

**PERSEPSI MAHASISWA/I FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU  
POLITIK UNIVERSITAS MEDAN AREA TERHADAP AKTIVITAS  
*VERBAL ABUSE (UNGKAPAN KASAR) DI GAME ONLINE  
MOBILE LEGEND BANG BANG***

**SKRIPSI**

**Disusun Oleh :**

**AZMI MUAFA**

**18.8530.112**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2023**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 16/11/23

Access From (repository.uma.ac.id)16/11/23

**PERSEPSI MAHASISWA/I FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU  
POLITIK UNIVERSITAS MEDAN AREA TERHADAP AKTIVITAS  
*VERBAL ABUSE (UNGKAPAN KASAR) DI GAME ONLINE  
MOBILE LEGEND BANG BANG***

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
di Fakultas Ilmu Sosial dan Politik  
Universitas Medan Area

Oleh :

**AZMI MUAFA**

**18.8530.112**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK  
UNIVERSITAS MEDAN AREA  
MEDAN  
2023**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 16/11/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)16/11/23


**LEMBAR PENGESAHAN**


**Judul Penelitian** : Persepsi Mahasiswa/i Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu politik  
Universitas Medan Area Terhadap Aktivitas verbal abuse  
(ungkapan kasar) di game online Mobile Legend Bang Bang

**Nama Mahasiswa** : Azmi Muafa  
**NPM** : 188530112  
**Program Studi** : Ilmu Komunikasi  
**Fakultas** : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik


Disetujui Oleh :

Komisi Pembimbing

  
Dr. Effiati Juliana Hasibuan, M.Si  
Pembimbing I

  
Beltahmamero Simamora, S.IP., MPA  
Pembimbing II

  
Dr. Effiati Juliana Hasibuan, M.Si  
Dekan

  
Agrieta Galanda, B.Comm, M.Sc, CPSP  
Ketua Program Studi

Tanggal Lulus: 19 September 2023

### **LEMBAR PERNYATAAN**

Saya dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis bertujuan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi. Skripsi ini merupakan hasil karya tulis saya sendiri, adapun pada bagian-bagian tertentu dalam skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya tulis orang lain yang penulis gunakan sebagai referensi dan pendukung dalam penulisan skripsi ini.

Sumber dan kutipan tersebut telah penulis cantumkan sumbernya secara jelas sesuai dengan kaidah dan etika penulisan karya ilmiah. Oleh karenanya saya bersedia untuk menerima sanksi-sanksi dengan peraturan yang berlaku apabila dikemudian hari ditemukan hasil plagiat di dalam skripsi ini.

Medan, 19 Agustus 2023

Hormat Penulis  
  
Azmi Muafa



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Azmi Muafa  
NPM : 18.8530.112  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **"Persepsi Mahasiswa/i Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Medan Area Terhadap Aktivitas Verbal Abuse (Ungkapan Kasar) Di Game Online Mobile Legend Bang Bang"**. Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilih Hak Cipta. Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Medan, Indonesia

Pada tanggal : 19 Agustus 2023

Yang menyatakan



Azmi Muafa  
18.8530.112

## RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama lengkap Azmi Muafa, penulis lahir di Kota Medan, provinsi Sumatra Utara pada tanggal 26 Mei 2000. Penulis merupakan anak tunggal dari bapak Irzan Nasution dan Ibu Sri Wahyuni.

Penulis merupakan alumni SMA Swasta Panca Budi pada tahun 2018 dan pada tahun yang sama melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi di Fakultas Ilmu Sosial dan Politik dengan Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Medan Area. Pada tahun 2021, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) di Radio Republik Indonesia Medan (RRI Medan).

Pada Tahun 2023, dengan kesungguhan, semangat, dan motivasi. Penulis telah berhasil menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Persepsi Mahasiswa/I Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Medan Area Terhadap Aktivitas *Verbal Abuse* (Ungkapan Kasar) Di *Game Online Mobile Legend Bang Bang*”. Penulis berharap semoga skripsi yang penulis buat ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi dunia pendidikan dan masyarakat.

## ABSTRAK

### **Persepsi Mahasiswa/i Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area Terhadap Aktivitas *Verbal Abuse* (Ungkapan Kasar) Di *Game Online Mobile Legend Bang Bang***

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada banyaknya aktivitas *verbal abuse* (ungkapan kasar) dalam bentuk pesan suara atau tulisan yang bertujuan untuk menghina dan merendahkan orang lain yang dilakukan di *game online mobile legend bang bang*, dimana aktivitas tersebut dapat menimbulkan permusuhan dan perkelahian di kehidupan dunia nyata. Tujuan dari penelitian ini sendiri adalah untuk mengetahui bagaimana persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area terhadap aktivitas *verbal abuse* (ungkapan kasar) yang dilakukan di *game online Mobile Legend Bang Bang* dan faktor pemicu aktivitas tersebut dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Teori yang digunakan adalah S.O.R (Stimulus, Organisme, Respon). Pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan melakukan wawancara dan observasi. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa banyak aktivitas *verbal abuse* (ungkapan kasar) seperti menghina dan merendahkan orang lain yang dilakukan di *game online Mobile Legend Bang Bang* dengan menggunakan bahasa yang kasar sehingga membuat orang lain merasa sakit hati dan marah serta faktor pemicu yang menyebabkan timbulnya aktivitas *verbal abuse* (ungkapan kasar) di game online Mobile Legend Bang Bang tersebut adalah karena rasa kesal terhadap pemain lain.

**Kata kunci: Persepsi, verbal abuse, Mobile legend bang bang**



## ABSTRACT

### ***Student Perceptions of the Faculty of Social and Political Sciences, Medan University Area Against Verbal Abuse Activities In Mobile Legend Bang Bang Online Game***

*The background of this research is based on the widespread activity of verbal abuse (abusive expressions) in the form of voice messages or writing aimed at insulting, insulting and blaming other people in the online mobile game Bang Bang Legend, where these activities can cause hostility and quarrels in real life. . The purpose of this research itself is to find out the perceptions of students at the Faculty of Social and Political Sciences, Medan Area University regarding verbal abuse activities (abusive expressions) carried out in the online game Mobile Legend Bang Bang and the factors that trigger these activities using descriptive qualitative research methods. The theory used is S.O.R (Stimulus, Organism, Response). Data collection was carried out by conducting interviews and observations. The research results show that there are many verbal abuse activities (abusive expressions) such as insults and comments from other people carried out in the online game Mobile Legend Bang Bang using harsh and dirty language which makes other people feel hurt and angry the trigger factor that causes verbal abuse (abusive expressions) in the online game Mobile Legend Bang Bang is because of irritation towards other players.*

***Keyword: Perception, Verbal abuse, Mobile legend bang bang***



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, kata yang penulis ucapkan sebagai ucapan syukur kepada ALLAH Subhanahu Wa Ta'ala atas segala pertolongan, rahmat, nikmat serta karunia yang telah diberikan kepada penulis dan juga tidak lupa penulis ucapkan shalawat serta salam kepada para nabi dan rasulnya terutama kepada nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam beserta sahabat dan keluarga beliau. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Persepsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area Terhadap Aktivitas *Verbal Abuse* (Ungkapan Kasar) di *Game Online Mobile Legend Bang Bang*“** dengan lancar dan baik.

Skripsi ini dibuat dengan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Medan Area.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat selesai berkat bantuan-bantuan dari berbagai pihak. Oleh Karenanya dengan tulus dan kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dadan Ramdan M.Eng, M.Sc selaku Rektor Universitas Medan Area
2. Kepada Ibu Dr. Effiati Juliana Hasibuan, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.
3. Kepada Ibu Dr. Nandra Ideyani Vita, M.Si, selaku Wakil Dekan Akademik Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.
4. Kepada Ibu Agnita Yolanda, B.Comm, M. Sc, CPSP selaku Ketua Program

Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.

5. Kepada Ibu Dr. Effiati Juliana Hasibuan, M.Si, selaku Dosen Pembimbing I, Bapak Beltahmamero Simamora, S.IP., MPA selaku Dosen Pembimbing II, serta bapak Angga Tinova Yudha, S.I.Kom, M.I.Kom, selaku serketaris atas kesediaannya untuk meluangkan waktu, memberikan masukan dan membimbing sehingga penulisan Skripsi ini tersusun dengan baik.
6. Kepada Seluruh Dosen dan staff Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area, terkhusus Dosen dan staff Program Studi Ilmu Komunikasi.
7. Kepada kedua orang tua dan keluarga tercinta, yaitu ayahanda Irzan Nst dan Irham Nst, ibunda Sri Wahyuni, tanteku Elfiani Nst dan Eliza Nst yang telah merawat, membesarkan, memenuhi segala kebutuhan penulis dan selalu memberikan nasehat-nasehat yang memberikan semangat kepada penulis.
8. Kepada saudaraku bang Reza dan kak deya, bang endit dan Kak wita, bang Fariz dan kak dea, bang Fandy dan kak Umi, bang Eris dan kak Tia, Alesya dan Ezra.
9. Kepada Teman seperjuangan winarti, santaria, apriadi, sucitra, puspita, anisyah, adillah dan serta seluruh mahasiswa dan mahasiswi Universitas Medan Area FISIP 2018 yang telah menemani penulis selama masa perkuliahan yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kesalahan dan kekeliruan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karenanya, Penulis dengan senang hati menerima berbagai masukan untuk kesempurnaan skripsi ini dan semoga skripsi ini dapat

bermanfaat bagi siapapun yang membaca. Akhir kata, penulis ucapkan terima kasih banyak.

Medan, 19 Agustus 2023

Penulis

Azmi Muafa





## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>ABSTRACT</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus Penelitian .....	11
C. Perumusan Masalah.....	11
D. Tujuan Penelitian.....	11
E. Manfaat Penelitian.....	12
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Persepsi	
1. Pengertian Persepsi .....	14
2. Proses Terjadinya persepsi .....	15
3. Faktor yang mempengaruhi persepsi.....	17
4. Macam-Macam Persepsi.....	18
B. <i>Game Online</i>	
1. Pengertian <i>Game Online</i> .....	19
2. Sejarah <i>Game Online</i> .....	20
3. Macam – Macam <i>Game Online</i> .....	22
4. Efek positif dan Negatif Bermain <i>Game</i> .....	23
5. <i>Mobile Legend Bang Bang</i> .....	24
C. <i>Verbal Abuse</i> (Ungkapan kasar)	
1. Pengertian <i>Verbal Abuse</i> (Ungkapan Kasar) .....	33
2. Bentuk – Bentuk <i>Verbal Abuse</i> (Ungkapan Kasar).....	33
3. Dampak <i>Verbal Abuse</i> (Ungkapan Kasar).....	34
D. Teori S.O.R.....	35
E. Kajian Peneliti Terdahulu .....	36
F. Kerangka Berfikir.....	39
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	41
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	42
C. Sumber Data.....	43
1. Data Primer .....	43

2. Data Sekunder .....	43
3. Informan Penelitian .....	43
D. Teknik Pengumpulan Data.....	45
1. Wawancara .....	45
2. Observasi .....	46
3. Dokumentasi .....	47
E. Triangulasi Data .....	47
F. Teknis Analisis Data.....	48
1. Reduksi Data.....	48
2. Penyajian Data .....	49
3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi.....	49
G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data .....	49
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	51
1. Sejarah Universitas Medan Area .....	51
2. Visi dan Misi Universitas Medan Area .....	52
3. Makna Logo Universitas Medan Area .....	53
4. Fakultas Ilmu Sosial dan Politik universitas Medan Area .....	56
B. Gambaran Informan Penelitian .....	58
C. Hasil Penelitian .....	60
D. Rangkuman .....	93
 <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	95
B. Saran .....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>97</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal dan Waktu Penulisan Skripsi .....	42
Tabel 4.1 Informan Kunci Penelitian .....	58
Tabel 4.2 Informan Utama Penelitian .....	60
Tabel 4.6 Informan Pendukung Penelitian .....	60





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Mobile Legend Bang Bang Interface</i> .....	1
Gambar 1.2 <i>Indonesia Mobile Legend Bang Bang active user</i> .....	2
Gambar 1.3 <i>Fitur chatroom game online Mobile Legend Bang Bang</i> .....	3
Gambar 1.4 <i>Aktivitas Verbal abuse di game online Mobile Legend Bang Bang</i> .....	4
Gambar 1.5 <i>Kasus verbal abuse player Mobile Legend Bang Bang asal Singapura</i> ..5	
Gambar 1.6 <i>Youtuber gaming yang membahas mengenai aktivitas verbal abuse di game online Mobile Legend Bang Bang</i> .....	6
Gambar 2.1 <i>Tahapan Persepsi</i> .....	16
Gambar 2.2 <i>Game Online Plato</i> .....	20
Gambar 2.3 <i>Logo game online Mobile Legend Bang Bang</i> .....	25
Gambar 2.4 <i>Logo Mobile Legend Bang Bang Professional League</i> .....	26
Gambar 2.5 <i>Peta lane Mobile Legend Bang Bang</i> .....	27
Gambar 2.20 <i>Teori Stimulus, Organisme, Response (S.O.R)</i> .....	35
Gambar 2.21 <i>Kerangka berfikir peneliti</i> .....	40
Gambar 4.1 <i>Logo Universitas Medan Area</i> .....	53
Gambar 4.2 <i>Gedung FISIP Universitas Medan Area</i> .....	55
Gambar 4.2 <i>Denah gedung FISIP Universitas Medan Area</i> .....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pertanyaan Wawancara .....	99
Lampiran 2 Pedoman Observasi .....	101
Lampiran 3 Surat pengambilan Data .....	102
Lampiran 4 Surat Keterangan Selesai pengambilan Data .....	103



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

*Game online* sudah tidak asing lagi di era *modern* saat ini, dengan perkembangan kemajuan teknologi yang ada bermain *game* sudah tidak lagi dibatasi oleh tempat, jarak dan waktu. Cukup dengan memiliki sebuah *smarthphone* yang terhubung dengan jaringan internet kita sudah dapat bermain *game* dimanapun dan kapanpun.

Salah satu *game online* yang banyak digemari adalah *game online Mobile Legend Bang Bang* (MLBB). *Game online Mobile Mobile Legend Bang Bang* adalah *game online* yang bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), yaitu *game* memainkan peran dan mengatur strategi 5 vs 5 yang memungkinkan pemain untuk bisa memilih berbagai jenis *hero*, *role*, dan *skill* untuk saling bertarung dalam sebuah arena pertarungan di dunia *virtual*.

**Gambar 1.1** *Mobile Legend Bang Bang interface*



**Sumber: (Peneliti, 2023)**

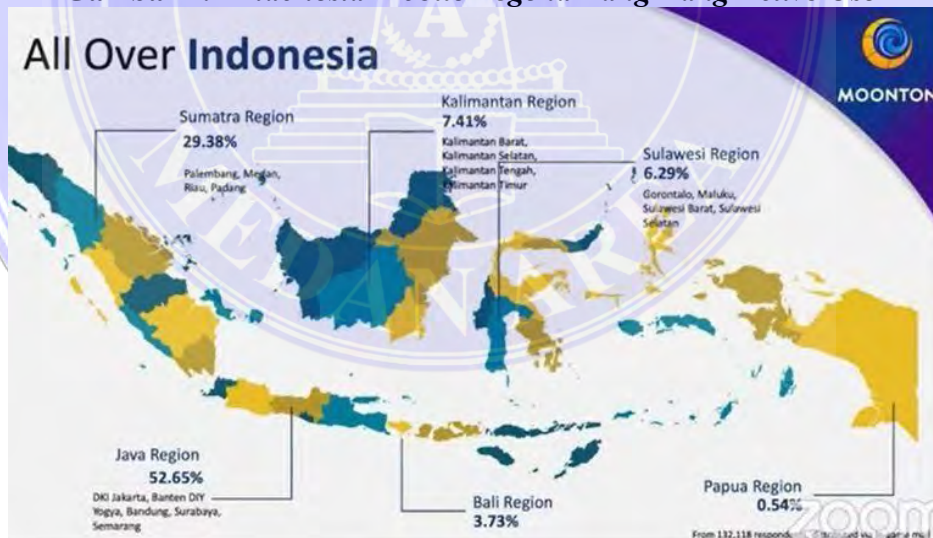
*Game online Mobile legend Bang Bang* termasuk kedalam 10 *game*



*online mobile* yang paling banyak dimainkan di seluruh dunia dengan total 1 miliar unduhan dan jumlah pemain aktif bulanan sebanyak 105 juta *player* yang berasal dari 120 negara. Menurut data yang didapatkan dari *Esport charts*, yaitu penyedia layanan analistik yang menyediakan metrik komprehensif untuk siaran dan *live streaming esport* di seluruh dunia menempatkan *game online Mobile Legend Bang Bang* sebagai *game online mobile* nomor satu dan paling populer di Asia tenggara sebagaimana yang dilansir dari [www.game.grid.id](http://www.game.grid.id).

Di Indonesia sendiri *game online Mobile Legend Bang Bang* sudah diunduh sebanyak 100 juta di *playstore* dan *appstore*, serta memiliki jumlah pemain aktif yang sangat banyak dengan total mencapai 34 juta pemain setiap bulannya. Berdasarkan jenis kelamin, 80% didominasi oleh laki-laki dan 20% sisanya adalah perempuan, yang mayoritas berasal dari pulau Jawa dan Sumatra.

**Gambar 1.2 Indonesia Mobile Legend Bang Bang Active User**



Sumber: [www.Moonton.com](http://www.Moonton.com)

Di *game online Mobile Legend Bang Bang* kita tidak hanya dapat bermain saja tetapi juga dapat melakukan interaksi secara *verbal* melalui pesan suara dan tulisan dengan pemain lainnya secara *online* di dunia *virtual* seperti berkomunikasi, melakukan kerjasama dan memperluas pertemanan.

Sistem interaksi di dalam *game online Mobile Legend Bang Bang* cukup serupa dengan sistem interaksi yang ada di media sosial pada umumnya seperti *facebook, instagram, whatsapp* dan *twitter*, yaitu adanya fitur *chatroom* dan *voice chat* sebagai media interaksi dan komunikasinya. Namun belakangan ini fitur *chatroom* dan *voice chat* yang ada di *game online Mobile legend Bang Bang* mulai disalahgunakan oleh kebanyakan pemain.

Kedua fitur tersebut tidak digunakan untuk melakukan komunikasi positif seperti melakukan kerjasama saat bermain atau menjalin pertemanan, namun justru digunakan untuk melakukan komunikasi negatif seperti melakukan *verbal abuse* (ungkapan kasar) kepada pemain lainnya sehingga menimbulkan permusuhan dan perkelahian di dunia virtual maupun di dunia nyata.

**Gambar 1.3** Fitur *chat room Mobile Legend Bang Bang*

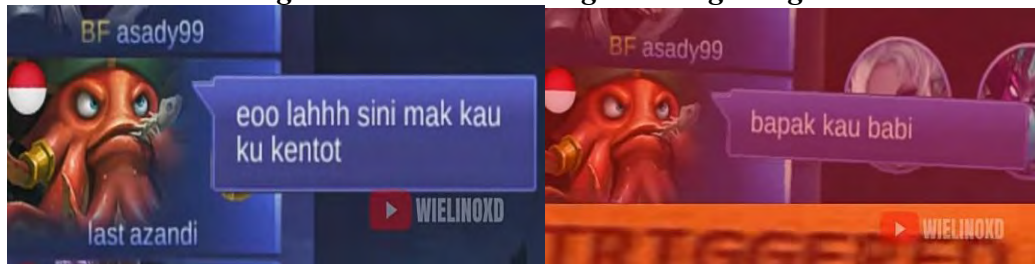


**Sumber: (Peneliti, 2023)**

Sehingga dalam beberapa tahun belakangan ini di *game online Mobile Legend Bang Bang* muncul sebuah kalimat panggilan yang dikenal dengan *toxic player*, yaitu kalimat panggilan yang diberikan kepada para pemain yang sering melakukan tindakan *verbal abuse* (ungkapan kasar) kepada pemain lainnya melalui *chatroom* dan *voice chat* dengan kata-kata kasar dan kotor dengan tujuan untuk menghina dan merendahkan orang lain.



**Gambar 1.4 Aktivitas *verbal abuse* di *game online Mobile Legend Bang Bang***



**Sumber: Channel youtube WIELINOXD**

Pengaruh dari tindakan *verbal abuse* (ungkapan kasar) yang dilakukan di *game online Mobile Legend Bang Bang* ini dapat berdampak buruk juga kepada citra negara. Dengan tergabungnya berbagai negara dari seluruh dunia pada *server game online* ini menjadikan setiap *player* harus lebih bijak dan menjaga perilaku ketika bermain.

Dikarenakan negara-negara yang sering terlihat melakukan aktivitas *verbal abuse* (ungkapan kasar) di *game online Mobile Legend Bang Bang* dapat di cap sebagai negara yang *toxic* atau bisa dikatakan sebagai negara yang tidak sopan dalam berperilaku dan berkomunikasi, sebagaimana yang dirasakan oleh negara Indonesia sendiri yang dikenal akan pemainnya yang menjadi salah satu negara yang paling *toxic* dan tidak sopan dalam berkomunikasi oleh negara lain yang tergabung di *server game online Mobile Legend Bang Bang*.

Hal tersebut bisa dilihat dari salah satu kasus pemain Singapura yang melampiaskan kekesalannya lewat *website* Reddit.com terkait *verbal abuse* (ungkapan kasar) yang diterimanya dari pemain asal Indonesia. Dimana dia menjelaskan bahwa dia dihina dengan kata-kata kasar dan dikatakan sebagai orang yang belagu karena menggunakan bahasa inggris dalam berkomunikasi, yang dimana dia sendiri merupakan pemain asal Singapura yang memang menggunakan bahasa inggris sebagai bahasa komunikasinya.



Dia menambahkan bahwa *game online Mobile Legend Bang Bang* sendiri bukanlah *game* yang dibuat untuk orang Indonesia saja. Sehingga para pemain dari negara Indonesia jangan mengharapkan pemain yang berasal dari negara lain untuk dapat mengerti bahasa Indonesia.

Dia mengatakan bahwa 99% pemain yang menggunakan bendera Singapura di *game online Mobile Legend Bang Bang* merupakan pemain yang berasal dari negara Indonesia yang tidak mengetahui bentuk benderanya sendiri, namun mereka malah menghina negara Singapura dengan mengatakan, “Singapura goblok *small country weak*”. Sehingga menurutnya 95% orang Indonesia yang ditemuinya bermain *game online Mobile Legend Bang Bang* tidak sekolah dan memiliki kerusakan otak.

**Gambar 1.5 Kasus verbal abuse player  
Mobile Legend Bang Bang asal Singapura**



**Sumber: Gamebrott.com**

Akibat dari kasus tersebut membuat citra negara Indonesia menjadi buruk dimata negara lain dan membuat Indonesia dikenal sebagai negara *toxic* dan tidak sopan dalam berperilaku dan berkomunikasi.

Di Indonesia sendiri, *verbal abuse* (ungkapan kasar) adalah hal yang

sangat sering sekali terjadi di *game online Mobile Legend Bang Bang*. Hal ini bisa dilihat dengan banyaknya *influencer* dan *youtuber* yang bermain *game online Mobile Legend Bang Bang* seperti Jess No limit, Tara arts, Gema Show Indo, RRQ Lemon, Heroisgod, Windah Basudara, Chris Axei, yang mengeluhkan banyaknya tindakan *verbal abuse* (ungkapan kasar) yang di terima oleh mereka di *game online* ini.

Namun tidak sedikit juga para *youtuber* atau *influencer* yang bermain *game mobile legend bang bang* ini yang terkenal akan *toxicnya* mereka seperti Dongkey Bar Bar, BrandoKentEverything yang memberikan contoh tidak baik kepada para *player Mobile Legend Bang Bang* yang lain.

**Gambar 1.6 Youtuber gaming yang membahas mengenai verbal abuse di game online Mobile Legend Bang Bang**



**Sumber: Channel youtube gaming Gema Show Indo dan Nataevrin**

Salah satu *youtuber* yang dikenal dengan nama Gema Show Indo mengungkapkan lewat video di akun *youtubanya* mengenai tindakan *verbal abuse* (ungkapan kasar) yang diterimanya di *game online Mobile Legend Bang Bang* ini.

”Komunitas *player game online Mobile Legend Bang Bang* saat ini sangat *toxic* dan kasar sangat berbeda sekali ketika awal *game online* ini rilis yang dimana komunitasnya sangat sopan dan baik dalam berperilaku dan berkomunikasi. Namun, mulai tahun 2018 ketika saya bermain *game online mobile legend Bang Bang* cukup banyak *verbal abuse* (ungkapan kasar)



yang saya dapatkan seperti menghina dan merendahkan dengan menggunakan kata-kata yang kasar dan kotor yang menyerang diri saya, teman-teman saya, keluarga saya dan tidak jarang juga menyerang SARA, sehingga membuat saya merasa marah dan akhirnya malas untuk bermain game online ini lagi akibat pemain-pemainnya yang tidak sopan.

Begitu juga dengan *youtuber* yang dikenal dengan nama Heroisgod yang cukup dikenal dikalangan komunitas *game online Mobile Legend Bang Bang* Indonesia yang mengatakan.

“Beberapa tahun belakangan ini, pemain *Mobile Legend Bang Bang* Indonesia menjadi sangat tidak sopan dan kasar dalam berkomunikasi Ketika bermain. Banyak pemain yang sangat berani untuk berkata kasar dan kotor hingga sampai menyerang agama, orang tua, ras, suku, budaya, bahasa dan kedaulatan nenek moyang, yang dimana dapat menyebabkan orang lain merasa sakit hati dan marah. Anehnya hal ini sangat sering sekali terjadi dan mirisnya pemain yang melakukan hal tersebut tidak mendapatkan konsekuensi sama sekali atas perbuatannya tersebut”.

Menghina dan merendahkan adalah salah satu bentuk *verbal abuse* (ungkapan kasar) yang paling sering dilakukan di *game online Mobile Legend Bang Bang* ini, dimana hal ini diperparah dengan lemahnya *punishment* yang diberikan oleh *developer game online Mobile Legend Bang Bang* kepada para pemain yang melakukan tindakan *verbal abuse* (ungkapan kasar) tersebut. *Punishment* yang diberikan kepada para pemain yang melakukan tindakan *verbal abuse* (ungkapan kasar) hanya berupa teguran dan pengurangan poin sehingga tidak dapat bermain untuk beberapa waktu saja.

B.F.Skinner (1988) menyatakan bahwa *punishment* yang tidak memberikan efek jera kepada pelaku akan membuat perilaku buruk menjadi semakin kuat. *Punishment* yang tidak memberikan dampak langsung kepada pelaku di kehidupan nyata membuat pelaku tidak jera dan terus termotivasi untuk melakukan aktivitas *verbal abuse* (ungkapan kasar) tersebut.



Di dalam dunia virtual *game online Mobile Legend Bang Bang*, siapapun dapat terkena *verbal abuse* (ungkapan kasar) tanpa mengenal usia, jenis kelamin ataupun latar belakang dikarenakan anonimnya identitas setiap pemain yang ada sehingga memberikan kebebasan untuk berkomunikasi, berkomentar dan melakukan sesuatu yang bertentangan dengan norma dan hukum.

Menurut Cole & Griffith (2007) aktivitas yang ada di dalam *game online* khususnya aktivitas *verbal abuse* (ungkapan kasar) berpotensi menjadi sebuah kebiasaan yang dianggap biasa untuk dilakukan karena adanya prinsi anonimitas yang membuat para pelaku merasa aman untuk melakukan aktivitas tersebut tanpa beban terbongkarnya identitas dan konsekuensi yang mengikuti.

Menurut Makarova (2019) di dalam *game online* setiap *player* dapat berkomunikasi dengan bebas satu sama lain menggunakan identitas palsu sehingga mereka merasa tidak ada batasan untuk berseru sehingga berani untuk berkata kasar, menggunakan kosakata kotor, dan bersifat agresif

Anonimitas inilah yang menjadi pemicu bagi para *toxi* pemain untuk lebih bebas melakukan aktivitas *verbal abuse* (ungkapan kasar) tanpa takut dengan konsekuensi dari perilaku tersebut yang didukung dengan tersedianya fitur *anonymous mode* yang ada di dalam *game online Mobile Legend Bang Bang* yang berfungsi untuk menyembunyikan identitas pemain, sehingga para pemain yang tidak ingin menunjukkan identitas asli mereka tetap merasa nyaman dan aman ketika bermain.

Dengan *massivenya* aktivitas *verbal abuse* (ungkapan kasar) yang dilakukan di *game online Mobile Legend Bang Bang* dengan tujuan untuk juga menghina dan merendahkan yang tidak jarang juga menyerang kehidupan, latar

belakang, keluarga, dan SARA dari pemain lain, yang dimana aktivitas tersebut dikhawatirkan dapat memberikan konsekuensi yang cukup fatal kepada pemain yang melakukan tindakan *verbal abuse* (ungkapan kasar) tersebut.

Sebagaimana kasus yang terjadi di kota Malang, Jawa Timur. Pada hari kamis 3 September 2020. Seorang remaja membunuh temannya sendiri karena merasa sakit hati akibat kerap dihina ketika kalah bermain *game online* ([www.regional.kompas.com](http://www.regional.kompas.com)).

Begitu juga dengan kasus bocah asal ukraina berumur 14 tahun bernama Vasya Turda yang membunuh temannya sendiri dengan menusuk leher dan telinga temannya tersebut sebanyak 24 kali dengan pisau hingga hampir putus lantaran tidak terima diejek karena kalah main *game* ([www.InternasionalKompas.com](http://www.InternasionalKompas.com)).

Dilansir dari [www.mediaindonesia.com](http://www.mediaindonesia.com), Psikolog Liza Marielly Djprrie mengatakan, bahwa :

*“Verbal abuse (ungkapan kasar) beririsan dengan kekerasan psikis yang dampaknya lebih buruk dari kekerasan fisik, pengaruh verbal abuse (ungkapan kasar) dalam bentuk hinaan yang terus menerus akan menimbulkan sakit hati dan emosi yang tidak stabil sehingga dapat menimbulkan upaya melakukan tindakan diluar akal sehat”.*

Diketahui di lingkungan mahasiswa dan mahasiswi juga sering menerima atau melakukan aktivitas *verbal abuse* (ungkapan kasar) ini ketika mereka bermain *game online Mobile Legend Bang Bang*. *Verbal abuse* (ungkapan kasar) yang dilakukan atau diterima oleh mereka di *game online mobile Legend Bang Bang* ini terjadi pada umumnya dikarenakan respon kekesalan kepada *player* lain.

Sebagaimana wawancara yang dilakukan terhadap salah satu mahasiswi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik jurusan Administrasi Publik Universitas

Medan Area yang mengatakan. .

*“pemain mobile legend bang bang sangat kasar sekali. Ketika aku baru pertama kali bermain game online Mobile Legend Bang Bang ini dan tidak mengetahui sistem dan cara bermain yang benar, aku dihina dengan kata-kata yang kasar dan kotor oleh pemain lain sehingga cukup membuat aku sakit hati hingga akhirnya membuat aku enggan untuk bermain game online Mobile Legend Bang Bang ini lagi”.*

Hal serupa juga dialami oleh salah satu mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik jurusan Ilmu Komunikasi, dimana dia mengatakan

*“Sewaktu aku bermain game online Mobile Legend Bang Bang dan dalam keadaan posisi sedang kalah banyak sekali kalimat dan kata-kata yang ditujukan untuk menghina dan merendahkan aku yang cukup membuat aku marah”.*

Melihat fenomena aktivitas *verbal abuse* (ungkapan kasar) yang terjadi di *game online mobile legend Bang Bang* yang dirasakan oleh mahasiswa/i dan juga melihat bahayanya tindakan *verbal abuse* (ungkapan kasar) ini. peneliti tertarik untuk meneliti mengenai aktivitas *verbal abuse* (ungkapan kasar) yang terjadi di *game online Mobile Legend Bang Bang* dan ingin melihat bagaimana persepsi mahasiswa/i terhadap fenomena tersebut. Karena cukup banyak mahasiswa/i yang menganggap aktivitas *verbal abuse* (ungkapan kasar) yang dilakukan di dalam *game online Mobile Legend Bang Bang* adalah sebuah kekerasan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul ”Persepsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area Terhadap Tindakan *Verbal Abuse* (ungkapan kasar) di *Game online Mobile Legend Bang Bang*“.

Yang dimana Diharapkan dengan penelitian ini, mahasiswa dapat lebih menyadari mengenai aktivitas dan bahaya yang ditimbulkan dari *verbal abuse*



(ungkapan kasar) yang dilakukan di *game online*, sehingga dapat lebih bijak dan menjaga perilaku dalam bermain Dan juga memberikan masukan kepada *developer game online Mobile Legend Bang Bang* agar dapat mengedukasi para *playernya* dalam berinteraksi dan berkomunikasi sehingga dapat menghentikan aktivitas *verbal abuse* (ungkapan kasar) di *game online* tersebut.

## B. Fokus Penelitian

Sebelum melakukan penelitian ini, hal terpenting yang dilakukan adalah memfokuskan masalah agar tidak terjadi perluasan permasalahan. Penelitian ini terfokus pada bagaimana persepsi mahasiswa/i terhadap aktivitas *verbal abuse* (ungkapan kasar) yang terjadi di *game online Mobile Legend Bang Bang*. Dimana subjeknya adalah mahasiswa/i Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Medan Area yang bermain *game online Mobile Legend Bang Bang*.

## C. Perumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian, maka rumusan pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana persepsi mahasiswa/i Universitas Medan Area yang bermain *game online Mobile Legend Bang Bang* terhadap tindakan *verbal abuse* (ungkapan kasar) di *game online* tersebut?
2. Faktor yang melatarbelakangi terjadinya tindakan *verbal abuse* (ungkapan kasar) di *game online Mobile Legend Bang Bang* ?

## D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui persepsi mahasiswa/i Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area terhadap aktivitas *verbal abuse* (ungkapan kasar) yang

terjadi di *game online Mobile Legend Bang Bang*.

2. Untuk mengetahui faktor-faktor terjadinya aktivitas *verbal abuse* (ungkapan kasar) di *game online Mobile Legend Bang Bang*.

### E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat kepada semua pihak, diantaranya:

1. Manfaat Bagi Penulis

Menambah pengetahuan, kemampuan dan pengalaman dalam melakukan penelitian dalam bidang Ilmu Komunikasi, dan juga dimana penelitian ini sendiri adalah sarana penerapan ilmu yang telah diperoleh selama belajar di program studi Ilmu Komunikasi Universitas Medan Area.

2. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan terkait tindakan *verbal abuse* (ungkapan kasar) yang terjadi di *game online* serta dapat menjadi bahan rujukan melakukan penelitian mengenai permasalahan yang sejenis terutama untuk penelitian komunikasi.

3. Manfaat Praktis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi para pemain *game online Mobile Legend Bang Bang* yang masih kurang sopan dalam berinteraksi dan berkomunikasi ketika bermain dan juga penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan untuk membuat hukum terkait tindakan pelanggaran etika komunikasi di media publik dan interaksi sosial salah satunya adalah *game online*.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Persepsi

##### 1. Pengertian Persepsi

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan bahwa persepsi adalah sebuah tanggapan individu terhadap suatu hal melalui proses yang diterima oleh panca inderanya. Harold Leavitt dalam Sobur (2003:445) mendefinisikan bahwa persepsi yaitu penglihatan, bagaimana cara seseorang melihat, memandang atau mengartikan sesuatu yang pernah terjadi dan dirasakan oleh dirinya.

Menurut Rakhmat (2012:50) persepsi adalah sebuah proses Individu dalam menyimpulkan suatu pesan, yang kemudian menafsirkan pesan tentang suatu objek, peristiwa dan hubungan-hubungan yang sebelumnya ada. Manusia memberikan kesimpulan terhadap suatu pesan dan menafsirkannya dengan mengolah stimulus (rangsangan) yang sebelumnya diterima oleh alat inderanya yang kemudian diberi makna

Robbins (2003:97) mengatakan bahwa persepsi merupakan kesan yang diperoleh oleh panca indra individu, yang kemudian dianalisa, diinterpretasikan dan di evaluasi hingga memperoleh pemaknaan terhadap sesuatu. Sehingga persepsi pada hakikatnya adalah pandangan individu terhadap sesuatu hal yang terbentuk dari pengalaman, hasil pemikiran, dan situasi yang pernah dialami oleh individu.

Walgito (2010:99) mendefinisikan bahwa persepsi merupakan sebuah proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat inderanya atau juga bisa



disebut sensoris, yang kemudian terus berproses hingga individu mengerti tentang stimulus yang diterimanya hingga menimbulkan persepsi terhadap stimulus yang diterimanya tersebut.

Dapat dikatakan bahwa persepsi tidak bisa lepas dari proses penginderaan. Proses penginderaan merupakan proses awal dari timbulnya persepsi yang akan berlangsung setiap saat pada waktu individu menerima stimulus melalui alat indranya, seperti mata ketika melihat, telinga ketika mendengar, hidung ketika mencium, lidah ketika mengecap dan kulit ketika meraba.

Semua hal tersebut merupakan sebuah proses pengindraan yang digunakan untuk menerima stimulus dari luar yang kemudian diinterpretasikan hingga individu mengerti tentang stimulus yang dirasakannya tersebut hingga diakhiri dengan timbulnya persepsi.

Sehingga dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah cara individu dalam memandang dan menilai segala sesuatu yang diawali dari diterimanya stimulus dari lingkungan sekitar yang diterima oleh alat indra, yang kemudian diinterpretasikan sehingga individu tersebut dapat memaknai dan menilai stimulus yang diterimanya tersebut.

## **2. Proses Terjadinya Persepsi**

Walgito (2010:102) mengatakan bahwa proses terjadinya persepsi diawali dengan timbulnya kesan terhadap stimulus atau rangsangan dari objek, peristiwa, dan kejadian yang dirasakan oleh individu. Stimulus tersebut kemudian diproses oleh otak yang didasari dengan pengetahuan yang dimiliki oleh individu sehingga memberikan pengertian dan kesadaran terhadap stimulus tersebut hingga akhirnya individu dapat memberikan pemahaman, penilaian, tanggapan dan respon

terhadap stimulus tersebut.

Menurut Thoha (2003) proses terjadinya persepsi terbentuk dari beberapa tahapan, yaitu :

1) Stimulus

Stimulus adalah tahap awal dalam proses terjadinya persepsi. Stimulus berasal dari luar individu seperti objek, lingkungan, peristiwa dan kejadian yang memberikan perhatian terhadap individu yang ditangkap oleh alat indranya.

2) Pengindraan

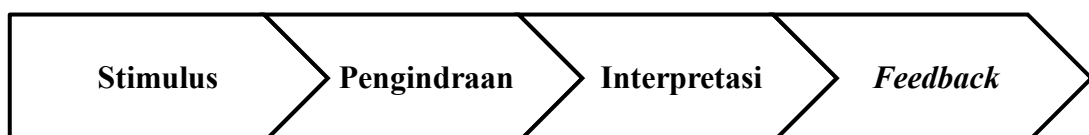
Stimulus yang memberikan perhatian kepada individu tersebut kemudian di kirim ke otak melalui alat pengindraan seperti mata, telinga, lidah, dan kulit.

3) Interpretasi

Pada tahap ini stimulus yang telah diproses oleh otak kemudian memberikan pengertian dan arti kepada individu terhadap stimulus yang diterimanya tersebut sehingga individu dapat meinterpretasikan stimulus tersebut.

4) *Feed Back*

Pada tahap ini interpretasi individu terhadap objek yang memberikan stimulus tersebut kemudian memberikan pemahaman dan pengertian dalam diri individu sehingga dapat memberikan penilaian dan tanggapan terhadap stimulus tersebut.



**Gambar 2.1. Tahapan Persepsi**

### 3. Faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Thoah (2003) mengatakan bahwa ada faktor yang mempengaruhi timbulnya persepsi pada individu, yaitu :

a) Faktor Internal

Faktor yang ada di dalam diri individu seperti perasaan, sikap, kepribadian, dan perhatian

b) Faktor Eksternal

Latar belakang, pengalaman, dan pengetahuan

Menurut Walgito (2010) faktor yang berperan terhadap persepsi, yaitu:

a) Objek

Objek adalah sebuah stimulus yang memberikan perhatian kepada individu dalam menimbulkan persepsi

b) Alat Indra, syaraf, dan susunan syaraf

Alat indera merupakan alat untuk merasakan stimulus yang ada disekitar individu.

c) Perhatian

Perhatian merupakan langkah awal sebagai rangka timbulnya persepsi, perhatian merupakan pemusatan dan konsentrasi individu kepada objek yang memberikan stimulus

Faktor yang timbul dari stimulus yang diberikan oleh objek atau lingkungan kepada individu baik internal atau eksternal yang kemudian diterima, diproses dan disimpan oleh alat indera syaraf dan otak sehingga individu dapat mengerti dan menafsirkan mengenai objek atau lingkungan yang memberikan stimulus tersebut, yang pada akhirnya menimbulkan persepsi pada diri individu



sehingga individu dapat memberikan penilaian, pemahaman, dan respon.

#### 4. Macam – Macam Persepsi

Sunaryo (2004) membagi persepsi manusia menjadi dua jenis, yaitu :

- a) Persepsi internal, yaitu persepsi yang timbul karena adanya stimulus yang berasal dari dalam diri individu sendiri. Dalam hal ini objek yang memberi stimulus adalah dirinya sendiri.
- b) Persepsi eksternal, yaitu persepsi yang timbul karena adanya stimulus dari luar diri individu.

Mulyana (2015:184) menjelaskan bahwa Persepsi dalam diri setiap individu manusia terbagi menjadi dua jenis, yaitu

- a) Persepsi Objek

Yaitu suatu proses pemaknaan terhadap objek-objek yang ada di lingkungan sekitarnya yang tidak bernyawa, yang didasari oleh budaya, latar belakang dan pengetahuan.

- b) Persepsi sosial

Proses individu menangkap makna dari manusia dan peristiwa-peristiwa yang dialami oleh manusia di lingkungan sekitarnya serta memberikan gambaran terhadap realitas kehidupan disekelilingnya dengan gambaran yang berbeda pada masing-masing individu.

Mulyana (2015) menyatakan bahwa adapun prinsip yang terkait dengan persepsi sosial adalah berdasarkan beberapa hal yaitu :

- a) Pengalaman

Individu memberikan pandangan terhadap kejadian atau peristiwa yang pernah terjadi kepada dirinya di masa lalu

b) Selektivitas

Perhatian terhadap suatu rangsangan menentukan selektivitas individu dalam menerima suatu stimulus, hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti faktor biologi (lapar dan haus), faktor fisiologis (gemuk, kurus, tinggi, pendek, kurus dan sehat), faktor psikologis (sedih, marah dan senang) dan faktor sosial budaya (agama, jenis kelamin, pekerjaan dan penghasilan).

c) Dugaan

Dugaan memberikan kemungkinan untuk memberikan makna dan menafsirkan objek secara lebih lengkap dari sudut pandang manapun, dugaan berguna untuk memperkuat kesimpulan terhadap informasi yang kurang lengkap lewat pengindraan.

d) Evaluatif

Evaluatif artinya persepsi bersifat subjektif, persepsi diwakili oleh keadaan fisik dan psikis individu dalam memaknai karakter dan kualitas yang menyeluruh dari objek yang dipersepsikan.

e) Konteks

Konteks adalah pengaruh yang paling kuat dalam timbulnya persepsi, sebuah stimulus berhubungan dalam mempengaruhi kongnitif seseorang dalam mempersepsikan suatu hal.

## B. *Game Online*

### 1. *Pengertian Game Online*

Menurut Andrew Rolling dan Ernest Adam (2006) Mengatakan bahwa *game online* adalah jenis permainan yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya.

Menurut KIM, dkk (2002) *game online* adalah sebuah permainan yang dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama melalui jaringan internet. Menurut Januar dan Turmuzi (2006:52) *game online* adalah *game multi player* yang terhubung melalui jaringan internet.

Dari pengertian diatas bisa ditarik kesimpulan bahwa *game online* adalah sebuah permainan *multi player* yang dimainkan secara *online* dengan menggunakan koneksi internet baik melalui komputer ataupun *smartphone*.

## 2. Sejarah *Game Online*

Pada 1960 -1969 *game online* dibuat untuk tujuan pendidikan agar proses belajar lebih menyenangkan. Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem *time-sharing* yang disebut Plato yang diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, dimana beberapa pengguna dapat terhubung dalam waktu yang sama untuk beberapa waktu. Dua tahun kemudian tepatnya pada tahun 1972 muncul Plato IV yaitu seri terbaru dengan kemampuan grafik yang lebih baik, yang digunakan oleh banyak pelajar (*multi-player*).



**Gambar 2.2 *Game Online Plato***

Pada tahun 1995 tujuan awal *game online* untuk tujuan pendidikan mulai berubah menjadi sarana hiburan akibat NSFNET (*National Science Foundation*



*Network*) dihapuskan, yang membuat akses ke *domain game* plato ini menjadi bebas melalui internet. Kesuksesan moneter menghampiri perusahaan dengan tujuan untuk membuat perusahaan-perusahaan yang memiliki *domain game* plato agar meluncurkan permainan ini agar permainan ini menjadi berkembang.

Tahun 1980-an Roy Trubshaw dan Bartle Richard Membuat pengembangan terhadap *game* plato dengan membuat *game online* MUD (*Multi User Dungeon*) pada 10 desember 1980 di Universitas Essex, Colchester, Inggris. MUD diunduh dan dimainkan oleh banyak mahasiswa dan mahasiswi di Universitas Essex hingga berjalan selama sembilan tahun. Namun karena popularitas tersebut membuat munculnya *hacker* sehingga universitas membatasi waktu untuk bermain karena dikhawatirkan dapat berbahaya bagi universitas.

Namun Pada tahun 1983 akses MUD tetap berhasil diretas dan memunculkan ratusan salinan ilegal yang di distribusikan ke seluruh dunia, sehingga akses *game online* MUD di Universitas menjadi kacau. Sejak saat itu banyak perusahaan bahkan perorangan mulai membuat *game online* sejenis dari salinan *game online* MUD yang bisa dimainkan secara gratis atau berbayar yang terus berkembang hingga saat ini. Apalagi di era sekarang *game online* dapat di publikasikan melalui *Google Play Store* dan *App Store*.

*Game online* mulai ramai secara global sejak diluncurkannya *Nexia Online*, Sebuah permainan *Role Playing Game* (RPG) asal Korea Selatan dengan grafik yang sederhana berbasis 2D. *Nexia Online* dapat dimainkan di spek komputer yang rendah.

*Nexia Online* adalah *game online* yang memperkenalkan fitur *chat* dan interaksi pertama kali. Namun permainan ini ditutup pada tahun 2004 karena

lisensi yang tidak diperpanjang. Sejak itu, dunia *game online* semakin berkembang dengan keluarnya *game online* terbaru yang bisa dimainkan di *personal Computer* ataupun di *Smartphone* seperti *RedMoon* (2002), *Ragnarok Online* (2003), *Gunbound* (2004), *Dota 2* (2013), dan *Mobile legend Bang Bang* (2016).

#### 4. Macam–Macam *Game Online*

*Game online* memiliki berbagai macam jenis dan genre yang dapat dimainkan antara lain, yaitu:

a) *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS)

*Game online* ini mengambil pandangan orang pertama, di dalam *game* ini *player* akan merasakan dirinya ada di dalam *game*. Misalnya *game* peperangan, maka yang terlihat adalah tangan memegang senjata. Contoh *game online* jenis ini adalah *Call of Duty*, *Counter Strike*, *Point Blank*, dan lain-lain.

b) *Massive Multiplayer Online Real Time Strategy Game* (MMORTS)

*Game online* jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi *playernya*. *Game online* ini memiliki ciri khas di mana *player* harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu apapun. Contoh *game online* jenis ini yaitu, *Rise of Kingdoms*, *Clash Of Clans*, *Warcraft*, *Age of Empire*, dan lain lain.

c) *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG)

Dalam *game online* ini *player* memainkan peran tokoh-tokoh khayalan untuk merajut sebuah cerita bersama. *Role Playing Game* (RPG) biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para *player* tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari *game online* ini adalah. *The Witcher*, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Final*

*Fantasy*, dan lain-lain.

d) *Massive Online Battle Arena (MOBA)*

Dalam *game online* ini para *player* akan disediakan sebuah arena sebagai tempat bertanding 5 vs 5, setiap *player* akan memainkan peran tokoh-tokoh khalayak tanpa merajut sebuah cerita. *Game MOBA* lebih mengarah ke kompetisi pertarungan. Contoh dari permainan ini adalah *DOTA*, *Mobile Legend Bang Bang*, *League of Legend*, dan *Arena of Valor*.

## 5. Dampak Bermain *Game*

Segala hal pasti memiliki dampak, baik positif dan negatif, sama halnya dengan *game*, di satu sisi memberikan dampak positif tetapi jika digunakan secara berlebihan juga dapat memberikan dampak negatif.

a) Dampak Positif

1) Bikin Kreatif

*Game* yang berjenis strategi dan teka-teki melatih otak untuk dapat menyelesaikan masalah dengan kreativitas.

2) Menambah Teman dan Relasi

*Game* yang berjenis *Massive Online* mengharuskan diri untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan *player* lain, sehingga menantang diri untuk membangun relasi dan pertemanan.

3) Mengasah *Team Work*

Jika ingin kemenangan, kita harus memiliki tim yang *solid* dan tidak boleh individualis. Bermain dengan *player* lain melatih kemampuan *team work* yang bagus untuk perkembangan jiwa.

4) Menghilangkan Depresi dan *Stress*



Game berguna sebagai tempat mengalihkan *stress* akibat aktivitas sehari-hari yang menimbulkan *stress* dan depresi.

b) Dampak Negatif

1) Kurang Istirahat

Bermain *game* cukup banyak menghabiskan waktu, bahkan waktu untuk beristirahat digunakan untuk bermain *game* sehingga menimbulkan efek buruk kepada kesehatan.

2) Isolasi Diri

Seorang *gamer* yang sudah kecanduan *game*, akan lebih memilih interaksi di dalam *game* dibandingkan dengan berinteraksi dengan lingkungan luar seperti teman dan keluarga

3) Timbulnya Perilaku Agresivitas

Bagi sebagian orang *game* digunakan sebagai media melepaskan agresivitas dan emosi dalam diri, apalagi di dukung dengan *game* bertema kompetisi dan pertarungan sehingga menimbulkan ambisi untuk menguasai dan memenangkan permainan, bahkan lebih buruk lagi perilaku agresif dapat berupa menghina *player* lain di dalam *game* yang mengganggu ambisinya.

**5. Mobile Legend Bang Bang**

*Game online Mobile Legend Bang Bang* dibuat oleh perusahaan *game developer* asal Cina bernama *Shanghai Moonton Technology Co., Ltd.* Perusahaan *Moonton* berdiri pada tahun 2014 di Beijing, China. Pada awalnya perusahaan ini hanya memiliki 20 karyawan saja. Tetapi *Moonton* tetap berusaha untuk dapat menciptakan suatu karya yang diiringi dengan motto “*Do What You Say*”.

Pada tanggal 28 Mei 2015 terciptalah sebuah *game* pertama *Moontoon* yang bernama *Magic Rush Heroes*, *game* yang bisa dibilang cukup bagus untuk *game* yang pertama kali dirilis oleh sebuah *developer game*. Memasuki tahun 2016 tepatnya pada 11 juli, terciptalah *game online Mobile Legend 5 vs 5 Moba for mobile* yang saat itu belum bernama *Mobile Legend Bang Bang*.



**Gambar 2.3 Logo Mobile Legend Bang Bang**

Hak milik *game* ini dimiliki oleh dua perusahaan yaitu *Shanghai Moontoon Technology* dan *Shanghai Mulong Network and Technology* sehingga *Moontoon* memiliki dua *CEO* dan *CO. Founder* yang berbeda, yaitu Xu Zhenhua dan Justin Yuan. *Moontoon* memasarkan *Mobile Legend Bang Bang* diawali dari negara-negara di Asia Tenggara dengan memberikan daya tarik dengan membuat karakter yang lekat dengan negara tersebut antara lain seperti adanya karakter Yi shun shin (tentara Korea Selatan), Lapu-lapu (Pahlawan Filipina yang sangat dihormati), dan Gatot kaca (tokoh pewayangan Jawa yang sangat populer di Indonesia). Serta membuat sebuah *event* yang populer di dunia seperti *trickster eve* dan *christmas* untuk menyambut datangnya hari *halloween* dan *christmas*.

Hal tersebutlah yang membuat *Mobile Legend Bang Bang* berhasil menjadi *game online* peringkat 1 di Asia Tenggara. sebagaimana yang dilansir dari situs *web* [www.duniagames.co.id](http://www.duniagames.co.id). Dari waktu ke waktu *Moontoon* terus

berkembang pesat dari awal 2017 hingga saat ini. Salah satu perkembangannya adalah dengan menciptakan *E-sport Mobile Legend Bang Bang*. *E-sport Mobile Legend Bang Bang* bisa dibilang sangat sukses, dibuktikan dengan lancarnya kompetisi dan liga yang diadakan oleh *Moonton* yaitu *Mobile Legend Profesional league (MPL)*, yang adalah liga utama *Mobile Legend Bang Bang* yang sudah berjalan di negara Asia Tenggara seperti Indonesia, Filipina, Malaysia, dan Singapura. Yang dimana MPL ini juga menjadi liga yang di ajangkan di *E-sport SEA Games 2019* Filipina dan *SEA Games 2022* Vietnam.



**Gambar 2.4 Logo Mobile Legend Bang Bang professional league**

Dengan banyaknya *player game online Mobile Legend Bang Bang* yang bermain membuat keamanan sebagai hal yang penting bagi sebuah *game online* agar privasi setiap *player* terjaga, oleh karenanya pihak *developer game online mobile legend bang bang* yaitu *Moonton company* membuat fitur keamanan yang dikenal dengan fitur *anonymous* atau *incognito mode*, yang dimana fungsinya untuk menyembunyikan segala identitas pribadi dan aktivitas *player* seperti *IP address*, nomor ponsel/hp, nama lengkap, tanggal lahir, dan *email player*, sehingga memberikan rasa aman dan nyaman bagi setiap *player* dalam bermain tanpa takut terbongkarnya identitas, *terhackingnya* akun, dan terdeteksinya lokasi. Hal ini dikarenakan banyaknya *public figure* yang bermain *game online Mobile*



*Legend Bang Bang* yang memiliki banyak *fans* dan *haters*, dimana mereka membutuhkan keamanan privasi dan terjaganya identitas diri dari publik.

Kemudian sistem bermain dalam *game online Mobile Legend Bang Bang* ini cukup mudah dipahami, setiap permainan di isi oleh dua tim yang dimana masing –masing tim berisi lima *player*. *Game* dimulai dengan memilih *hero* yang akan dimainkan oleh masing- masing anggota tim, durasi dalam *game* ini bergantung dari seberapa cepat masing-masing tim menghancurkan *base* lawan. Di dalam *game* terdapat tiga *lane* yang ada yaitu *top lane* (lane atas), *middle lane* (lane tengah), dan *bottom lane* (lane bawah). yang harus dijaga oleh masing-masing anggota tim.



**Gambar 2.5** Peta *lane Mobile Legend Bang Bang*

Di dalam *game online Mobile Legend Bang Bang*, *hero* adalah kunci utama kemenangan dalam permainan. *Hero* adalah sebutan untuk karakter yang ada di *game Mobile Legend Bang Bang*. *Hero* ini yang nantinya akan di kontrol oleh *player* pada setiap ronde. Setiap *hero* memiliki keunikan dan kemampuan masing-masing yang disebut dengan *passive skill* dan *active skill*. *Hero* dapat dikategorikan berdasarkan pertahanan, tipe serangan dan jarak serangan, yaitu:

**a) Hero Marksman**

*Hero Marksman* adalah *hero* penyerang yang tugasnya sebagai kunci penyerang dalam tim. *Hero marksman* memiliki serangan yang sangat kuat dengan tipe serangan *physical* atau *magical* dengan jarak serangan yang sangat jauh tetapi memiliki pertahanan yang sangat lemah.

**Tabel 2.1 Daftar *Hero Marksman Mobile Legend Bang Bang***

<b><i>Hero Marksman</i></b>			
<i>Beatrix</i>	<i>Brody</i>	<i>Bruno</i>	<i>Hilda</i>
<i>Claude</i>	<i>Clint</i>	<i>Granger</i>	<i>Hanabi</i>
<i>Irithel</i>	<i>Karry</i>	<i>Kimmy</i>	<i>Layla</i>
<i>Leasley</i>	<i>Miya</i>	<i>Moskov</i>	<i>Natan</i>
<i>Popol &amp; Kupa</i>	<i>Roger</i>	<i>Uranus</i>	<i>Wanwan</i>
<i>Yi Shun-shin</i>	<i>Melissa</i>		

#### **b) *Hero Fighter***

*Hero fighter* adalah *hero* penyerang yang memiliki serangan yang cukup kuat, yang tugasnya adalah sebagai *hero* yang bertarung satu lawan satu dengan *hero* tim lawan sehingga melemahkan pertahanan lawan. *Hero fighter* memiliki tipe serangan *physical* dengan jarak serangan pendek dan memiliki pertahanan yang cukup kuat.

**Tabel 2.2 Daftar *Hero Fighter Mobile Legend Bang Bang***

<b><i>Hero Fighter</i></b>			
<i>Aldous</i>	<i>Bane</i>	<i>Hilda</i>	<i>Ministhar</i>
<i>Alpa</i>	<i>Barats</i>	<i>Jawhead</i>	<i>Roger</i>
<i>Alucard</i>	<i>Chou</i>	<i>Khaleed</i>	<i>Ruby</i>
<i>Argus</i>	<i>Dyroth</i>	<i>Lapu-lapu</i>	<i>Silvanna</i>
<i>Aulus</i>	<i>Freya</i>	<i>Leomord</i>	<i>Sun</i>
<i>Badang</i>	<i>Gatot Kaca</i>	<i>Martis</i>	<i>Terizla</i>
<i>Balmond</i>	<i>Guinevera</i>	<i>Masha</i>	<i>Tahmuz</i>
<i>X Borg</i>	<i>Yu Zhong</i>	<i>Zilong</i>	<i>Julian</i>
<i>Yin</i>			

#### **c) *Hero Support***

*Hero support* adalah *hero* yang tugasnya membantu *hero* lain dengan kemampuan yang unik seperti memperlambat pergerakan lawan atau

menonaktifkan serang lawan dalam beberapa saat sehingga memberikan kesempatan kepada *hero* penyerang untuk memberikan serangan. *Hero support* memiliki serangan yang lemah dengan tipe serang *physical* dan *magical* dengan jarak serang yang cukup jauh dan pertahanan yang lemah.

**Tabel 2.1 Daftar Hero Support Mobile Legend Bang Bang**

<b>Hero Support</b>			
<i>Angela</i>	<i>Carmilla</i>	<i>Diggie</i>	<i>Estes</i>
<i>Faramis</i>	<i>Floryn</i>	<i>Kaja</i>	<i>Lolita</i>
<i>Mathilda</i>	<i>Minotaur</i>	<i>Nana</i>	<i>Rafaella</i>
<i>Amon</i>			

**d) Hero Assassin**

*Hero assassin* adalah *hero* penyerang yang tugasnya sebagai pengintai dari pergerakan *hero* lawan dan pengeksekusi *hero* lawan yang memiliki jumlah *health point* yang rendah. *Hero assassin* memiliki serangan yang sangat kuat, dengan tipe serangan *magical* dan *physical* namun jarak serangan dekat dan pertahanan yang sangat lemah.

**Tabel 2.4 Daftar Hero Assassin Mobile Legend Bang Bang**

<b>Hero Assassin</b>			
<i>Alucard</i>	<i>Saber</i>	<i>Natalia</i>	<i>Hayabusha</i>
<i>Benedetta</i>	<i>Helcurt</i>	<i>Selena</i>	<i>Lancelot</i>
<i>Fanny</i>	<i>Kadita</i>	<i>Yi-shun Shin</i>	<i>Leasley</i>
<i>Gusion</i>	<i>Karina</i>	<i>Harley</i>	<i>Ling</i>
<i>Hanzo</i>	<i>Lapu-Lapu</i>	<i>Zilong</i>	<i>Aamon</i>

**e) Hero Mage**

*Hero mage* adalah *hero* penyerang yang memiliki serangan yang cukup kuat, *hero mage* bertugas sebagai penyerang yang menyerang dengan serang *magic* sehingga *hero-hero* yang kebal dengan serang *magic* dapat diserang dengan *hero* berjenis *mage*. *Hero mage* hanya memiliki tipe serangan *magical* dengan jarak serangan yang cukup jauh namun memiliki pertahanan yang cukup lemah.



**Tabel 2.5 Daftar Hero Mage Mobile Legend Bang Bang**

<b>Hero Mage</b>			
<i>Alice</i>	<i>Aurora</i>	<i>Cecilion</i>	<i>Chang'e</i>
<i>Cyclops</i>	<i>Eudora</i>	<i>Esmeralda</i>	<i>Faramis</i>
<i>Gord</i>	<i>Kadita</i>	<i>Harith</i>	<i>Harley</i>
<i>Kadita</i>	<i>Kagura</i>	<i>Kimmy</i>	<i>Lunox</i>
<i>Luo Yi</i>	<i>Lylia</i>	<i>Nana</i>	<i>Odette</i>
<i>Parsha</i>	<i>Selena</i>	<i>Vale</i>	<i>Valir</i>
<i>Vexana</i>	<i>Zhask</i>	<i>Yve</i>	<i>Xavier</i>
<i>Valentina</i>			

**f) Hero Tank**

*Hero tank* adalah hero yang berfungsi sebagai benteng pertahanan tim yang tugasnya melindungi anggota tim dari serangan hero lawan khususnya anggota tim yang menggunakan hero yang memiliki pertahanan yang lemah. *Hero tank* ini memiliki serangan yang cukup lemah, dengan tipe serangan *physical* dan *magical* dengan jarak serang dekat namun memiliki pertahanan yang sangat kuat.




**Tabel 2.6 Daftar Hero Tank Mobile Legend Bang Bang**






<b>Hero Tank</b>			
<i>Akai</i>	<i>Atlas</i>	<i>Balmond</i>	<i>Barats</i>
<i>Baxia</i>	<i>Belerick</i>	<i>Esmeralda</i>	<i>Franco</i>
<i>Gatot Kaca</i>	<i>Gloo</i>	<i>Hilda</i>	<i>Hylol</i>
<i>Johnson</i>	<i>Kufra</i>	<i>Lolita</i>	<i>Minotour</i>
<i>Ruby</i>	<i>Tigreal</i>	<i>Uranus</i>	

*Game online Mobile Legend Bang Bang* juga memiliki *rank* (peringkat) dalam sistem permainannya, yang dimana *rank* (peringkat) ini bertujuan untuk mengklasifikasikan para *player* berdasarkan keahlian dan kemampuannya. Dengan adanya sistem *rank* (peringkat) ini para *player* dengan *rank* (peringkat) yang tinggi hanya dapat bertemu dengan *player* lainnya dengan tingkat *rank* (peringkat) yang sama sehingga permainan menjadi seimbang.

Ada total 8 *rank* (peringkat) dalam *Mobile Legend Bang Bang* yakni

*warrior, elite, master, grand master, epic, legend, mythic, dan glorious mythic.* *Player* akan mendapatkan satu bintang untuk setiap kemenangan dan akan kehilangan satu bintang untuk setiap kekalahan. Ketika *player* meraih bintang penuh, setiap *player* akan mendapatkan kenaikan *rank* (peringkat), namun ketika *player* kehilangan seluruh bintang maka *player* akan mengalami penurunan *rank* (peringkat).

No	Rank	Keterangan	Logo
1	Warrior	<i>Warrior</i> merupakan peringkat pertama yang akan didapatkan, untuk mendapatkan peringkat ini, <i>player</i> harus memiliki akun berlevel 8 dan memiliki minimal 5 <i>hero</i> . <i>Rank warrior</i> memiliki 3 tingkatan, yaitu <i>warrior III - warrior I</i> .	
2	Elite	Setelah rank <i>warrior</i> , terdapat rank <i>elite</i> yang menunjukkan <i>player</i> <i>Mobile Legend Bang Bang</i> yang lebih berpengalaman. Sama seperti <i>warrior</i> , rank ini memiliki beberapa tingkat yang harus dilewati yaitu <i>elite III - elite I</i> .	
3	Master	Pada rank <i>master</i> , sudah mulai adanya kesulitan untuk mendapatkan kemenangan dan mendapatkan bintang karena sudah berisi <i>player</i> yang cukup berpengalaman dan terampil dalam bermain. <i>Rank master</i> sendiri memiliki 4 tingkatan, yaitu <i>master IV - master I</i> .	

4	<i>Grand Master</i>	Pada <i>rank</i> ini para <i>player</i> berpotensi untuk bermain dengan <i>player</i> yang sudah sangat berpengalaman dan menguasai <i>hero-hero</i> yang ada di <i>game online Mobile Legend Bang Bang</i> . Pada <i>rank Grand Master</i> ini di mulai dari <i>grand master V – grand master I</i> .	
5	<i>Epic</i>	Di <i>rank epic</i> , mulai diberlakukan sistem <i>draft pick hero</i> . Kedua tim memiliki kesempatan untuk melakukan <i>banned</i> dan <i>pick hero</i> yang diinginkan sesuai strategi tim. Pada <i>rank</i> ini, dimulai dengan <i>epic V – epic I</i> .	
6	<i>Legend</i>	Pada <i>rank legend</i> ini, permainan akan semakin sulit, karena pada <i>rank</i> ini berpotensi bertemu dengan para <i>pro player</i> yang sudah sangat berpengalaman dan terampil bermain. <i>Rank legend</i> ini memiliki lima tingkatan mulai dari <i>legend V – legend I</i> .	
7	<i>Mythic</i>	<i>Rank mythic</i> merupakan <i>rank</i> tertinggi dalam <i>game online Mobile Legend Bang Bang</i> , <i>Rank</i> ini memiliki lima tingkatan, mulai dari <i>mythic V – mythic I</i> .	
8	<i>Glorious Mythic</i>	<i>Rank</i> ini merupakan <i>sub rank</i> dari <i>mythic</i> , dimana <i>player</i> bisa mencapai <i>rank</i> ini jika <i>mythic point</i> sudah di atas 600 poin. <i>Rank</i> ini banyak dihuni oleh para <i>pro player</i> dan tim <i>e-sport</i> .	



## C. Verbal Abuse

### 1. Pengertian Verbal Abuse (Ungkapan Kasar)

*Verbal abuse* (ungkapan kasar) adalah suatu kekerasan yang dilakukan oleh seseorang untuk melukai orang lain dengan lisan atau dengan tulisan tanpa melukai fisik.

Menurut Charles Mounton (2010) *verbal abuse* (ungkapan kasar) adalah proses pemberian penderitaan mental kepada seseorang melalui ancaman dan hinaan yang disengaja.

Menurut Sutikno (2010) *verbal abuse* (ungkapan kasar) merupakan kekerasan dalam bentuk kata-kata kasar yang memfitnah, mengancam, menakuti, dan menghina tanpa menyentuh fisik.

### 2. Bentuk- Bentuk Verbal Abuse (Ungkapan Kasar)

Dilansir dari [www.Sehatq.com](http://www.Sehatq.com) *verbal abuse* (ungkapan kasar) memiliki berbagai macam bentuk antara lain :

#### a) Menghina

Yaitu kalimat yang di keluarkan untuk menyinggung dan menyakiti perasaan orang lain.

#### b) Merendahkan

kalimat yang bersifat meremehkan dan menyepelkan orang lain dan menunjukan dirinya lebih hebat seperti “Saya rasa kamu hebat menggambar tapi lebih baik berhenti saja”. “Mending kamu gausah main nyusahin saja”.

#### c) Kritik secara kasar

Menerima kritik adalah bagian dari proses pendewasaan diri, namun dalam kasus *verbal abuse* (ungkapan kasar). Kritik dilakukan dengan sangat kasar

secara terus-menerus sehingga korban akan merasa tidak punya harga diri dan merasa apapun yang dilakukannya pasti salah. Contohnya “Latihan dulu sana, cuma begini aja kamu gak bisa”.

Noh dan Talaat (2012) mengatakan bentuk-bentuk *verbal abuse* (ungkapan kasar) antara lain seperti memanggil dengan kalimat yang menghina dan merendahkan seperti kamu bodoh, dasar tidak berguna, sehingga orang lain merasa sakit hati.

### 3. Dampak *Verbal Abuse* (Ungkapan Kasar)

*Verbal abuse* (ungkapan kasar) memiliki dampak buruk kepada individu, antara lain

a) Merasa Tertekan

Individu menjadi takut untuk membuat kesalahan karena tertekan dan merasa terancam oleh *verbal abuse* (ungkapan kasar) yang diterimannya.

b) Merasa Harga Diri Rendah

Individu selalu merasa dirinya tidak berguna dan selalu menjadi beban terhadap orang lain.

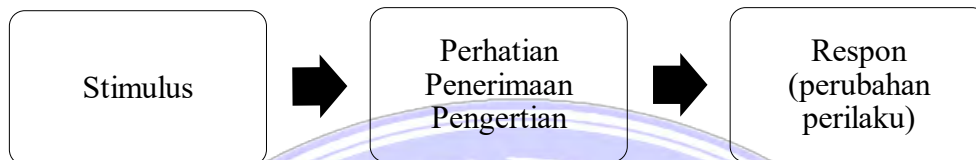
c) Menimbulkan Gangguan Kognitif

Kemampuan kognitif individu menjadi terganggu yang berpengaruh terhadap kemampuan mengontrol diri sehingga menimbulkan agresifitas dalam diri untuk melakukan sesuatu tanpa pertimbangan terlebih dahulu.

### D. Teori *Stimulus, Organisme, Response* (S.O.R)

Teori yang terikat dengan penelitian ini adalah teori *Stimulus, Organisme, Response* (S.O.R) yang dipopulerkan oleh Hovland tahun 1953. Menurut Effendy (2003:254) Teori S.O.R adalah teori yang membahas mengenai jiwa manusia

yang tersusun akan komponen seperti kognisi, afeksi, opini perilaku dan sikap. Menurut teori ini, stimulus (rangsangan khusus) akan memberikan respon tertentu juga, sehingga individu bisa melihat kesesuaian pesan dan reaksi komunikan.



**Gambar 2.20 Teori S-O-R (Effendy, 2003)**

Gambar diatas menggambarkan bagaimana alur komunikasi dengan tujuan mendapatkan respon dari perubahan perilaku. Dan poin penting yang harus diperhatikan juga adalah stimulus yang diberikan harus terdiri dari perhatian, pengertian dan penerimaan. Effendy (2003:254) Dapat diartikan stimulus (pesan) tertentu akan menimbulkan respon dengan cara tertentu yang menyebabkan perubahan perilaku.

Hovland (1953) mengatakan bahwa proses perubahan perilaku pada hakikatnya sama dengan proses belajar, pesan yang di berikan komunikator kepada komunikan dapat diterima ataupun ditolak. Jika komunikan menolak menandakan stimulus (pesan) yang diberikan kurang efektif untuk mempengaruhi komunikan sehingga proses pemberian pengertian dapat terhenti, namun jika stimulus tersebut diterima menandakan stimulus tersebut memberikan perhatian kepada komunikan sehingga proses pemberian pengertian dapat berlanjut. Selanjutnya stimulus yang diterima tersebut di proses oleh komunikan hingga timbulnya sikap yang merubah perilaku.

Kurniawan (2018:63) menjelaskan model komunikasi S.O.R menekankan pada pesan yang disampaikan apakah mampu menumbuhkan motivasi dalam diri



komunikasikan sehingga dengan cepat menerima pesan yang selanjutnya mempengaruhi sikap dan perilaku komunikasi.

Dalam hal ini hubungan teori komunikasi S.O.R dalam penelitian ini ada tiga yaitu :

1. Pesan (Stimulus) yang adalah berupa kalimat-kalimat yang menghina dan merendahkan orang lain yang dilakukan di *game online Mobile Legend Bang Bang*
2. Komunikan (Organisme) yang adalah mahasiswa/i FISIP UMA yang melihat atau melakukan hinaan dan merendahkan orang lain di *game online Mobile Legend Bang Bang*
3. Efek (Respon) yang dimaksud adalah berupa persepsi mahasiswa/i FISIP UMA terhadap *verbal abuse* (ungkapan kasar) yang dilakukan di *game online Mobile Legend Bang Bang*.

#### E. Kajian Peneliti Terdahulu

Penelitian terdahulu yang penulis jadikan referensi dalam penulisan skripsi ini yaitu :

- 1) Penelitian oleh **Januar Riko Asriwan**, mahasiswa Universitas Sanata Dharma pada tahun 2014 dengan judul “**Hubungan Antara *Trash Talking* Dalam *Game Online* MMORPG dan Agresivitas Pada Mahasiswa Di Dunia Nyata**”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasi dengan teknik pengumpulan data berbentuk kuisioner dengan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan *trash talking* yang ada di *game online* MMORPG dengan perilaku Agresivitas mahasiswa di dunia nyata. Hasil dari penelitian menjelaskan bahwa tindakan *trash talking* di

dalam *game online* MMORPG dapat mempengaruhi tingkat agresivitas mahasiswa di dunia nyata seperti mudah marah dan menyakiti.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh **Devita Rani, Effiati Juliana Hasibuan** dan **Rehia K. Isabella Barus** pada tahun 2018 dengan judul “**Dampak *Game Online Mobile Legends: Bang Bang* Terhadap Mahasiswa**”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data, yaitu wawancara, observasi dan dokumentasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana dampak positif dan negatif bermain *game online Mobile Legends: Bang Bang* terhadap mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.
- 3) Penelitian yang dilakukan oleh **Ulfa Fauzia Argesta** mahasiswi Universitas Sebelas Maret pada tahun 2013 dengan judul “**Fenomena Kekerasan Dalam *Game Online* (Studi Etnometodelogi *Game Online* Terhadap Perilaku Kekerasan Pelajar Usia 6-16 Tahun Di Kecamatan Baki Kabupaten Sukoharjo)**”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis etnometodelogi dengan pengumpulan data berbentuk wawancara dengan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk-bentuk perilaku kekerasan, faktor –faktor yang mempengaruhi terjadinya kekerasan tersebut, dan untuk mengetahui dampak kekerasan pelajar di *game online* terhadap perilaku mereka sehari-hari.
- 4) Penelitian yang dilakukan oleh **Lvovna Makrova** dan **Aleksandrovna Makrova** pada tahun 2019 dengan judul “***Aggressive Behavior in Online Games and Cybervictimization of Teenagers and Adolescents***”. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Dengan

tujuan untuk melihat jumlah tindakan kekerasan di *game online* yang dialami oleh remaja di rusia.

- 5) Penelitian yang dilakukan oleh **Helena Cole, B. Sc.** Dan **Mark D. Griffiths, Ph.D** dengan judul **“Social Interaction In Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers”** Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan tujuan untuk mengetahui interaksi sosial antara pemain MMORPGs yang berasal dari 45 negara.
- 6) Penelitian yang dilakukan **Nurul Warits Marinsa Putri, Hamiyati** dan **Shinta Doriza** mahasiswi Fakultas Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga dan mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta yang berjudul **“Dampak Game Online: Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja”** pada tahun 2020. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan metode *Interpretative Phenomenological Analysis (IPA)* dengan tujuan untuk mencari tahu fenomenologi perilaku trash-talk pada remaja dan memahami faktor perilaku *trash-talk* pada remaja akibat dampak *game online*.
- 7) Penelitian yang dilakukan oleh **Yip, Mourince** dan **Nurmoehamad** yang berjudul **“Trash Talking: Competitive Incivility Motivate Rivalry”, Performance, and Unethical Behavior”**. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara secara mendalam kepada informan. Dengan tujuan untuk melihat tingkat aktivitas *Trashtalking* di lingkungan yang penuh dengan kompetisi.
- 8) Penelitian yang dilakukan **Gusti Ngurah Oka ChandaraKusuma, Ni Made Ras Amanda Gelgel** dan **Ade Devia Pradipta** Mahasiswa/i Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana yang berjudul **”Perilaku Trash-**



***Talking Remaja Dalam Game Online DOTA 2***” pada tahun 2011. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan teknik *purposive* dan *snowball*. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat motif yang melatarbelakangi remaja dalam melakukan *trash-talking* di *game online DOTA 2*.

- 9) Penelitian yang dilakukan oleh **Nicole A. Beres, Julian Frommel, Elizabeth Reid, Regan L. Mandryk dan Madison Klarkowski** yang berjudul ***“Don’t You Know That You’re Toxic Normalization of Toxicity in Online Gaming”*** dengan tujuan penelitian ini adalah untuk melihat normalisasi perilaku *toxic* yang dilakukan di dalam *game multiplayer* khususnya *game online* yang mengandung unsur kompetisi.

#### **F. Kerangka Berfikir**

Didasari dengan topik penelitian yang diteliti yaitu mengenai persepsi mahasiswa/i Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Medan Area terhadap tindakan *verbal abuse* (ungkapan kasar) di *game online mobile legend bang bang*, maka diperlukan kerangka berfikir untuk lebih menggambarkan secara lebih jelas alur berfikir dalam penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti melihat bahwa *verbal abuse* (ungkapan kasar) adalah sebuah stimulus yang dapat mempengaruhi persepsi mahasiswa/i Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.

Peneliti menggunakan teori Stimulus, Organisme, Respon (S.O.R) , untuk melihat respon yang ditimbulkan oleh organism (komunikan) terhadap stimulus yaitu *verbal abuse* (ungkapan kasar) ini, dimana teori ini menjelaskan bahwa stimulus *verbal abuse* (ungkapan kasar) yang memberikan perhatian kepada

organisme (komunikasikan) akan diproses dan di tafsirkan terlebih dahulu hingga menimbulkan respon dalam bentuk persepsi yang berupa komentar dan penilaian terhadap aktivitas *verbal abuse* (ungkapan kasar) di *game online Mobile Legend Bang Bang* ini.



**Gambar 2.21 Kerangka berfikir peneliti (2023)**

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Menurut Mcmillan dan Schumacher dalam Emzir (2013) penelitian ialah proses penemuan dan analisis data secara sistematis dan logis untuk mencapai tujuan tertentu. Sebuah penelitian memerlukan suatu metode penelitian dengan guna untuk mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data atau informasi.

Sugiyono (2018:2) mengatakan metode penelitian adalah suatu cara yang bersifat ilmiah untuk memperoleh suatu data yang memiliki tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam Penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian, kualitatif deskriptif.

Menurut Sugiyono (2019:8) metode penelitian kualitatif deskriptif ini adalah metode penelitian yang bertujuan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah dimana yang menjadi instrumen kunci adalah peneliti.

Penelitian ini membahas tentang aktivitas *verbal abuse* (ungkapan kasar) yang ada di *game online Mobile Legend Bang Bang*, dimana penulis menjelaskan bagaimana persepsi dari mahasiswa dan mahasiswi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area yang pernah menjadi korban maupun pelaku dari tindakan *verbal abuse* (ungkapan kasar) di *game online Mobile Legend Bang Bang* tersebut sekaligus menjelaskan juga faktor yang melatarbelakangi tindakan tersebut. Untuk menjelaskan secara mendalam tentang persepsi dan faktor yang melatarbelakangi tindakan *verbal abuse* (ungkapan kasar) tersebut maka peneliti melakukan pengumpulan data terhadap mahasiswa dan mahasiswi Fakultas Ilmu



Sosial dan Politik Universitas Medan Area yang bermain *game online Mobile legend Bang Bang*.

## B. Lokasi dan Waktu Penelitian

lokasi penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah di Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Medan Area, kampus 1 yang berlokasi di Jl. H. Agus Salim Siregar, Kenangan Baru, Kec. Medan Tembung, Kabupaten Deli Serdang, Sumatra Utara dan waktu pelaksanaan penelitian sebagai berikut.

**Tabel 3.1 Jadwal dan Waktu Penelitian**

No	Uraian Kegiatan	JANUARI- FEBRUARI	MARET-JUNI	JULI- AGUSTUS	SEBTEMBER- OKTOBER	JANUARI SEPTEMBER
		2022	2022	2022	2022	2023
1	Penyusunan proposal penelitian					
2	Seminar Proposal Penelitian					
3	Perbaikan Proposal Penelitian					
4	Pengambilan Data Penelitian					
5	Penyusunan Skripsi					
6	Seminar Hasil					
7	Perbaikan Skripsi					
8	Sidang Meja Hijau					

### C. Sumber Data

Sumber data adalah suatu faktor yang sangat penting karena sumber data dapat berpengaruh terhadap kualitas hasil penelitian. Data yang dijadikan sebagai acuan didalam penelitian ini adalah data primer dan sekunder.

#### 1) Data Primer

Data primer adalah data yang di dapatkan langsung dari subjek penelitian. Menurut Sugiyono (2018:456) Data Primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada peneliti. Hasil wawancara yang di dapat dari informan itulah yang disebut dengan data primer. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari mahasiswa/i fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area yang mengetahui dan bermain *game online Mobile Legend Bang Bang*.

#### 2) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang tidak berasal dari informan langsung, dengan kata lain data sekunder berasal dari orang lain (selain Informan), pustaka, literatur, penelitian terdahulu, buku atau dokumen-dokumen lain baik resmi atau tidak resmi. Data sekunder tersebut digunakan untuk mendukung informasi yang berasal dari data primer.

#### 3) Informan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk menggunakan teknik *purposive sampling* dengan menggunakan metode wawancara *depth interview* dengan infoman yang sesuai dengan kriteria-kriteria yang difokuskan oleh peneliti. Berikut ini beberapa kriteria informan yang telah ditetapkan sebagai informan dalam penelitian ini, yaitu :

- a) Terdaftar sebagai mahasiswa aktif dari masing-masing program studi di fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area
- b) Mengetahui *game online Mobile Legend Bang Bang* dan bermain/pernah bermain
- c) Mengetahui mengenai aktivitas *verbal abuse* (ungkapan kasar) yang terjadi di *game online Mobile Legend Bang Bang*
- d) Pernah menjadi pelaku atau korban dari aktivitas *verbal abuse* (ungkapan kasar) yang terjadi di *game online Mobile Legend Bang Bang*

Dalam hal ini peneliti akan mengambil data mahasiswa/i dari masing-masing Program Studi sebagai perwakilan, yaitu, Program Studi Ilmu Komunikasi, Program Studi Administrasi Publik dan Program Studi Ilmu Pemerintahan. Hal tersebut dilakukan karena peneliti merasa bahwa untuk melihat bagaimana persepsi mahasiswa/i fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area, diperlukan subjek dari setiap program studi agar data yang didapatkan bisa menyeluruh. Informan dalam penelitian ini yaitu:

1. Informan Utama
  - a. Fadhillah Muhammad (Ilmu Komunikasi)
  - b. Hansel Christian (Ilmu Komunikasi)
2. Informan Kunci
  - a. Santaria Magdalena (Ilmu Komunikasi)
  - b. Venty Hutapea (Ilmu Komunikasi)
  - c. Ahmad Khairil Fitra (Ilmu Komunikasi)
  - d. Nurmalinda (Administrasi Publik)
  - e. Seventinus Gea (Administrasi Publik)



f. M. Ihsan Fadhillah ( Ilmu Pemerintahan)

g. Fransiska (Ilmu Pemerintahan)

3. Informan Pendukung

a. Dinda (Administrasi Publik)

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (2018:224) Pengumpulan data dimaksudkan sebagai langkah strategis dalam sebuah penelitian, karena dalam sebuah penelitian tujuan utamanya adalah untuk mendapatkan data yang akurat. Tanpa adanya pengumpulan data maka peneliti tidak bisa memperoleh data yang sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Adapun dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi.

##### **1) Wawancara**

Menurut Sugiyono (2018:140) wawancara adalah sebuah komunikasi yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara dan narasumber dengan tujuan mendapatkan jawaban atau data yang dibutuhkan. Agar wawancara dapat berjalan dengan baik dan memperoleh data yang diinginkan, maka peneliti harus mengakrabkan diri terlebih dahulu dengan informan agar menciptakan suasana yang nyaman sehingga informan dapat lebih mudah memberikan data kepada peneliti. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara langsung dengan informan dan menggunakan metode wawancara yang lebih bersifat bebas (semi terstruktur) dibandingkan dengan metode wawancara terstruktur. Metode wawancara yang bersifat bebas memiliki tujuan agar menemukan inti permasalahan secara lebih terbuka, dimana informan yang diwawancarai akan dimintai pendapat, perspektif, dan idenya.

Walaupun menggunakan metode wawancara yang bersifat bebas (semi terstruktur) namun peneliti tetap menggunakan pedoman wawancara sebagai pemandu peneliti dalam proses wawancara terkait permasalahan yang harus dibahas agar fokus permasalahan tidak keluar dari konteks penelitian yang sudah ditetapkan dan relevan dengan fokus penelitian.

Di dalam penelitian ini, wawancara yang akan peneliti lakukan adalah dengan bertanya kepada informan secara langsung di lokasi penelitian dengan menggunakan bahasa yang santai (informal) dan tidak menggunakan bahasa yang formal dalam wawancara, tetapi dengan tidak melupakan aspek penting dalam wawancara agar tidak keluar dari fokus permasalahan penelitian.

## **2) Observasi**

Sugiyono (2018:229) mengatakan bahwa observasi ialah teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik. Melalui observasi kita dapat belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut.

Penelitian ini menggunakan teknik observasi partisipan. Dimana menurut Sugiyono (2014:218) observasi partisipan adalah pengamatan yang dilakukan secara dekat dengan sekelompok orang/budaya/masyarakat beserta kebiasaan mereka dengan cara melibatkan diri secara intensif untuk waktu yang panjang agar mendapatkan pemahaman.

Dalam penelitian ini peneliti terlibat langsung dengan para informan dengan mengamati cara mereka bermain, situasi di sekitar ketika bermain, lingkungan pertemanan mereka, situasi di dalam game, dst.

## **3) Dokumentasi**

Dokumen adalah catatan dari suatu peristiwa yang telah berlalu dan

berlangsung, Menurut Sugiyono (2018:476) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

## E. Triangulasi Data

Penelitian ini menggunakan triangulasi data untuk meningkatkan validitas data yang didapatkan. Menurut Sugiyono (2006) triangulasi data merupakan cara yang digunakan untuk meningkatkan validitas data dalam penelitian kualitatif. Dalam triangulasi data.

### 1) Triangulasi data/sumber data (*data triangulation*)

Triangulasi sumber digunakan untuk memeriksa data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Sebagai contoh, ketika ingin meneliti tentang gaya kepemimpinan seseorang, maka pengumpulan dan pengujian data yang telah diperoleh dilakukan ke bawahan dan ke teman kerja yang merupakan teman orang yang diteliti. Data yang didapatkan tersebut tidak dapat disamaratakan seperti dalam penelitian kuantitatif, tetapi data tersebut dideskripsikan, dikategorikan, yang mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana yang spesifik dari data yang didapatkan tersebut. Data yang telah dianalisa sesuai dengan fokus penelitian yang dilakukan sehingga peneliti dapat menghasilkan kesimpulan.

Pada dasarnya teknik triangulasi data ini didasari pada pola pikir fenomenologi yang sifatnya multi perspektif, dengan arti ketika ingin menarik kesimpulan, diperlukan tidak hanya dari satu perspektif saja. Pada penelitian ini sumber triangulasi data penelitian diambil dari mahasiswi FISIP UMA Jurusan



Ilmu Komunikasi bernama Dinda, yang dimana dia tidak *bermain game online Mobile Legend Bang Bang* ini tetapi sering melihat *verbal abuse* (ungkapan kasar) ini dilakukan di *game online Mobile Legend Bang Bang*.

## F. Teknik Analisis Data

Sugiyono (2018:482) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan sejak peneliti merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lokasi penelitian hingga penelitian selesai.

Analisis data difokuskan dan dilakukan bersama dengan pengumpulan data. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif yang dilakukan secara interaktif melalui proses, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis data yang dilakukan oleh peneliti dimulai dengan merangkum hasil wawancara dan observasi yang terkait dengan persepsi mahasiswa/i Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Medan Area terhadap tindakan *verbal abuse* (ungkapan kasar) di *game online Mobile Legend Bang Bang*, yang selanjutnya data disajikan dalam bentuk bagan dan teks naratif dan kemudian menarik kesimpulan.

### 1) Reduksi Data

Menurut Sugiyono (2018:247-249) reduksi data adalah merangkum, memilih poin penting yang sesuai dengan topik penelitian, mencari tema dan polanya hingga pada akhirnya memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. Dalam penelitian ini, peneliti memilih dan menyederhankan data sehingga memberikan kemudahan kepada peneliti untuk menyimpulkan hasil akhir penelitian. Dalam reduksi data,

seluruh hasil penelitian dari hasil wawancara dan observasi dikumpulkan untuk dipilah dan ditentukan data yang tepat untuk digunakan.

## 2) Penyajian Data

Menurut Sugiyono (2018:249) dalam penelitian kualitatif penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penyajian data setelah melakukan reduksi data terkait persepsi mahasiswa/i Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Medan Area terhadap tindakan *verbal abuse* (ungkapan kasar) di dalam *game online Mobile Legend Bang Bang*. Bentuk penyajian data dalam penelitian ini adalah bagan dan teks naratif untuk menjelaskan secara rinci terkait tindakan *verbal abuse* (ungkapan kasar) di *game online Mobile Legend Bang Bang* tersebut.

## 3) Penarikan Kesimpulan

Sugiyono (2018:253) Penarikan kesimpulan dan verifikasi adalah langkah terakhir yang adalah kegiatan menganalisa dan menafsirkan data secara lebih khusus sesuai dengan fokus penelitian sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan.

## G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Pada penelitian ini, teknik analisis triangulasi dipilih sebagai teknik untuk memeriksa keabsahan data. teknik triangulasi ini bertujuan untuk mengukur tingkat validitas data secara ilmiah sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Cara yang dilakukan yaitu dengan melakukan wawancara dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada informan terkait. Data yang sudah didapatkan tersebut kemudian di analisa dan disesuaikan dengan topik, data yang sudah dianggap

sesuai dan *valid* tersebut maka dapat dijadikan landasan penelitian, sehingga dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.





## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan :

1. Mahasiswa/i Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area memberikan persepsi bahwa aktivitas *verbal abuse* (ungkapan kasar) di *game online Mobile Legend Bang Bang* adalah hal yang mengganggu dan berbahaya. Dimana isi dari *verbal abuse* (ungkapan kasar) yang disampaikan di *game online mobile legend bang bang* bersifat kasar dan kotor yang dimana kurang enak di dengar dan terkadang menyerah Sara dan kehidupan pribadi orang lain sehingga menimbulkan rasa sakit hati dan perkelahian .
2. Faktor yang melatarbelakangi *verbal abuse* (ungkapan kasar) di *game online Mobile Legend Bang Bang* dikarena rasa kesal terhadap pemain lainnya.

#### B. Saran

Adapun saran yang penulis berikan dalam penelitian mengenai persepsi Mahasiswa/i Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik terhadap aktivitas verbal abuse (ungkapan kasar) di game online Mobile Legend Bang Bang, yaitu :

- 1) Kepada mahasiswa/i Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang bermain *game online Mobile Legend Bang Bang* diharapkan untuk dapat berperilaku baik ketika bermain. Menjaga tutur kata, emosi, sopan santun dan apabila ketika bermain *game online Mobile Legend Bang Bang* menemukan aktivitas *verbal abuse* (ungkapan kasar) di *game online Mobile Legend Bang Bang* agar dapat memberikan teguran dan nasehat kepada mereka

yang melakukan bahwa tindakan yang mereka lakukan adalah hal yang salah.

- 2) Kepada *developergame online Mobile Legend Bang Bang* disarankan agar dapat memperkuat hukuman yang diberikan kepada para pelaku aktivitas *verbal abuse* (ungkapan kasar) di *game online Mobile Legend Bang Bang* sehingga memberikan efek jera kepada pelaku dan juga disarankan memberikan edukasi dalam berinteraksi yang baik di dalam *game* sehingga secara perlahan dapat menghilangkan aktivitas ini.
- 3) Kepada peneliti selanjutnya diharapkan agar dapat meneliti *game online* lainnya untuk melihat apakah di dalam *game* tersebut terdapat aktivitas *verbal abuse* (ungkapan kasar) juga .



## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

Asrori, Muhammad. 2011. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima

Emzir. 2013. *Metodologi penelitian pendidikan : kuantitatif & kualitatif*. Jakarta : Rajawali pers. Sugi.yono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung: Alfabeta.

Walgito, Bimo 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset

### JURNAL

Adinolf and Turkey. 2018. *Toxic Behaviors in Esports Games: Player Perceptions and Coping Strategies*.

Aleksandrovna and Lvovna. 2019. *Aggressive Behavior in Online Games and Cybervictimization of Teenagers and Adolescents*.

Blackburn and Kwak. 2014. *STFU NOOB! Predicting Crowdsourced Decisionson Toxic Behavior in Online Games*.

Devita Rani, Effiati Juliana Hasibuan dan Rehia K. Isabela Barus, 2018. *Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area*

Gusti Ngurah Oka Chandara Kusuma, Ni Made Ras Amanda Gelgel dan Ade Devia Pradipta, 2011. *Perilaku Trash-Talking Remaja Dalam Game Online DOTA 2*

Hamarman and Bernet. 2000. *Evaluating and Reporting Emotional Abuse in Children: Parent-Based, Action-Based Focus Aids in Clinical Decision-Making*.

Jeremy A. Yip, Maurice E. Schweitzer, Samir Nurmohamed, 2017. *Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior*.



Nicole A. Beres, Julian Frommel, Elizabeth Reid, Regan L. Mandryk dan Madison Klarkowski, 2021. "Don't You Know That You're Toxic Normalization of Toxicity in Online Gaming"

Noh and Talaat. 2012. *Verbal Abuse on Children: Does It Amount to Child Abuse under the Malaysian Law?*.

Nurul Warits Marinsa Putri, Hamiyati dan Shinta Doriza, 2020. *Dampak Game Online: Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja*

Riko, Januar. 2014. Hubungan Antara Trastalking Dalam Game Online MMORPG Dan Agresivitas Mahasiswa Di Dunia Nyata

Ulfa Fauzia Argesty. 2013 *Fenomena Kekerasan Dalam Game Online (Studi Etnometodologi Game Online)*.

#### WEBSITE

www. <https://m.mobilelegends.com/en>

www. <https://en.moonton.com/games/index.html>

www. [mediaindonesia.com/humaniora/228624/psikolog-sebut-kekerasan-verbal-lebih-bahaya-ketimbang-fisik](http://mediaindonesia.com/humaniora/228624/psikolog-sebut-kekerasan-verbal-lebih-bahaya-ketimbang-fisik)

www. [gamebrott.com](http://gamebrott.com).2020. Saking toxicnya player Indonesia komunitas mobile legend internasional keluhkan player Indonesia. <https://gamebrott.com/saking-toxicnya-komunitas-mobile-legends-internasional-keluhkan-player-indonesia>. (25 November 2021).

www. [Hai-Online.com](http://Hai-Online.com). 2021. Daftar lengkap tim juara Mpl Indonesia dari season 1-season7. <https://hai.grid.id/read/072678315/daftar-lengkap-tim-juara-mpl-indonesia-dari-season-1-hingga-season-7?page=all#>.(25 November 2021).

www. [games.grid.id](http://games.grid.id). <https://www.google.com/search?q=games+grid+ml+jadi+raja+asia+tenggara&oq=games+grid+ml+jadi+raja+asia+tenggara+&aqs=chrome..69i57.11111j0j4&sourceid=chrome&ie=UTF-8> (5 November 2022)

www. [aptika.kominfo.co.id](http://aptika.kominfo.co.id). 2017. Evolusi dan klasifikasi permainan elektronik Indonesia. <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia>. (25 November 2021).

- www. Pelayanan publik.id. 2020. Pengertian game online, sejarah dan jenisnya. <https://pelayananpublik.id/2020/02/02/pengertian-game-online-sejarah-hingga-jenisnya>. (25 November 2021).
- www. Sehatqu.com 12 contoh kekerasan verbal dan efeknya bagi kesehatan. <https://www.sehatq.com/artikel/bentuk-kekerasan-verbal-yang-harus-anda-waspadai>. (25 November 2021).
- www. Internasional.kompas.com/read/2019/05/28/17523201/kalah-main-game-anak-rusia-usia-14-tahun-bunuh-temannya-pakaipisau.(25November2021).
- www. Youtube. com Gema Show Indo (Komunitas ML Indonesia Sudah Terlalu Toxic??-N&C (48). <https://youtu.be/BBGYTxB8SNs>.(25 November2021).
- www. Youtube. com Heroisgod (Buat player Ml yang toxicnya kebangetan) [https://www.youtube.com/watch?v=H7-m5MD9\\_VY](https://www.youtube.com/watch?v=H7-m5MD9_VY). (5 April 2022)



**Lampiran 1 Pertanyaan Wawancara**  
**Persepsi Mahasiswa/i Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas**  
**Medan Area Terhadap Aktivitas *Verbal Abuse* (Ungkapan Kasar) Di**  
***Game Online Mobile Legend Bang Bang***

**A. Identitas Informan**

Nama :  
Usia :  
Jenis Kelamin :  
Agama :  
Jurusan :  
Tanggal Wawancara :

**B. Pertanyaan Penelitian**

1. Apakah kamu mengetahui *game online Mobile Legend Bang Bang* dan apakah kamu pernah bermain *game online* ini?
2. Sudah berapa lama kamu bermain *game online Mobile Legend Bang Bang*?
3. Apakah kamu mengetahui mengenai *verbal abuse* (ungkapan kasar) di *game online Mobile Legend Bang Bang*?
4. Seberapa sering kamu melihat *verbal abuse* (ungkapan kasar) dilakukan di *game online Mobile Legend Bang Bang*?
5. Bentuk *verbal abuse* (ungkapan kasar) seperti apa yang sering kamu lihat di *game online Mobile Legend Bang Bang*?
6. Apakah kamu pernah melihat *verbal abuse* (ungkapan kasar) yang sampai menyerang keluarga, orang tua dan sara di *game online Mobile Legend Bang Bang*?
7. Apakah kamu pernah menjadi korban dari *verbal abuse* (ungkapan kasar) di *game online Mobile Legend Bang Bang* ini?
8. Apakah kamu pernah melakukan *verbal abuse* (ungkapan kasar) di *game online Mobile Legend Bang Bang*?
9. Apakah kamu pernah menjadi korban dari *verbal abuse* (ungkapan kasar) di *game online Mobile Legend Bang Bang*?
10. Kalau boleh tau, apa yang kamu rasakan ketika mendapatkan *verbal abuse* (ungkapan kasar) ketika bermain *game online Mobile Legend Bang Bang*?
11. Menurut kamu, apa faktor yang melatabelakangi aktivitas *verbal abuse* (ungkapan kasar) ini terjadi di *game online Mobile Legend Bang Bang*?
12. Menurut kamu, apakah para pelaku yang melakukan *verbal abuse* (ungkapan kasar) di *game online Mobile Legend Bang Bang* harus diberikan hukuman. jika iya, hukuman seperti apa yang pantas mereka dapatkan?
13. Menurut kamu, apakah *verbal abuse* (ungkapan kasar) yang dilakukan di *game online Mobile Legend Bang Bang* ini berbaya atau tidak berbahaya?



## Lampiran 2 Pedoman Observasi



### Data Diri Informan

1. Nama :
2. Usia :
3. Jenis Kelamin :
4. Tanggal Observasi :

No.	Gejala Yang Diamati	Hasil Observasi		
		YA	Kadang	Tidak
1.	Komunikasi Nonverbal			
	a. Wajah/Ekspresi			
	b. Kontak Mata			
	c. Gestur			
2.	Komunikasi Verbal			
	a. Intonasi Suara			
	b. Tempo			
	c. Artikulasi			
3.	Cara Informan Berkomunikasi			
	a. Menyampaikan pesan secara berulang			
	b. Menggunakan Bahasa Formal			
	c. Menggunakan Bahasa Informal			

Catatan :

### Lampiran 3 Surat izin pengambilan data

	<b>UNIVERSITAS MEDAN AREA</b> <b>FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK</b> Campus I : Jalan Sialim Nomor 1 Medan Estate Jalan PPSI Nomor 1 ☎ (061) 736870 / 7367168 / 7364348 / 7366781 Fax (061) 7368898 Medan 20223 Campus II : Jalan Seiberatu Nomor 70 / Jalan Sei Berayu Nomor 70 A ☎ (061) 8201994 Fax (061) 8226331 Medan 20122 Website: www.uma.ac.id E-mail: umi_medan@uma.ac.id
Nomor : 351/FIS.3/01.10/III/2022	09 Maret 2022
Lamp : -	
Hal : Pengambilan Data/Riset	
Kepada Yth. Wakil Rektor Bid. Pengembangan SDM dan Administrasi Keuangan Universitas Medan Area	
Dengan hormat,	
Bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan rekomendasi dan kesempatan kepada mahasiswa kami dengan data sebagai berikut :	
Nama : Azmi Muafa Nasution	
N P M : 188530112	
Program Studi : Ilmu Komunikasi	
Untuk melaksanakan Pengambilan Data/riset ke Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik - Universitas Medan Area, dengan judul Skripsi <b>Persepsi Mahasiswa/I Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Medan Area Terhadap Aktivitas Verbal Abuse (Ungkapan Kasar) Di Game Online Mobile Legend Bang Bang</b>	
Perlu kami sampaikan bahwa penelitian dimaksud adalah semata-mata untuk tulisan ilmiah dan penyusunan skripsi, ini merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian sarjana pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area	
Selanjutnya kami mohon kiranya dapat memberikan kemudahan dalam pengambilan data yang diperlukan dan surat keterangan yang menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data pada Instansi/lembaga yang Bapak/Ibu pimpin	
Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.	
	Dekan,  Efflati Julianna Hasibuan, M.Si
CC : File,-	

## Lampiran 4 Surat Keterangan Selesai Riset

Kampus : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 📠 (061) 7368012 Medan 20223  
Kampus II : Jalan Sebelah Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 📠 (061) 8226331 Medan 20122  
Website: www.uma.ac.id ✉ E-Mail: univ\_medanarea@uma.ac.id

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 861/UMA/B/01.7/VI/2022


Rektor Universitas Medan Area dengan ini menerangkan bahwa :

**Nama** : Azmi Muafa Nasution  
**No. Pokok Mahasiswa** : 188530112  
**Fakultas** : Ilmu Sosial dan Politik  
**Program Studi** : Ilmu Komunikasi

Benar telah selesai Pengambilan Data di Universitas Medan Area dengan Judul skripsi "**Persepsi Mahasiswa/I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area Terhadap Aktivitas Verbal Abuse (Ungkapan Kasar) Di Gana Online Mobile Legend Bang Bang**".

Dan kami harapkan Data tersebut kiranya dapat membantu yang bersangkutan dalam penyusunan skripsi dan dapat bermanfaat bagi mahasiswa khususnya Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik.

Demikian surat ini diterbitkan untuk dapat digunakan sepenuhnya.

Medan, 08 Juni 2022  
An Rektor,  
Wakil Rektor Bidang Pengembangan SDM dan  
Administrasi Keuangan,  
  
Dr. Ir. Suswati, MP

Tembusan :  
1. Mahasiswa Ybs  
2. File