

## ***Verbal Abuse* Dalam Permainan *Mobile Legends*: Intensitas, Bentuk, Penyebab, dan Sikap**

Rini  
Universitas Persada Indonesia YAI  
Jl. Diponegoro No. 74. Jakarta Pusat 10430  
E-mail : roderini15@gmail.com

### **ABSTRAK**

*Mobile Legends* adalah salah satu *game online* yang banyak diminati di Indonesia. Sayangnya, banyak pemain *Mobile Legends* yang melakukan *verbal abuse* saat selama permainan berlangsung. Intensitas, bentuk, alasan *verbal abuse* dan sikap dalam menghadapi *verbal abuse* dalam permainan ini perlu diteliti. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik *accidental sampling*. Partisipan dalam penelitian ini adalah 60 orang yang diberikan kuesioner dalam bentuk pertanyaan terbuka, dan 15 orang yang diwawancarai secara mendalam. Analisa data dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil analisa menunjukkan bahwa: 1). pemain lebih banyak menjadi korban dibanding menjadi pelaku *verbal abuse*, 2). bentuk *verbal abuse* dibagi menjadi dua, yaitu *verbal abuse* yang berhubungan dengan kemampuan bermain dan yang tidak berhubungan dengan kemampuan bermain, 3). Kebanyakan sikap partisipan memilih tidak peduli pada *verbal abuse* dan mematikan kolom komentar, 4). Alasan *verbal abuse* saat persiapan permainan adalah karena kesalahan dalam ban dan memilih *hero*, dan tidak memiliki skin, sedangkan saat permainan berlangsung adalah karena performa permainan yang buruk, mengambil *buff* teman satu tim, tidak membantu tim dan keluar dari permainan.

**Kata kunci :** *Mobile Legends*, *verbal abuse*.

### **ABSTRACT**

*Mobile Legends* is one of the most popular online games in Indonesia. Unfortunately, many *Mobile Legends* players do *verbal abuse* during the game. The intensity, form, reasons for *verbal abuse* and attitudes in dealing *verbal abuse* in this game need to be explored. The sampling technique used is *accidental sampling*. Participants in this study were 60 people who were given a questionnaire in the form of open-ended questions, and 15 people who were in-depth interview. Data analysis using descriptive qualitative approach. The results of the analysis show that: 1). more players become victims than perpetrators of *verbal abuse*, 2). Types of *verbal abuse* are divided into two, namely *verbal abuse* which is related to the skill to play and which is not related to the skill to play, 3). Most of the participants' attitudes chose not to care about *verbal abuse* and turned off the comment column, 4). The reasons for *verbal abuse* during game preparation are due to mistakes in banning and choosing heroes, and not having skins, while during the game it is due to bad game performance, handling teammates' *buffs*, not helping the team and getting out of the game.

**Keywords:** *Mobile Legends*, *verbal abuse*.

## 1. PENDAHULUAN

Mobile Legends atau disingkat menjadi MLBB dikembangkan oleh developer game asal China, Moonton yang dirilis pada akhir tahun 2016. Mobile Legends adalah salah satu game yang sangat diminati di Indonesia. Menurut Media Indonesia (2022), jumlah pemain Mobile Legends yang aktif di Indonesia tercatat mencapai 34 juta orang per Agustus 2021. Tentu angka ini cukup mencuri perhatian karena dari seluruh jumlah pemain Mobile Legend yang berjumlah 90 juta di seluruh dunia, sepertiganya berasal dari Indonesia.

Alfarizi (2019) juga menuliskan berdasarkan keterangan tertulis Nimo TV, Kamis, 17 Januari 2019, Indonesia adalah kontributor pengguna aktif bulanan terbesar Mobile Legends dengan angka 29,4 persen dari total 170 juta pengguna aktif per bulan secara global.

Sayangnya, dibalik tingginya angka pemain aktif Mobile Legends di Indonesia juga terdapat angka *verbal abuse* yang cukup tinggi pada permainan tersebut. Hasil penelitian menyebutkan bahwa terdapat banyak perilaku *verbal abuse* yang merendahkan dilakukan oleh pemain sepanjang permainan Mobile Legends (Almajid, 2019; Supriadi, 2021).

*Verbal abuse* adalah tindakan yang dilakukan seseorang dalam bentuk memarahi, memaki, mengomel secara berlebihan, termasuk mengeluarkan kata-kata yang tidak patut (Huraerah, 2012).

Dalam permainan Mobile Legends *verbal abuse* biasa dilakukan kepada sesama pemain, baik kepada pemain satu tim, maupun kepada pemain yang menjadi tim lawan. Tujuannya adalah untuk mengejek, merendahkan dan melabel pemain karena dianggap tidak sesuai harapan, dan tidak memuaskan dalam permainan.

Akibat *verbal abuse* ini banyak individu yang sebelumnya merupakan pemain aktif Mobile Legends memilih

untuk berhenti bermain karena tidak sanggup menerima hujatan dari pemain lain.

Untuk itulah, peneliti melakukan wawancara pra penelitian kepada beberapa orang yang pernah menjadi korban *verbal abuse* dan akhirnya memutuskan untuk tidak lagi bermain Mobile Legends. Dalam wawancara tersebut peneliti mendapatkan gambaran bahwa *verbal abuse* yang dilakukan dalam permainan Mobile Legends cukup memprihatinkan. Mereka menuturkan bahwa kata-kata yang digunakan dalam memaki orang lain pada permainan itu sungguh sangat tidak layak untuk didengar, selain itu mereka juga menganggap Mobile Legends sebagai sebuah permainan yang sangat menguras emosi.

*Reward* dan *punishment* yang didapat dari permainan ini sering kali menekan emosi para pemain untuk saling menyalahkan, dan berujung *verbal abuse*.

Mobile Legends sendiri sudah menyadari hal ini dan berusaha mengatasi *verbal abuse* dengan melakukan sensor pada kata-kata yang oleh sistem terdeteksi sebagai kata-kata yang kasar dan menghujat. Selain itu, para pemain juga dapat melaporkan jika ada pemain yang melakukan *verbal abuse*. Meskipun demikian, banyak pemain yang tetap saja berusaha melakukan *verbal abuse* dengan cara mengakali sistem sensor melalui penggunaan karakter lain sebagai karakter pengganti dari kata-kata yang menghujat tersebut, misalnya kata "bodoh" ditulis dengan karakter lain agar tidak terdeteksi sistem menjadi "b0d0h" dimana huruf o diganti menjadi angka nol atau memperpanjang atau meringkas karakter menjadi "booodooohh." Atau "bdoh".

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengkaji secara mendalam mengenai seberapa sering para pemain mendapatkan *verbal abuse* dan melakukan *verbal abuse*, bentuk *verbal abuse* apa saja yang sering dilakukan, apa penyebab *verbal*

*abuse* dalam permainan Mobile Legends dan bagaimana pemain menyikapi *verbal abuse* tersebut.

## 2. LANDASAN TEORI

### a. Verbal Abuse

*Verbal abuse* adalah ucapan yang ditujukan kepada seseorang yang mungkin dianggap merendahkan, tidak sopan, menghina, rasis, dan menghujat (Johnson, 2000).

Lawson (dalam Huraerah 2012) mendefinisikan verbal abuse sebagai tindakan yang berupa penghinaan, pelecehan, dan memberi label seseorang dalam suatu pola komunikasi.

Menurut Nazhifah (2017) bentuk *verbal abuse* terbagi menjadi 3, yaitu: (1) membentak; (2) memaki; dan (3) memberi julukan negatif atau melabel.

### b. Mobile Legends

Mobile Legends: Bang Bang atau ML merupakan *game* MOBA yang dirilis oleh Moonton. *Game* ini bisa dimainkan di ponsel Android maupun IOS. Dalam *game* MOBA ini akan ada 10 pemain yang akan dibagi menjadi 2 tim. Aturan mainnya yakni 5 vs 5. Rata-rata permainan dalam 1 *game* yakni sekitar 15-20 menit. Setiap pemain bisa memilih 1 hero dari puluhan daftar hero yang tersedia (ANH, 2021).

Mobile Legends memiliki tingkatan rank yang mengklasifikasikan pemain. Sistem rank ini mengatur pemain bertemu dengan lawan yang setingkat atau berada satu tingkat di atas/di bawah rank-nya, sehingga pertandingan menjadi seimbang. Tingkatan rank dalam Mobile Legends adalah Warrior, Elite, Master, Grandmaster, Epic, Legend, Mythic dan Glorious Mythic (Manggalani, 2022).

*Hero* Mobile Legends dibagi menjadi beberapa tipe, yaitu: 1). *Marksman*, yaitu *hero* yang memiliki daya serang yang kuat sehingga memiliki peran sebagai penyerang utama dalam permainan. 2). *Tank*, yaitu *hero* yang

memiliki *base* HP dan *Armor* yang besar sehingga dapat menerima *damage* yang besar dari lawan untuk melindungi tim. 3). *Mage*, yaitu *hero* yang memiliki *skill* dengan *damage* yang besar sehingga dapat melakukan *quick kill* kepada *hero* lawan. 4). *Support*, yaitu *hero* yang memiliki *skill* yang berguna untuk menjaga tim serta membantu tim ketika sedang bertempur dan 5). *Assassin* yaitu *hero* yang umumnya memiliki *skill* yang dapat membunuh serta *lock* membunuh serta melakukan *lock* kepada lawan (Hutagaol, 2018).

Hutagaol (2018) juga menuliskan detail-detail dalam permainan Mobile Legends, yaitu: 1). *Minion*, yaitu unit yang bergerak sendiri tanpa dikontrol pemain. 2). *Jungle creep*, yaitu unit yang berada pada kawasan *jungle* di peta. 3). *Turtle* merupakan unit yang *respawn* di permainan setelah permainan berlangsung selama 2 menit. Jika dikalahkan akan memberi XP dan *gold* kepada seluruh anggota tim. 4). *Lord* yaitu unit terkuat di permainan. Apabila Lord dikalahkan, maka tim yang mengalahkannya dapat memanggil Lord untuk melakukan *push* kepada team lawan. 5). *Emblem* adalah suatu variabel yang dapat ditingkatkan untuk menambah efek tertentu. *Emblem* terbagi menjadi *Physical*, *Magical*, *Marksman*, *Mage*, *Fighter*, *Jungler*, *Tank*, dan *Support*.

## 3. METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, tujuannya adalah untuk menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian (Sugiyono, 2020).

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *accidental sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan/insidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data (Sugiyono, 2017). Peneliti membuat pertanyaan terbuka melalui Google Forms yang disebar melalui WhatsApp kepada para pemain Mobile Legends dan telah diisi oleh 60 orang pemain aktif.

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara mendalam kepada 15 Orang pemain aktif Mobile Legends untuk mendapatkan gambaran yang lebih lengkap tentang pola *verbal abuse* dalam permainan Mobile Legends.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh gambaran data 60 partisipan sebagai berikut:

- a. Jenis Kelamin  
Laki-laki sebanyak 49 orang (81,7%), perempuan sebanyak 11 orang (18,3%)
- b. Usia Responden  
Usia 13-17 tahun sebanyak 9 orang (15%), usia 18-24 tahun sebanyak 27 orang (45%), usia 25-30 tahun sebanyak 14 orang (23,3%), dan berusia 31-40 tahun sebanyak 10 orang (16,7%).
- c. Rank Saat Ini  
Master sebanyak 3 orang (5%), Grandmaster sebanyak 7 orang (11,7%), Epic sebanyak 6 orang (10%), Legends sebanyak 14 orang (23,3%), Mythic sebanyak 25 orang (42,7%), dan Glorious Mythic sebanyak 5 orang (8,3%).
- d. Intensitas Bermain  
Beberapa kali dalam sebulan sebanyak 1 orang (1,7%), Beberapa kali dalam seminggu sebanyak 15 orang (25%), kurang dari satu jam sehari

sebanyak 6 orang (10%), 1-3 jam sehari sebanyak 22 orang (36,7%), 3-5 jam sehari sebanyak 7 orang (11,7%), lebih dari 5 jam sehari sebanyak 9 orang (15%).

Berikut adalah data dari 15 partisipan yang yang peneliti wawancarai secara mendalam.

Tabel 1. Data Partisipan

Nomor Partisipan	Jenis Kelamin	Usia	Rank
1	Laki-laki	13	Grandmaster
2	Perempuan	14	Legends
3	Laki-laki	16	Mythic
4	Laki-laki	17	Legends
5	Laki-laki	19	Glorious Mythic
6	Laki-laki	20	Epic
7	Perempuan	21	Mythic
8	Laki-laki	23	Mythic
9	Perempuan	24	Master
10	Perempuan	26	Legends
11	Laki-laki	27	Legends
12	Laki-laki	28	Legends
13	Perempuan	31	Mythic
14	Laki-laki	36	Mythic
15	Perempuan	37	Legends

Berdasarkan analisis terhadap jawaban partisipan, diperoleh temuan sebagai berikut:

##### a. Intensitas Verbal Abuse

Berdasarkan analisis data, intensitas *verbal abuse* dibagi berdasarkan intensitas partisipan sebagai individu yang mengalami *verbal abuse*, dan intensitas partisipan sebagai pelaku *verbal abuse*.

##### 1) Partisipan sebagai pelaku *verbal abuse*

Peneliti menanyakan seberapa sering partisipan menjadi pelaku *verbal abuse*. Dari 60 orang partisipan didapat data yang tidak pernah melakukan sebanyak 8 orang

(13,3%), yang kadang-kadang melakukan 40 orang (66,7%), dan yang sering melakukan 12 orang (20%).

## 2) Partisipan sebagai korban *verbal abuse*

Peneliti menanyakan seberapa sering partisipan menjadi korban *verbal abuse*. Dari 60 orang partisipan didapat data yang tidak pernah mendapat *verbal abuse* sebanyak 2 orang (3,3%), yang kadang-kadang mendapatkan 20 orang (33,3%), dan yang sering mendapatkan 38 orang (63,3%).

Temuan ini menunjukkan bahwa secara prevalensi terjadinya *verbal abuse* partisipan lebih banyak menjadi korban daripada menjadi pelaku.

## b. Bentuk *Verbal Abuse*

Berdasarkan hasil analisis data, peneliti membagi *verbal abuse* menjadi dua bentuk:

### 1) Berhubungan dengan skill permainan.

Yaitu *verbal abuse* yang merendahkan karena berhubungan dengan kemampuan pemain, yaitu umpatan yang menghina dan merendahkan kemampuan bermain individu.

*“Paling sering dikatain gak guna, bisa main gak, bego, belajar lagi sana, skin doang bagus”* (P10, Perempuan, 26 tahun, Legends).

*“Disuruh tidur, turu, noob, lol.”* (P3, Laki-laki, 16 tahun, Mythic).

### 2) Tidak berhubungan dengan skill permainan.

Yaitu *verbal abuse* yang tidak berhubungan dengan kemampuan pemain. Misalnya umpatan yang berhubungan dengan hewan, profesi tertentu, anggota tubuh, dan keadaan.

*“Pernah dikatain anjing, monyet, babi dan semua jenis binatang. Kasarlah.”* (P3, Laki-laki, 16 tahun, Mythic).

*“yang sering aku denger ngatain lonte, maling.”* (P2, Perempuan, 14 tahun, Legends).

*“Itu... kayak maki-maki pake kata alat kelamin gitulah... gak pantas diomongin”* (P6, Laki-laki, 20 tahun, Epic).

*“Pernah dibilang cacat, anak haram, anak yatim”* (P7, Perempuan, 21 tahun, Mythic).

## c. Sikap Menghadapi *Verbal Abuse*

Peneliti menanyakan bagaimana sikap partisipan ketika menghadapi *verbal abuse*.

Dari 60 orang partisipan didapat data yang bersikap cuek sebanyak 38 orang (63,3%), membalas memaki 8 orang (13,3%), mematikan kolom komentar 8 orang (13,3%), membalas komentar tanpa memaki dan menasehati 4 orang (6,7%), membalas dengan performa yang baik 2 orang (3,3%),

Pertanyaan ini juga ditanyakan kepada 15 partisipan yang diwawancarai secara mendalam. Hampir sebagian besar jawaban partisipan mengarah pada bersikap cuek, membalas memaki dan mematikan kolom komentar. Meskipun demikian ada jawaban partisipan yang berbeda:

*“Saya pernah nangis waktu dikatain yatim dan jadi malas main ML. Dan temen saya juga akhirnya sekarang gak main ML karena suka dikatain. Butuh waktu berbulan-bulan untuk saya mulai main lagi.”* (P15, Perempuan, 37 tahun, Legends).

Jawaban dari partisipan tersebut menunjukkan bahwa, dalam menyikapi *verbal abuse*, individu juga dapat merasa terluka dan sedih, bahkan trauma untuk kembali bermain.

“Aku pernah main di pertandingan, lawannya jago banget. Udah berusaha banget malah kalah. Udah gitu dikata-katain lagi sama temen satu tim, seolah aku yang salah. Akibatnya aku banting hp aku sendiri. Habis itu nyesel.” (P12, Laki-laki, 28 tahun, Legend).

Selain itu, dalam menyikapi *verbal abuse* individu juga bisa merasa marah begitu marah, bahkan kehilangan kontrol sehingga dapat melakukan hal yang merugikan diri sendiri.

#### d. Penyebab *Verbal Abuse* Dalam Permainan Mobile Legends

Untuk memaparkan mengapa seseorang melakukan *verbal abuse* dalam permainan Mobile Legends, peneliti membagi menjadi 2 tahap dalam permainan Mobile Legends berdasarkan Mode Rank, yaitu tahap persiapan, dan tahap permainan.

##### 1) Tahap persiapan

Tahap persiapan ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu tahanan *ban hero* (dimulai dari rank epic), *pick hero* dan pengaturan. Berikut adalah penjelasan partisipan mengenai alasan *verbal abuse* pada tiap tahapannya:

##### a). *Ban Hero*

*Ban hero* adalah sistem yang diberikan untuk menghindari bertemu atau melawan *hero* yang dianggap kuat saat bermain Mobile Legends. Masalahnya masing-masing tim yang terdiri dari 5 orang, hanya dapat melakukan *ban* 3 *hero*. *Verbal abuse* dapat terjadi ketika terdapat kesalahan dalam melakukan *ban hero* seperti *hero* yang di-*ban* tidak sesuai dengan keinginan pemain lain, *hero* yang di-*ban* dianggap bukan *hero* yang kuat, atau *hero* yang di-*ban* adalah *hero* yang sudah di-*pick* oleh pemain lain.

“Gara-gara *ban hero* aja dimarahin. Misalnya nih *hero* yang kita *ban* itu

gak sesuai keinginan pemain lain. Mereka bilang saya cacat” (P7, Perempuan, 21 tahun, Mythic).

“Aku pernah dikatain bego gara-gara *hero* yang aku *ban* dianggap kurang serem atau *hero* remeh.” (P12, Laki-laki, 28 tahun, Legends).

“Ada satu pemain yang dibully gara-gara dia *ban hero* yang udah saya *pick*. Temen tim yang katain dia jancuk” (P6, Laki-laki, 20 tahun, Epic).

##### b). *Pick Hero*

*Pick hero* adalah proses dimana pemain memilih *hero* yang akan digunakan. Kelima pemain tersebut harus memilih *hero* dengan komposisi *role hero* yang lengkap. Dalam permainan Mobile Legends dikenal enam *role hero* tank, fighter, assassin, mage, marksman, dan support. Masing-masing memiliki perannya sehingga sangat diwajibkan masing-masing pemain memilih *hero* dengan komposisi yang lengkap. Tidak melengkapinya komposisi *role* yang diharapkan dan pemain yang diberikan kesempatan terlebih dahulu memilih *hero* malah memilih *hero* yang diinginkan oleh pemain yang mendapat giliran memilih *hero* setelahnya menimbulkan *verbal abuse*.

“Misalnya nih temen gue udah pilih mage, terus gue mage lagi. Habis tuh dikata-katain. Dibilang egoislah. Dia maunya gue pake Tank. Gimana, gue cuma jago mage... dikatain bangsat” (P10, Perempuan, 26 tahun, Legends).

“Saya dulukan S1, tapi ada S3 yang sudah pengen *pick* Ling (assassin). Saya mau pake Lancelot (assassin) jadi saya pilih Lancelot, eh dia malah marah, ngatain saya anjing. Lah, kan dia S3, saya kan S1 saya yang duluanlah.” (P5, Laki-laki, 19 tahun, Glorious Mythic).

## c). Pengaturan Skin, Emblem dan Execute

Pada proses ini pemain melakukan pengaturan memilih skin, emblem dan execute. Pada dasarnya pada proses ini jarang terjadi *verbal abuse*. Namun ada partisipan yang ternyata pernah mengalami *verbal abuse* karena tidak memiliki skin.

*“Aku pernah dikatain miskin gara-gara tidak punya skin. Gara-gara itu aku keluarin banyak duit untuk membeli skin. Tapi setelah aku punya banyak skin dan aku tunjukin ke orang-orang malah aku dikatain pamer.”* (P13, Perempuan, 31 tahun, Mythic).

Memang memiliki banyak skin adalah kebanggaan untuk pemain Mobile Legends, hal ini sejalan dengan hasil jawaban dari 60 partisipan, 18% partisipan rela mengeluarkan uang 200-1,5 juta rupiah untuk membeli skin, bahkan 30% peserta lain rela mengeluarkan uang lebih 1,5 juta rupiah untuk membeli skin.

## 2) Tahap permainan

Tahap ini adalah tahap dimana para pemain mulai bermain. Pemain dinyatakan berakhir apabila base (turret terakhir) salah satu tim hancur. Siapa yang berhasil menghancurkan base lawan berarti itulah pemenangnya, atau jika salah satu tim menyatakan menyerah.

Berikut adalah hasil analisa pada alasan *verbal abuse* pada tahap permainan:

## a). Performa Permainan Buruk

Performa permainan yang buruk salah satu penyebab terjadinya *verbal abuse*. Performa buruk tersebut adalah terlalu sering mati, tidak membunuh *hero* lawan damage yang rendah, dan salah sasaran ketika melakukan *skill ultimate*.

*“Pernah sampe 13 kali mati, dikatain tolong sama tim, hahaha. Terus disuruh*

*turu (tidur) sama musuh, eh kalau main kita jelek juga suka dipanggil dek, ya kita dianggap bocil.”* (P4, Laki-laki, 17 tahun, Legends).

*“Saya pakai Funny, banyak yang takut sama Funny, tapi saya gak bisa bunuh sama sekali, malah dikatain darat”* (P9, Perempuan, 24 tahun, Master).

*“Entah kenapa Balmond saya kalau berhadapan dengan hero lawan kayak gak sakit. Gak ngebunuh, malah mati mulu. Gak sakit pukulannya... dikatain gg (gak guna)”* (P1, Laki-laki, 13 tahun, Grandmaster).

*“Aku disuruh lawan pakai vale, tapi saat uli salah sasaran mulu, meleset mulu. Dikatain anak haram... Dulu juga pernah dikatain beban.”* (P11, Laki-laki, 27 tahun, Legend).

## b) Mengambil Buff Teman Satu Tim

Dalam Mobile Legends, buff berfungsi untuk memberi tambahan kekuatan dengan berbagai macam variasi, misalnya tambahan damage, movement speed, HP, *regen*, *defense*, *shield* dan masih banyak lagi. Buff tidak didapat begitu saja. Buff bisa diperoleh baik dari *hero support* maupun monster di arena atau disebut *creeps*. Ada juga buff spesial yang bisa didapatkan dari monster tertentu.

Dalam permainan, ada *hero* yang bertugas untuk melakukan buff. *Verbal abuse* terjadi ketika sedang melakukan buff, tiba-tiba ada teman satu tim yang mengambil buff tersebut.

*“Parah sih, harus kuat hati main ML, aku pernah dikatain Babi gara-gara gak sengaja ambil buff temen, padahal cuma mau bantuin bunuh.”* (P2, Perempuan, 14 tahun, Legends).

c) Tidak Membantu Tim

Dalam permainan Mobile Legends adalah suatu kewajiban para pemain untuk saling membantu, karena prinsipnya jika tim kalah maka semua anggota tim akan merasakan kerugian pengurangan bintang yang sama. *Verbal abuse* muncul ketika ada pemain yang tidak membantu tim menyerang *base*, mempertahankan *base*, atau membantu perang (*war*).

“Waktu tim aku serang *base* lawan, aku malah *clear minion*. Eh dikatakan *assu*.” (P11, Laki-laki, 27 tahun, Legends).

“Nih, aku nih nyerang sendiri kan pake Johnson ke tower musuh, padahal tower aku di serang, pas balik udah hancur towerku. Aku dikata-katain, lonte, gak bisa main, bego, bangsat, sampai chat gitu, permainan udah selesai tapi aku masih dichat dikata-katain, joroklah pokoknya. Aku gak enak nyebutnya. Gila sih.” (P14, Laki-laki, 36 tahun, Mythic).

“Buta map. Iya itu, dikatakan gitu paling sering. Kalau ada war, tapi kita gak bantuin. Malah misalnya kita nge-buff atau kita push turret. Mata harus ke map terus” (P8, Laki-laki, 23 tahun, Mythic).

d) Keluar Permainan

Untuk bermain Mobile Legends, para pemain membutuhkan signal yang stabil dan komitmen bermain sampai permainan selesai. Sebab jika pemain keluar dari permainan dapat mengakibatkan kekalahan pada tim karena kurangnya personil. Kondisi ini sering memicu *verbal abuse*.

“Kalau signal jelek jangan main Monyet, beban lo! Itu yang mereka bilang.” (P4, Laki-laki, 17 tahun, Legends).

“Waktu itu mereka bilang, sialan Akay (salah satu nama hero), waktu itu saya pakai Akay. Dan keluar dari permainan beberapa kali karena ada telepon masuk” (P8, Laki-laki, 23 tahun, Mythic).

“Waktu itu saya lihat ada tim yang ngata-ngatain salah satu anggota tim yang AFK... Kadang kalau lagi main kan bisa aja gangguan, jadi bisa AFK.” (P6, Laki-laki, 20 tahun, Epic).

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan Soetjningsih (1995), yang menyebutkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku *verbal abuse* adalah faktor lingkungan dimana interaksi sosial sangat mempengaruhi individu dalam bersikap.

*Verbal abuse* yang kerap dilakukan dalam permainan Mobile Legends membuat perilaku ini menjadi terbiasa untuk didengar dan bisa saja dilakukan.

“Dulu, saya tidak pernah ngomong kasar. Tapi saat main ML kadang-kadang saya ngomong kasar.” (P15, Perempuan, 37 tahun, Legend).

Untuk itulah dalam menghadapi *verbal abuse*, individu harus menerapkan batas pada *verbal abuse* tersebut. Salah satu bentuk penetapan batas adalah dengan mematikan kolom komentar dan tidak bermain bersama dengan orang yang sering melakukan *verbal abuse*.

## 5. KESIMPULAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Prevalensi intensitas terjadinya *verbal abuse* dalam permainan Mobile Legends, yaitu partisipan lebih banyak menjadi korban *verbal abuse* daripada menjadi pelaku *verbal abuse*.
2. Bentuk *verbal abuse* yang sering diucapkan dibagi menjadi dua jenis:

- a. Berhubungan dengan *skill* pemain, yaitu umpatan yang menghina dan merendahkan kemampuan,
  - b. Tidak berhubungan dengan *skill* pemain, yaitu umpatan yang berhubungan dengan hewan, profesi tertentu, anggota tubuh, dan keadaan.
- e) Dalam menghadapi *verbal abuse* sebagian besar partisipan memilih tidak peduli dengan *verbal abuse* tersebut dan mematikan kolom komentar.
- f) Alasan individu melakukan *verbal abuse* dalam permainan Mobile Legends dijelaskan dalam dua tahap:
- a. Tahap persiapan permainan, pada tahap ini *verbal abuse* biasanya terjadi bila terjadi kesalahan dalam *ban hero*, terjadi kesalahan saat *pick hero*, dan tidak memiliki varian skin.
  - b. Tahap permainan, pada tahap ini *verbal abuse* biasanya terjadi karena performa permainan buruk, mengambil *buff* teman satu tim, tidak membantu tim, dan pemain keluar dari permainan

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfarizi, Moh Khory (18 Januari 2019). "Pemain Mobile Legends Indonesia Terbanyak di Dunia." *Teknotempo.co*. Diakses tanggal 20 September 2022.
- Almajid, M. R. (2019). Tindak Verbal Abuse dalam Permainan mobile Legend di Indonesia: Kajian Sociolinguistik. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia*, 2(2), 171. <https://doi.org/10.29240/estetik.v2i2.1055>.
- ANH (13 Juli 2021). "Apa itu Mobile Legend? Ini cara memainkannya." *Kumparan.com*. Diakses tanggal 20 September 2022.
- Huraerah, A. (2012). *Kekerasan Terhadap Anak*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Hutagaol, Boi (22 April 2018). "Apa Itu Mobile Legend: Bang Bang?." *Esportsnesia.com*. Diakses tanggal 22 September 2022.
- Johnson, J. H. (2000). Verbal Abuse. *British Journal Of Perioperative Nursing*, 10(10), 508–511.
- Manggalani, Rr Ukirsari (26 Februari 2022). "8 Urutan Rank Mobile Legends Dan Tips Mendapatkannya". *Suara.Com*. Diakses Tanggal 20 September 2022.
- Mediaindonesia (19 February 2022). "Turnamen Mobile Legends Beat The Best By Blu Jadi Peluang Untuk Menjadi Pro Player." *Mediaindonesia.Com*. Diakses Tanggal 20 September 2022.
- Nazhifah. (2017). Pengaruh Verbal Abuse, Kualitas Komunikasi Orang Tua Dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Perilaku Agresif Remaja. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(3), 262–274.
- Soetjiningsih. (1995). *Tumbuh kembang anak*. Jakarta: Penerbit EGC
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Supriadi. (2021). *Penggunaan Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan Mobile Legend Dan Interaksi Sosial Pada Kelompok Bermain Mobile Legend Disusun Oleh : Supriadi Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Sahid Jakarta*. [http://repository.usahid.ac.id/986/1/Pen\\_Genap\\_2021\\_Kekerasan\\_Kom\\_Verbal\\_Pd\\_Perma\\_Mobile\\_Legend.pdf](http://repository.usahid.ac.id/986/1/Pen_Genap_2021_Kekerasan_Kom_Verbal_Pd_Perma_Mobile_Legend.pdf)