. Dampak Terjadinya Kekerasan Verbal Terhadap Pemain dalam Game Mobile Legend: Bang Bang

Kekerasan verbal yang terjadi dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* menimbulkan dampak kepada individu yang bermain. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa dampak yang timbul akibat perilaku kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* terbagi menjadi dua yaitu dampak psikologis dan non-psikologis. Dampak psikologis yang ditimbulkan terdiri dari lima dampak yaitu sakit hati, amarah terpancing, memberikan perlawanan, ketakutan dan motivasi meningkat. Sementara itu, dampak non-psikologis yang ditimbulkan oleh perilaku kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* terdiri dari empat dampak yaitu berhenti bermain, menonaktifkan fitur komunikasi, membalas, dan melaporkan kepihak game.

Dampak psikologis pertama, kedua dan ketiga yang dialami oleh individu yang mendapatkan kekerasan verbal ketika bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* adalah sakit hati, amarah terpancing, dan memberikan perlawanan kepada individu lain. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Rini (2023) yang mengemukakan bahwa individu yang mengalami

kekerasan verbal akan mengalami gangguan suasana hati seperti sakit hati, sering marah, dan memberikan perkataan kotor kepada pemain yang melakukan kekerasan verbal.

Dampak psikologis keempat yang dialami oleh individu yang mendapatkan kekerasan verbal ketika bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* adalah ketakutan. Perasaan takut yang ditimbulkan akan membuat individu tidak ingin bermain dikarenakan takut mendapatkan perlakuan yang sama. Rini (2023) mengemukakan bahwa individu akan merasa bersalah apabila menjadi penyebab dari kekalahan dari timnya yang membuat individu akan merasa canggung terhadap temannya. Padahal permainan *Mobile Legend: Bang Bang* sendiri merupakan permainan yang seharusnya menjadi sarana hiburan bagi setiap individu untuk menghilangkan penat ataupun *stress*. Hal ini dikemukakan dalam hasil penelitian Rani, Hasibuan, dan Basus (2018) bahwa individu bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* sebagai pengisi waktu luang dan untuk sarana penghilang *stress*.

Dampak psikologis kelima yang dialami oleh individu yang mendapatkan kekerasan verbal ketika bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* adalah meningkatnya motivasi. Motivasi individu yang mendapatkan kekerasan verbal akan meningkat dan merasa tertantang untuk meningkatkan kemampuannya dan menunjukkan kepada timnya bahwa dia memiliki kemampuan yang baik dalam bermain. Surbakti (2017) mengemukakan bahwa individu yang bermain game akan menambah intelegensi, konsentrasi, dan ketajaman mata. Sehingga individu yang sering bermain akan menjadi lebih baik lagi sehingga tidak mendapatkan kekerasan verbal kedepannya.

Dampak non-psikologis pertama yang dialami oleh individu yang mendapatkan kekerasan verbal ketika bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* adalah berhenti bermain. Hal ini terjadi dikarenakan individu merasa kesal akibat mendapatkan kekerasan verbal dari pemain lain. Padahal banyak individu yang bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* hanya untuk sekadar hiburan atau pengisi waktu luang dan penghilang *stress*. Penelitian yang dilakukan oleh Rani, Hasibuan, dan Basus (2018) menemukan bahwa individu bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* sebagai pengisi waktu luang dan untuk sarana penghilang *stress*.

Dampak non-psikologis kedua yang dialami oleh individu yang mendapatkan kekerasan verbal ketika bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* adalah menon-aktifkan fitur komunikasi dalam permainan. Menon-aktifkan fitur komunikasi dalam permainan merupakan salah satu cara yang dilakukan individu agar terhindar dari kekerasan verbal ketika bermain game. Rini (2023) mengemukakan bahwa individu menanggapi perilaku kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* dengan mematikan kolom komentar yang ada pada game. Namun, hal tersebut bisa berdampak terhadap permainan dalam tim karena komunikasi sangat dibutuhkan agar dapat menyusun strategi tim. Arif dan Aditya (2022) mengemukakan bahwa komunikasi digunakan dalam permainan untuk saling mengatur strategi. Individu yang menon-aktifkan fitur komunikasi maka akan kesulitan dalam mengatur strategi tim dan kesulitan untuk memenangkan pertandingan.

Dampak non-psikologis ketiga yang dialami oleh individu yang mendapatkan kekerasan verbal ketika bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* adalah membalas. Individu yang tetap mengaktifkan fitur komunikasi agar tetap bisa menjalin komunikasi dengan tim juga akan menggunakan fitur tersebut untuk membalas pemain lain ketika mendapatkan kekerasan verbal. Individu biasanya membalas perlakuan tersebut dengan memberikan perkataan yang kurang baik terhadap pemain yang melakukan kekerasan verbal. Sejalan dengan hasil penelitian Rini (2023) yang menemukan bahwa individu yang mendapatkan kekerasan verbal akan membalas memaki pemain yang melakukan kekerasan verbal.

Dampak non-psikologis keempat yang dialami oleh individu yang mendapatkan kekerasan verbal ketika bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* adalah melaporkan kepada pihak game. Individu melaporkan pemain yang melakukan kekerasan verbal agar diberikan sanksi atau teguran dari pihak game. Arif dan Aditya (2022) mengemukakan bahwa individu yang dilaporkan oleh pemain lain dan akan langsung direspon oleh pihak game.

Selain itu, berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa beberapa pemain yang jika mendapatkan kekerasan verbal selama bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* memilih untuk tidak menghiraukan hal tersebut seperti bersikap biasa saja dan tetap melanjutkan permainan. Rini (2023) mengemukakan bahwa individu memilih bersikap cuek apabila mendapatkan kekerasan verbal. Individu bersikap biasa saja dan melanjutkan permainan. Hal ini terjadi karena individu menganggap bahwa game *Mobile Legend: Bang Bang* merupakan sarana pengisi waktu luang dan penghilang *stress*.

e. Upaya Menghindari Perilaku Kekerasan Verbal dalam Game Mobile Legend: Bang Bang

Perilaku kekerasan verbal yang terjadi dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* merupakan hal sudah biasa terjadi. Meskipun demikian, individu yang bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* tetap melakukan upaya agar perilaku kekerasan verbal tidak terjadi atau intensitas terjadinya kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend: Bang Bang* dapat dikurangi. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan enam upaya yang dilakukan agar tidak terjadi kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* yaitu saling mengingatkan, bermain dengan serius, menenangkan diri, berhenti bermain, melampiaskan ke hal lain, dan tidak menghiraukan pemain lain.

Upaya pertama yang dilakukan individu agar tidak terjadi kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* yaitu saling mengingatkan. Individu yang bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* terkadang memberikan teguran atau mengingatkan pemain lain yang melakukan kekerasan verbal bahwa hal tersebut tidak sepatutnya dilakukan. Hal ini dikarenakan game *Mobile Legend: Bang Bang* hanyalah sebuah permainan atau sarana hiburan untuk mengisi waktu luang dan penghilang *stress* (Arif & Aditya, 2022).

Upaya kedua yang dilakukan individu agar tidak terjadi kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* yaitu bermain dengan serius. Individu yang mendapatkan kekerasan verbal ketika bermain game *Mobile Legend: Bang Bang* biasanya akan memperbaiki cara bermainnya untuk menghindari mendapatkan perlakuan yang sama. Rini (2023) mengemukakan bahwa performa permainan yang buruk dapat menjadi penyebab terjadinya kekerasan verbal. Sehingga individu akan cenderung bermain lebih serius agar tidak mendapatkan kekerasan verbal.

Upaya ketiga yang dilakukan individu agar tidak terjadi kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* yaitu menenangkan diri. Amran, Marheni, Sin dan Yenes (2020) mengemukakan bahwa individu yang kalah dalam game akan mudah marah, kesal dan sakit hati bahkan mengeluarkan kata-kata kasar. Individu yang mendapatkan kekerasan verbal terkadang terpancing untuk membalas perlakuan yang diterima. Namun, apabila hal tersebut dilakukan maka dapat mengakibatkan permasalahan yang lebih besar. Individu berusaha untuk tidak melakukan kekerasan verbal kepada pemain lain dengan berusaha menenangkan diri.

Upaya keempat yang dilakukan individu agar tidak terjadi kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* yaitu berhenti bermain. Individu terkadang memilih untuk berhenti bermain sejenak apabila sering terjadi tindak kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang*. Hal itu dilakukan agar individu tidak terpancing untuk membalas perilaku tersebut dengan perilaku yang sama. Selain itu, berhenti bermain dilakukan untuk menenangkan diri individu yang telah mendapatkan kekerasan verbal.

Upaya kelima yang dilakukan individu agar tidak terjadi kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* yaitu melampiaskan ke hal lain. Individu yang merasa kesal dan marah ketika mendapatkan kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* berusaha untuk tidak membalas perlakuan tersebut. Individu melampiaskan kekesalan yang dimiliki ke hal lainnya seperti merokok, minum kopi, dan bicara sendiri. Hal tersebut dilakukan individu agar tidak melakukan kekerasan verbal kepada pemain lain.

Upaya keenam yang dilakukan individu agar tidak terjadi kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* yaitu tidak menghiraukan pemain lain. Individu memilih untuk

tidak menghiraukan pemain lain yang melakukan kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* agar tidak terpancing untuk membalas. Sejalan dengan hasil penelitian Rini (2023) mengemukakan bahwa individu memilih bersikap cuek apabila mendapatkan kekerasan verbal.

Penemuan baru pada penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya terletak jenis kekerasan verbal, penyebab terjadinya kekerasan verbal, dan dampak kekerasan verbal pada pemain. Sementara itu, tujuan melakukan kekerasan verbal dan upaya menghindari perilaku kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* merupakan temuan baru dalam penelitian ini. Jenis kekerasan verbal yang dilakukan oleh pemain game *Mobile Legend: Bang Bang* dalam penelitian Almajid (2019) adalah umpatan yang menggunakan kata hewan, bagian tubuh manusia, kata sifat, kata benda, kata kerja, keadaan orang, dan profesi. Sedangkan temuan dalam penelitian ini jenis-jenis kekerasan verbal yang didapatkan individu dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* yaitu umpatan dengan merendahkan kemampuan seseorang, nama hewan, pelecahan seksual, menghina kondisi seseorang, dan umpatan dengan menggunakan kata kasar.

Penyebab terjadinya kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* pada penelitian Rini (2023) adalah performa permainan individu yang buruk, individu yang mengambil *buff* teman satu tim, individu yang tidak membantu tim dan individu yang keluar permainan sebelum permainan selesai. Sedangkan dalam penelitian ini penyebab terjadinya kekerasan verbal terbagi menjadi dua yaitu penyebab individu mendapatkan kekerasan verbal dan penyebab individu melakukan kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang*. Penyebab individu mendapatkan kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* adalah kurang skill (keterampilan dalam bermain), mengalami kekalahan dalam permainan, komunikasi yang kurang baik, dan gangguan koneksi (jaringan). Penyebab individu melakukan kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* adalah amarah, pemain bermain buruk, suasana permainan, kebiasaan, dan strategi permainan.

Dampak terjadinya kekerasan verbal terhadap pemain dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* pada penelitian Rini (2023) adalah individu mematikan kolom komentar, bersikap cuek dan membalas makian yang didapatkan. Sedangkan dalam penelitian ini dampak terjadinya kekerasan verbal terhadap pemain dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* terbagi menjadi dua yaitu dampak psikologis dan non psikologis. Dampak psikologis terjadinya kekerasan verbal terhadap pemain dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* adalah sakit hati, ketakutan, memberikan perlawanan, amarah terpancing, dan membalas. Dampak non-psikologis terjadinya kekerasan verbal terhadap pemain dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* adalah berhenti bermain, melaporkan kepihak game, menon-aktifkan fitur komunikasi, dan memotivasi pemain.

5. Conclusion

Perilaku kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend: Bang Bang* adalah perilaku yang sudah biasa terjadi, baik itu dilakukan secara lisan maupun non-lisan. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa:

- Jenis kekerasan verbal yang sering diucapkan oleh pemain game *Mobile Legend: Bang Bang* yaitu umpatan dengan menggunakan nama hewan, umpatan dengan menggunakan bagian tubuh manusia, umpatan dengan menggunakan kata sifat, umpatan dengan menggunakan kata benda, umpatan dengan menggunakan kata kerja, dan umpatan dengan keadaan orang.
- Penyebab individu mendapatkan kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend: Bang Bang* ada 4 yaitu kurang skill (keterampilan dalam bermain), mengalami kekalahan dalam permainan, komunikasi yang kurang baik (komunikasi), dan gangguan koneksi internet.
- Penyebab individu melakukan kekerasan verbal terhadap pemain lain dalam permainan *Mobile Legend: Bang Bang* yaitu amarah, pemain bermain buruk, suasana permainan, kebiasaan, dan strategi permainan. Individu yang melakukan kekerasan verbal sendiri biasanya memiliki maksud dan tujuan tertentu.

- d. Tujuan individu melakukan kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend: Bang Bang* yaitu mengekspresikan kekesalan, memotivasi pemain, kepuasan diri, strategi permainan, dan kebiasaan pemain.
- e. Dampak yang ditimbulkan oleh dalam permainan *Mobile Legend: Bang Bang* terdiri dari dampak secara psikologis dan non-psikologis. Dampak psikologis yang ditimbulkan yaitu sakit hati, amarah terpancing, memberikan perlawanan, ketakutan dan motivasi meningkat. Sementara itu, dampak non-psikologis adalah berhenti bermain, membalas, menonaktifkan fitur komunikasi, dan melaporkan kepihak game. Meskipun masih terdapat beberapa individu yang tidak menghiraukan perilaku kekerasan verbal yang terjadi dan tetap memilih untuk bersikap biasa saja dan tetap melanjutkan permainan.
- f. Upaya yang dilakukan individu agar kekerasan verbal dalam game *Mobile Legend: Bang Bang* bisa diminimalisir atau bahkan tidak terjadi lagi yaitu saling mengingatkan, bermain dengan serius, menenangkan diri, berhenti bermain, melampiaskan ke hal lain, dan tidak menghiraukan pemain lain.

References

- Adams, E. (2010). *Fundamentals of game design (2nd ed)*. New York: New Riders Publishing.
- Akbar, S., Hamidsyukrie, Zm., & Masyhuri. (2023). *Kekerasan Berbasis Gender Pada Mahasiswa Dalam Game Mobile Legends Di FKIP Universitas Mataram* (Doctoral dissertation, Universitas Mataram).
- Almajid, M. R. (2019). Tindak Verbal Abuse dalam Permainan Mobile Legend di Indonesia: Kajian Sosiolinguistik. *Estetik*, 2(2), 171-182.
- Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., & Yenes, R. (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends dan Emosi Siswa SMAN3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*, 2(4), 1118-1130. DOI: <https://doi.org/10.24036/patriot.v2i4.733>
- Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society*, 1(01), 31-45. E-ISSN: 2830-1633.
- Baron, R. A., & Byrne, D. (2005). *Psikoogi Sosial (edisi 10) jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Buss, A. H. & Perry. (1992). The Agression Questionnaire. *Journal of Personality and social Psychology*, 63(3), 452-459.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. United States of America: SAGE Publication, Inc.
- Faturochman., Minza, W. M., Nurjaman, T. A. (2017). *Memahami dan mengembangkan indigeneous psychology*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hanurawan, F. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu Psikologi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Haslinda., Jahada., & Silondae, D. P. (2020). Faktor-faktor Penyebab Agresi Verbal Siswa. *Jurnal Bening*, 4(1), 53-60.
- Hutagaol, S. (2018). *Apa itu mobile legends: bang bang?*. Diakses dari <https://esportsnesia.com/game/mobile-legends/apa-itu-mobile-legends/>
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. (2020). Perilaku kecanduan game online ditinjau dari kesepian dan kebutuhan berafiliasi pada remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202-212.
- Mackowicz, J. (2013). Verbal abuse in upbringing as the cause of low self-esteem in children. *European Scientific Journal*.
- MMA. (2019, Desember). Indonesia mobile ecosystem report 2019. <https://www.mmaglobal.com/documents/indonesia-mobile-ecosystem-report-2019>

- Nafisah, M., Alif, T. A., Syachfitri, L., & Rahman, S. (2021). Dampak Dari Verbal Abuse Terhadap Keadaan Psikologis Seseorang. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra*, 2(1), 29-40. DOI: <https://doi.org/10.38156/psikowipa.v2i1.44>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158. DOI: 10.22146/buletinpsikologi.47402.
- Petrides, K. V., & Furnham, A. (2000). On the dimensional structure of emotional intelligence. *Personality and Individual Differences*, 29(2), 313-320.
- Pramesty, B. I. (2021). Diskriminasi pada Pemain Game Online Perempuan. *Jurnal Audience: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(02), 234-248.
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2018). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6-12. DOI: 10.31289/perspektif.v7i1.2520
- Ridwan. (2003). *Dasar-dasar statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rini, R. (2023). Verbal Abuse Dalam Permainan Mobile Legends Intensitas, Bentuk, Penyebab, dan Sikap. *Ikra-Ith Humaniora: Jurnal Sosial dan Humaniora*, 7(2), 133-141.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bndung: Alfabeta.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 28-38. e-ISSN: 2597-9515.
- Ulfah, M. M., & Winata, W. (2021). Pengaruh Verbal Abuse Terhadap Kepercayaan Diri Siswa. *Instruksional*, 2(2), 123-127.
- Wallner, F. G., & Jandl, M. J. (2006). The importance of constructive realism for the indigenous psychologies approach. In U. Kim, K.-S. Yang, & K.-K. Hwang (Eds.), *Indigenous and cultural psychology: Understanding people in context* (pp. 49-72). Springer Science + Business Media. https://doi.org/10.1007/0-387-28662-4_3
- We Are Social & Hootsuite. (2021, 11 Februari). Digital 2021: Indonesia. <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>.
- Winarsunu, T. (2006). *Statistika dalam penelitian psikologi dan pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Yuliani, R. (2013). Emosi negatif siswa kelas XI SMAN 1 Sungai Limau. *Jurnal Ilmiah Konseling*, 2(1), 151-155. DOI : <https://doi.org/10.24036/0201321883-0-00>.
- Zikrillah, A., Padiatra, A. M., Gunawan, I., Setiawan, B., & Muttaqin, M. Z. (2021). Perspektif Komunikasi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring (Studi Kasus Game Mobile Legends: Bang Bang). *Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 6(1), 95-116.