

KEKERASAN VERBAL YANG TERBENTUK DI KALANGAN GAMER

Aditya Surya Dinata^{1)*}, Siti Arieta²⁾, Teguh Setiandika Igiasi³⁾

Universitas Maritim Raja Ali Haji

*Penulis korespondensi: adiittdinata@gmail.com

ABSTRACT

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

Keywords: *Online games, Verbal Abuse, Trauma*

ABSTRAK

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

Penelitian ini juga menemukan bahwasanya *gamer* yang mengalami kekerasan verbal juga terjadi pada seorang perempuan. Faktor lingkungan menjadi salah satu alasan kuat kekerasan verbal terjadi di kalangan *gamer*. Bentuk kekerasan verbal pada penelitian ini seperti memaki, merendahkan, dan penghinaan yang mengakibatkan pada rasa trauma yang dirasakan oleh para *gamer* sehingga memilih untuk menjauh dari lingkungan sekitar dan mengasingkan diri dari lingkungan sekitar.

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

Pendahuluan

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 sukit 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*I*, *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 (*trashtalk*) 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 diawasi 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 dilakukan 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 lakunya. 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*.

Metode

Metode pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif, analisis data yang dikumpulkan (dalam bentuk kata-kata, gambar, atau perilaku) dan tidak direpresentasikan dalam bentuk statistik, namun sebaliknya memberikan gambaran atau uraian tentang situasi atau kondisi yang diteliti dalam bentuk naratif (Sugiyono, 2020). Data primer dalam penelitian ini yaitu hasil observasi dan wawancara langsung peneliti dengan informan, dalam hal ini data berisi tentang dampak kekerasan verbal dalam *game Mobile Legend*, kondisi kesehatan mental setelah bermain *game Mobile Legend*, serta faktor apa yang membuat kekerasan verbal dalam bermain *game Mobile Legend* dapat terjadi. Data sekunder dalam penelitian ini berupa jurnal, buku, maupun dokumen resmi yang berhubungan dengan

penelitian ini, dalam hal ini data-data yang mengacu pada bentuk-bentuk kekerasan verbal pada *gamer* yang mengakibatkan dampak kekerasan verbal bagi para pemain *game online mobile legend*. Adapun teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. 3 proses analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil Dan Pembahasan

Karakter Pemain dalam Bermain *Game Mobile Legend*

Kekerasan verbal merupakan kekerasan yang dilakukan melalui tutur kata seperti fitnah, membentak, memaki, berkata kasar, dan mempermalukan di depan umum dengan kata-kata yang tidak pantas. Untuk mengetahui kekerasan verbal yang dialami oleh para *gamer* dan karakter pemain dalam bermain *game mobile legend*, kita tentu perlu mengetahui bagaimana proses awal para pemain *game* tersebut mengenal *game online mobile legend* tersebut. Menurut beberapa sumber data yang didapatkan penulis dari hasil wawancara pada informan penelitian, mereka memiliki alasan yang berbeda-beda dalam hal kenapa memainkan *game mobile legend* diantaranya karena menonton iklan *game* tersebut di platform media sosial seperti youtube.

Adapun hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari informan Hariyo jika dirinya memainkan *game mobile legend* ini karena melihat iklan di platform media sosial youtube.

“waktu itu main game ini juga karena iseng aja soalnya pas lagi nonton youtube tiba-tiba lewat iklan tentang game mobile legend disitu terus ya udah lah iseng aja nyobain dan coba nanya temen yang lain siapa tau udah ada yang pernah main game ini lebih dulu dan setelah nanya beberapa temen katanya seru jadi ya udah lah aku coba download dan main, dan ternyata emang lumayan seru juga dan bener-bener bikin nagih pengen main terus” (Hasil wawancara 14 Desember 2023)

Berdasarkan pernyataan yang disampaikan informan Hariyo dalam menceritakan awal mula bagaimana dirinya mengenal *game mobile legend* adalah dari melihat iklan di platform youtube, yang dimana dirinya mencari terlebih dahulu keseruan *game* tersebut dari teman-temannya lalu kemudian mencobanya sendiri. Jika dilihat dari ketertarikan informan Hariyo untuk memainkan *game mobile legend*, lingkungan sekitarnya berpengaruh dalam membantu dirinya mengambil keputusan, hal ini tentu sejalan dengan pemikiran mead dalam pembahasannya mengenai konsep masyarakat (*society*) yaitu pada dasarnya masyarakat (*society*) berperan penting untuk perkembangan pikiran dan diri, selain itu masyarakat (*society*) juga mempunyai tanggapan secara tersusun yang dapat membentuk individu. Berdasarkan pemikiran Mead, ia mengemukakan dalam tingkat masyarakat kumpulan nilai dan norma dapat mengatur kehidupan sosial manusia baik secara tertulis maupun tidak tertulis. (Suprianto Djoko, 2022)

Faktor yang memicu terjadinya kekerasan verbal dikalangan para *gamer mobile legend* cukup beragam, biasanya hal tersebut terjadi akibat adanya stratifikasi antar sesama *gamer* seperti misalnya dari *skill* bermain yang memiliki perbedaan antara satu sama lain yang menyebabkan pengalaman bermain menjadi tidak

menyenangkan sehingga ada beberapa keinginan yang tidak terpenuhi selama bermain. Selain itu juga faktor lain yang memicu terjadinya kekerasan verbal di kalangan *gamer* ini adalah akibat mengalami kekalahan beruntun yang disebabkan dari teman bermain yang tidak bisa bermain secara serius. Hasil wawancara yang dilakukan pada informan yang merupakan para *gamer* dari *game mobile legend* nantinya akan mengkonfirmasi bahwa mereka seringkali mengalami kekerasan secara verbal ketika bermain *game mobile legend* karena tidak memiliki *skill* bermain yang diatas rata-rata.

Adapun hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari informan Hariyo jika dirinya menerima kekerasan verbal akibat tidak memiliki *skill* yang diatas rata-rata.

“iya jadi meskipun aku udah main game ini cukup lama tapi skill aku ya segitu-gitu aja engga bisa dibilang jago karena temen-temen aku gamau ngajarin atau bagi ilmu, nah karena aku ga jago ini lah makanya aku sering banget diejek atau dihina dan direndahin banget sama mereka-mereka yang jago tu temen temen aku”(Hasil wawancara 14 Desember 2023).

Berdasarkan pernyataan yang disampaikan oleh informan Hariyo dalam menceritakan *skill* bermain mempengaruhi karakter ketika bermain *game mobile legend* ini. Jika dilihat dari hasil wawancaa informan Hariyo untuk memainkan *game mobile legend*, lingkungan sekitarnya berpengaruh dalam membantu informan Hariyo mengambil keputusan, hal ini tentu sejalan dengan pemikiran Mead dalam pembahasannya mengenai konsep masyarakat (*society*) yaitu pada dasarnya masyarakat (*society*) berperan penting untuk perkembangan pikiran dan diri, selain itu masyarakat (*society*) juga mempunyai tanggapan secara tersusun yang dapat membentuk individu. Berdasarkan pemikiran Mead, ia mengemukakan dalam tingkat masyarakat kumpulan nilai dan norma dapat mengatur kehidupan sosial manusia baik secara tertulis maupun tidak tertulis. (Suprianto Djoko, 2022)

Selain itu, di dalam dunia *gaming* seperti *game mobile legend* ini memiliki beberapa kumpulan peraturan yang tidak tertulis. Nilai dan norma yang dimaksud dalam penjelasan tersebut seperti aturan-aturan untuk tidak menggunakan nama asli di dunia nyata ketika bermain. Aturan tersebut muncul dikarenakan hampir 90% pemain *game mobile legend* tidak ada yang menggunakan nama asli mereka ketika bermain *game*. Hal tersebut juga muncul untuk menghindari bentuk kekerasan verbal yang bisa saja terjadi karena ketika menggunakan nama asli kemudian ketika bermain *game* tetapi mengalami kekalahan makan nama asli pemain tersebut akan digunakan untuk disandingkan dengan umpatan-umpatan kasar.

Peristiwa tersebut tentu memunculkan sebuah pertanyaan baru misalnya saja, nama seperti apa yang harus kita gunakan di dalam *game* agar tidak menerima kekerasan verbal. Oleh karena itu umumnya para pemain *game* tersebut akan berusaha mencari nama berbeda seperti istilah nama panggung untuk mereka gunakan. Nama panggung yang dimaksud disini dapat disebut *Username*, biasanya *username* ini akan bersifat misterius seperti misalnya *username* yang sifatnya *unisex* atau dalam arti lain *username* tersebut tidak dapat ditentukan dengan jelas apakah pengguna *username* tersebut adalah seorang laki-laki atau perempuan. Penggunaan *username* yang bersifat *unisex* pun belum tentu dapat menjauhkan kita dari bentuk kekerasan verbal yang terjadi pada saat bermain *game*, karena masih ada istilah-istilah lain yang sifatnya kasar yang biasanya diucapkan oleh pemain *game* seperti misalnya *name-calling* dan umpatan kasar lainnya.

Adapun hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap saudara Dayat dan juga Saudara Reza yang dimana masing-masing dari mereka menerima kekerasan verbal karena menggunakan nama asli dunia nyata yang digunakan di dunia *game* dan juga menggunakan *username* yang sifatnya *unisex*.

“dulu tu kan ga ngerti kalau misalnya main game kek gini bakalan ada bacotan bacotan kasar kaya gitu kalo soal nama, eh ternyata pas main persoalan nama pun sampe kena hanya karena gamenya kalah, udahlah dibacotin karena gamenya kalah ini ditambah diejek ejek juga pula perkara nama, dan mereka kaya ada aja gitu kata-kata yang emang untuk ngejek gitu padahal itu terlalu random kaya contohnya binatang lah kau gitu dan juga karena itu kadang aku jadi ngelakuin hal yang sama yang aku terima ke orang lain” (Hasil wawancara 18 Desember 2023).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, informan menyatakan bahwa penggunaan nama asli dunia nyata di dalam *game* dapat menjadi salah satu sasaran kekerasan verbal dalam *game* dan secara tidak langsung hal tersebut menjadi budaya ketika hal seperti itu ditiru oleh si korban lalu kemudian dilakukan juga pada korban berikutnya. Pada konsep teori Mead pikiran (*mind*) mempunyai kemampuan untuk memunculkan dalam dirinya sendiri tidak hanya satu respon namun juga respon komunitas secara keseluruhan. Dalam hal ini bahasa adalah perangkat lunak yang mengaktifkan pikiran, yang dimana tanpa interaksi simbolis yang dibutuhkan oleh pembelajaran bahasa, kita tidak akan dapat memikirkan tanggapan kita, kita hanya akan memberikan reaksi. (Wahdiyati, 2022)

Sama halnya dengan pernyataan dari informan Reza yang juga menerima kekerasan verbal berupa *name-calling*

“jadi aku pernah diejek atau dihina pake nama hewan yang di orang awam pasti kasar, aku kalo lagi main game terus ternyata kalah dan ga bagus mainnya pasti langsung diejek dengan sebutan BABI KECAP, tidak tau alasan pastinya kenapa mereka kasih nama nya kaya gitu yang jelas mau diliat darimanapun itu kasar banget ga sih” (Hasil wawancara 26 Desember 2023).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut informan menyatakan bahwa tindakan kekerasan verbal yang terjadi dalam dunia *game* sudah sampai menggunakan istilah-istilah kasar seperti yang disampaikan informan diatas. Penggunaan istilah-istilah tersebut dalam dunia pengetahuan dapat dikatakan bentuk kekerasan verbal yang berupa *name-calling* yang memiliki pengertian bentuk argumen di mana label menghina atau merendahkan diarahkan pada individu ataupun kelompok. Pada konteks *name-calling* tersebut dapat kita lihat dalam pemikiran Mead yang menyatakan generalisasi lain membentuk cara kita berfikir dan berinteraksi dalam komunitas. Seperti yang sudah dibahas sebelumnya bahwasannya penggunaan istilah-istilah seperti ini dalam dunia *game* sudah menjadi sebuah kebudayaan yang mana ketika ada yang melakukan kekerasan verbal maka kita akan berfikir apakah ketika mengalami kekalahan harus selalu melakukan kekerasan verbal sebagai bentuk ungkapan kekesalan dan cara agar seseorang bisa bermain lebih baik lagi untuk tidak mendapatkan kekerasan verbal lainnya. (Zikrillah, 2021)

Kekerasan verbal dalam dunia *game* ini dapat terjadi dimana saja baik itu terjadi secara *offline* ataupun bisa terjadi secara *online*. Ada hal yang sekiranya

menjadi faktor kekerasan verbal ini dapat terjadi secara *offline* dan juga *online* seperti contohnya lokasi bermain atau lingkungan bermain. Bagaimana bisa lokasi bermain *game* dapat mempengaruhi terjadinya kekerasan verbal. Lokasi bermain para pemain *game* ini biasanya beragam ada yang rumahnya bersedia untuk dijadikan tongkrongan, ada juga yang mainnya di tempat umum seperti taman dan alun-alun, ada juga yang lokasi bermainnya di kedai kopi yang memiliki fasilitas wifi yang bisa diakses, serta ada juga yang bermain bersama tapi secara daring (*online*). Lokasi-lokasi ini tentu mempengaruhi dalam terjadinya bentuk kekerasan verbal yang tentu juga memiliki dampak yang cukup serius.



Gambar 1 Suasana salah satu kedai kopi tempat bermain *game online* di Kijang

Pengaruh *lokasi* bermain juga sama halnya seperti yang disampaikan oleh informan Khalil, dimana ia setidaknya pernah mengalami hal serupa

“jadi kami tu main disalah satu kedai kopi di kijang, kedai kopi itu justru terhitung rame kalau dibandingkan dengan kedai kopi lain, dan juga di dalam kedai kopi itu ga hanya orang-orang main game aja isinya tapi ada juga kaya bapak-bapak ngopi biasa. nah ditempat yang cukup umum kek gitu aja mereka tu masih bisa ngejek atau ngerendahkan aku kalau pas main ternyata aku ga jago, mereka ga peduli sekitar yang penting luapan emosi mereka tersampaikan” (Hasil wawancara 3 Januari 2024)

Berdasarkan hasil wawancara dari informan Khalil diatas menyatakan bahwa para pemain *game* ini tidak memperdulikan kata-kata kasar yang mereka ucapkan ketika bermain di lokasi manapun. Hal ini dapat kita simpulkan bahwa para pelaku kekerasan verbal ini menganggap bahwa apa yang mereka lakukan itu sudah benar karena seperti yang peneliti bahas diatas jika mengejek ataupun merendahkan orang lain dalam dunia *gaming* sudah menjadi hal yang biasa dan menjadi suatu budaya tanpa memikirkan dimana ia mengatakannya. Yang tidak para *gamer* itu pahami adalah respon orang atau tanggapan orang lain diluar dunia *gaming* itu berbeda dengan orang yang berada dalam dunia *gaming*, bagi para *gamer* mungkin hal seperti itu biasa saja tapi bagi orang lain yang melihat itu ditempat umum tentu akan berfikir hal yang berbeda, mereka akan menganggap hal yang dilakukan pemain *game* tersebut sebuah tindakan yang sangat kasar. Sejalan dengan pemikiran Mead, makna

sosial adalah konstruksi terhadap realitas sosial atau lingkungan dimana tempat seseorang itu berada. Fakta tidak berbicara sendiri melainkan itu interpretasi kita, begitu orang lain mendefinisikan situasi sebagai nyata, maka konsekuensinya juga akan sangat nyata. (Rohman, 2021).

Gambaran lain mengenai lokasi menjadi pengaruh dalam kekerasan verbal di dunia *game* juga dirasakan oleh informan Rian, ia mengatakan para pemain *game* ini tidak peduli kalian ada dimana ketika kita melakukan kesalahan maka mereka akan tetap mengejek atau merendahkan kita.

*“jadi aku main ML juga terus punya lah beberapa teman online ataupun offline yang ketemu ditempat gitu dari game ini terus karena alasan itu lah aku sering main ml sama orang yang sebenarnya ga kena tapi karena sama sama main ml makanya akum au main, abis itu aku malah sering diejek atau dikata-katain tol*I, beng*k gitu karena aku mainnya kurang jago, dan itu bikin sakit hati banget padahal ini cuma game doang”* (Hasil wawancara 12 Januari 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan Rian menyatakan baik itu secara *offline* ataupun *online* yang tidak melihat fisik orang lain pun para pemain *game* ini juga akan tetap menghina dan merendahkan orang lain. Kekerasan verbal yang sudah membudaya dalam dunia *game* ini tidak dapat untuk kita hindari dikarenakan para pemain *game* ini tidak memperdulikan akan seperti apa orang-orang yang mereka rendahkan nantinya, yang mereka pikirkan adalah bagaimana mereka bisa memenangkan *game* tersebut dan ketika kalah bagaimana mereka bisa meluapkan kekesalan mereka. Pada konsep pemikiran George H. Mead, menurut Mead dalam relasi sosial diri sering berperan sebagai obyek dan subyek. Diri muncul dan berkembang jika terjadi komunikasi antarmanusia. Manusia bertindak terhadap orang atau benda berdasarkan makna yang mereka berikan kepada orang atau benda itu. (Ridho Pribadi, 2023).

Dari beberapa hasil wawancara yang dilakukan, peneliti menilai bahwa benar adanya indikasi bentuk-bentuk kekerasan verbal di kalangan para *gamer mobile legend* yang ada di Kelurahan Kijang kota. Berdasarkan hasil wawancara juga peneliti memandang bahwa para *gamer* ini mengalami kekerasan verbal ini dari berbagai macam keadaan yang tidak menyenangkan, ada yang mengalami pada saat lagi mau mendalami *game* tersebut, ada yang mengalami kekerasan verbal hanya karena masalah sepele dan akhirnya berujung pada penghinaan secara fisik dan non fisik, dan bahkan menurut hasil wawancara terhadap informan ditemukan adanya kekerasan verbal yang dialami oleh seorang perempuan yang mana hal tersebut dapat dijadikan acuan bahwa dalam dunia *gaming* ini kekerasan verbal dapat terjadi atau dialami oleh siapa aja baik itu laki-laki ataupun perempuan.

Penelitian ini menemukan bahwa kekerasan verbal yang dilakukan oleh para *gamer mobile legend* tersebut dilatarbelakangi oleh faktor lingkungan. Peneliti juga menilai berdasarkan hasil wawancara dengan informan bahwa menghina atau menjelek-jelekkan orang lain ketika *game* itu kalah sudah menjadi sebuah kebiasaan yang tanpa sadar terbentuk dengan sendirinya akibat dari pergaulan dilingkungan para *gamer mobile legend* itu sendiri.

Kekerasan verbal yang terjadi di kalangan para *gamer* ini secara tidak langsung tersebar luas secara perlahan melalui para korbannya. Dimana para korban bisa saja menaruh rasa dendam ataupun perasaan tidak senang ketika mendapati dirinya

diperlakukan secara seenaknya. Kekerasan verbal di kalangan *gamer* ini sudah menjadi makanan sehari-hari dimana biasanya tindakan tersebut ditutup-tutupi dengan kata-kata “melatih mental” yang mana kita tau kesehatan mental setiap orang tentunya berbeda-beda. Oleh karena itu para *gamer* yang menjadi korban dari kekerasan verbal perlu memikirkan strategi ataupun langkah selanjutnya apa yang akan dilakukan ketika nantinya kembali menerima kekerasan verbal saat bermain *game online*.

Dampak Kekerasan Verbal Dalam *Game Online Mobile Legend*

Kekerasan verbal dan juga *game online* sudah sangat erat kaitannya dengan kehidupan masyarakat saat ini. Kekerasan verbal ini sendiri jika terjadi terlalu sering maka akan menimbulkan dampak bagi para korbannya yang mana pada penelitian ini dampak-dampak kekerasan verbal yang dialami oleh para *gamer* diantaranya adalah putusnya hubungan pertemanan yang disebabkan akibat dari kekerasan verbal saat bermain *game mobile legend*, dampak lain dari kekerasan verbal dalam penelitian ini adalah berhenti bermain *game mobile legend* itu sendiri agak terhindar dari kekerasan verbal, selain itu dampak lainnya dari kekerasan verbal yaitu mengisolasi diri dari lingkungan bermain.

1. Putus Hubungan Pertemanan

Pada kalangan *gamer* kekerasan verbal sudah menjadi hal yang biasa saja menurut beberapa individu. Umumnya kekerasan verbal ini terjadi adanya perbedaan pandangan tentang cara bermain *game online*. Tidak sedikit *gamer* yang berfikir jika dengan bermain *game online* ini harus secara serius, karena jika tidak bermain secara serius makan *game*-nya akan mengalami kekalahan dan karena itulah kekerasan verbal tersebut muncul. Ketika mengalami kekerasan verbal saat bermain bersama teman banyak *gamer* yang akhirnya merasa hal tersebut sudah berlebihan dan akhirnya kesal karena terlalu sering diejek, dihina, direndahkan yang pada akhirnya hubungan pertemanan antara para *gamer* ini terputus

Pernyataan dari informan Khalil menyatakan bahwa ia tidak lagi berteman dengan mereka-mereka yang dulunya melakukan kekerasan verbal terhadap dirinya

“jadi iya memang karena terlalu sering diejek sampai direndahin banget bikin aku kesel dan ngerasa kalo main sama dia terus bakalan diejek terus makanya akhirnya aku mutusin untuk ya udah ga usah main bareng dan ga usah temenan lagi”(Hasil Wawancara 3 Januari 2024)

Hal yang sama juga di sampaikan oleh saudara Dio terkait putusnya pertemanan akibat dari kekerasan verbal saat bermain *game online*

*“aku dulu ada satu temen yang main bareng terus tapi iya gitu dia toxic banget sering banget bilang aku t*lol lah, b*doh lah jadinya aku sakit hati lah dan sejak itu gaada main bareng lagi”* (Hasil wawancara 14 Desember 2023).

Setelah hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa terdapat dampak yang cukup signifikan bagi seseorang yaitu putusnya hubungan pertemanan yang sebelumnya terjalin. Penyebab putusnya hubungan pertemanan ini tentunya diakibatkan dari kekerasan verbal saat bermain *game online* yang dialami oleh informan secara terus-menerus. Putusnya hubungan

pertemanan ini tentu berimbas pada relasi sosial yang pada akhirnya relasi sosial informan tersebut menjadi berkurang.

2. Berhenti bermain Game Online

Pada saat bermain *game online* ada yang namanya kualitas skill atau seberapa mahirnya seorang *player* dalam memainkan *game* tersebut. Pada *game online* ketika seseorang tidak memiliki skill yang diatas rata-rata maka akan menerima kekerasan verbal seperti direndahkan atau bahkan dikucilkan yang mengakibatkan seseorang merasa dirinya cukup rendah dan tidak layak untuk bermain *game online* maka memutuskan untuk berhenti bermain *game online*. Hal ini juga dapat dikaitkan dengan teori George H. Mead mengenai konsep diri (*self*) yaitu jika di dalam relasi sosial, diri sering berperan sebagai objek dan subjek, maka konsep diri (*self*) akan muncul dan terus berkembang. Konsep diri (*self*) juga mempunyai kemampuan terhadap individu untuk berperan di dalam interaksi dengan individu lainnya. (Ahdiyat, 2020).

Penjelasan berhenti bermain *game online* juga disampaikan oleh informan Dayat yang menerima kekerasan verbal

“karena aku ga punya skill yang bagus bagus banget karena device aku ga mendukung jadinya ya aku jadi sasaran kekerasan verbal, dan itu tu udah sering banget yang bikin aku udah cape sama game ini makanya aku mutusin buat berhenti dulu lah main game ini gitu” (Hasil wawancara 12 Januari 2024).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh informan Dayat dapat terlihat bahwasannya dampak yang ditimbulkan dari kekerasan verbal ini cukup jelas terlihat. Dampak kekerasan verbal berhenti bermain *game online mobile legend* ini mungkin menjadi dampak yang sedikit menguntungkan bagi beberapa *gamer* karena mereka dapat menjauhkan diri dari kekerasan verbal.

3. Isolasi diri dari lingkungan bermain

Dampak lain dari kekerasan verbal ketika bermain *game online* adalah isolasi diri dari lingkungan bermain, hal ini biasanya terjadi karena perasaan yang direndahkan secara berlebihan ketika bermain *game online*.

Pernyataan mengenai isolasi diri karena dampak dari bermain *game online* disampaikan oleh saudara Ridwan

“aku tu main game ini padahal cuma buat fun aja awalnya tapi kok lama-lama main sama temen rasanya penuh tekanan banget karena harus banget menang gitu gamenya, sering banget karena main sama aku kalah aku dihina hina secara fisik gitu, makanya karena itu aku jadi takut buat nongkrong atau main keluar lagi” (Hasil wawan cara 18 Desember 2023).

Dari hasil wawancara terkait yang telah dilakukan peneliti menunjukkan bahwa peran penting masyarakat sekitar dapat mengubah seorang individu. Ketika kita sebagai individu tidak merasa mendapatkan penerimaan diri dalam sebuah lingkungan maka kita hanya harus mencari lingkungan baru agar bisa mendapatkan diterima dalam masyarakat dan penetimaan diri, karena pada dasarnya *generalized others* seringkali membantu mengatasi konflik yang terjadi dalam *particular others*. (Wahdiyati, 2022).

Menurut teori interaksi simbolik George H. Mead terdapat tingkatan paling umum

dengan menggunakan istilah masyarakat (*society*) yang berarti proses sosial tanpa henti yang mendahului pikiran dan diri. Dalam konsep masyarakat (*society*) ini terdiri dari individu-individu yang terbagi dalam bagian masyarakat yang mempengaruhi pikiran dan diri. Masyarakat yang pertama yaitu *particular others*, yang berisi individu bermakna seperti anggota keluarga dan juga teman, sedangkan masyarakat yang kedua yaitu *generalized others* yang merujuk pada kelompok sosial dan budayanya secara keseluruhannya. Dalam konteks kekerasan verbal saat bermain *game online* konsep masyarakat (*society*) memiliki peran penting sebagai jaringan hubungan sosial yang diciptakan, dibangun dan dikonstruksikan oleh setiap individu. Anggota keluarga dan teman seorang *gamer* sebagai *particular others* memberikan perasaan diterima didalam masyarakat dan penerimaan diri. Sedangkan dalam bermain *game mobile legend* terdapat komunitas yang membangun lingkungan bermain yang erat kaitannya dengan kekerasan verbal, komunitas tersebut lah yang disebut dengan *generalized others*. (Ridho Pribadi, 2023).

Kesimpulan

Sebagai bentuk dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai dampak kekerasan verbal yang terjadi di dalam *game online* dapat disimpulkan bahwa dampak kekerasan verbal ini terjadi diawali oleh beberapa faktor yang dapat dilihat dari 2 sudut pandang yang berbeda. Jika dilihat dari sudut pandang korban maka faktor kekerasan verbal di dalam *game online* dapat terjadi karena beberapa hal seperti penguasaan SDM yang masih kurang, dalam hal ini maksudnya akibat tidak dapat memaksimalkan potensi diri maka akan menjadi sasaran utama para pelaku kekerasan verbal. Adanya kesenjangan antara pemain yang sudah pro dan pemain yang biasa-biasa saja juga menjadi salah satu faktor kenapa kekerasan verbal di dalam *game online* dapat terjadi, serta kualitas skill antar para *gamer* menjadi pembeda yang cukup signifikan oleh karena itu mudah sekali bagi para korban menerima kekerasan verbal ketika mereka bermain *game online*. Jika fenomena ini dilihat dari sudut pandang si pelaku kekerasan verbal maka faktor yang menjadi kekerasan verbal di dalam *game online* dapat terjadi karena pengaruh lingkungan yang memaksa keadaan individu untuk melakukan kekerasan verbal yang mana akibatnya itu menjadi sebuah kebiasaan dan sudah menjadi erat kaitannya antara kekerasan verbal dan juga *game online*.

Dampak yang dirasakan oleh para *gamer* itu sendiri pada dasarnya cukup beragam dan banyak jenisnya. Pada penelitian ini dampak-dampak yang dimunculkan yaitu terdapat 3 dampak. Dampak kekerasan verbal yang pertama pada penelitian ini yaitu putusnya hubungan pertemanan antara para *gamer* tersebut yang diakibatkan kekerasan verbal dalam bentuk cacian, direndahkan didepan umum, serta di hina. Dampak kekerasan verbal kedua dalam penelitian ini yaitu adalah para *gamer* tersebut jadi berhenti bermain *game mobile legend* yang pada awalnya itu menjadi sebuah hobi untuk mengisi waktu luang, namun akibat kekerasan verbal yang diterima para *gamer* ini makanya mereka memutuskan untuk berhenti bermain *game mobile legend* itu agar menjaga diri terhindar dari kekerasan verbal. Dampak

kekerasan verbal ketiga dalam penelitian ini adalah para *gamer* tersebut jadi mengisolasi diri dari lingkungan bermain yang sebelumnya sangat dekat, namun hal itu berubah akibat dari terlalu sering menerima kekerasan verbal saat bermain *game mobile legend* bersama-sama.

Pada dasarnya pemaknaan main *game* itu sendiri adalah untuk mencari kesenangan dan juga hiburan namun dikarenakan adanya fenomena kekerasan verbal ini mengubah makna itu sendiri menjadi harus bermain dengan serius dan benar ketika bermain *game online*. Hasil analisis yang dilakukan menggunakan teori interaksi simbolik George H. Mead menunjukkan menurut perspektif interaksi simbolik pertukaran simbol dan bagaimana mereka saling memberikan makna terhadap simbol itulah yang menjadikan terjadinya dampak kekerasan verbal saat bermain *game online*.

Daftar Pustaka

- Abdu Zikrillah, A. M. (2021). Perspektif Komunikasi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring (Studi Kasus Game Mobile Legends: Bang Bang). *Dakwah dan Komunikasi*, 2-4.
- Ahdiyat, M. A. (2020). Kekerasan Verbal di Konten Youtube Indonesia Dalam Perspektif Kultivasi. *Journal of Communication*, 5(2), 211-225.
- Alfirahmadita Jeani, S. M. (2020). Peran Bahasa dalam Komunikasi Pembelajaran Matematika secara Online pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(3), 153-165.
- Argestya, U. F. (2013). Fenomena Kekerasan Dalam Game Online (Studi Etnometodologi Game Online Terhadap Perilaku Kekerasan Pelajar Usia 6-16 Tahun di Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo). *Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*, 3(1).
- Asla De Vega, H. K. (2019). Pengaruh Pola Asuh dan Kekerasan Verbal terhadap Kepercayaan Diri. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 3(Issue 2), 433-439.
- Dini Wahdiyati, R. D. (2022). Kekerasan Verbal dalam Konten Gaming di Youtube (Analisis Isi Kualitatif Konten Ulasan Permainan Online Minecraft dan Mobile Legend pada Akun Youtube Miuveox dan Brandonkent Everything). *Indonesia Sosial Teknologi*, Vol. 3, No. 2.
- Kawengian Kirana, E. M. (2017). PERANAN KOMUNIKASI PEMERINTAHDALAM PELAKSANAAN PROGRAM BERSIH KAMPUNG(Studi Pada Pemerintah Desa Lopana Satu Kecamatan Amurang Timur). *ACTA DIURNA KOMUNIKASI*, 6(2).
- Ridho Pribadi, A. H. (2023). Analisis Interaksi Simbolik Gamer Mobile Legend dalam Perspektif George Herbert Mead. *Jurnal Komunikasi Peradaban*, 1(2), 18-28.

Rohman, J. C. (2021). Moralitas dan Diskriminatif Tuturan Youtuber Gaming Pada Game Online Mobile Legend. *Diksatrasia*.

Sugiyono. (2020). METODE PENELITIAN KUALITATIF. Bandung: ALFABETA CV.

Suprianto Djoko, C. B. (2022). Kekerasan Komunikasi Verbal oleh Anak Usia 11-12 Tahun Dalam Game Online Free Fire. *Jurnal Paradigma Madani*, 9(1), 69-81.