

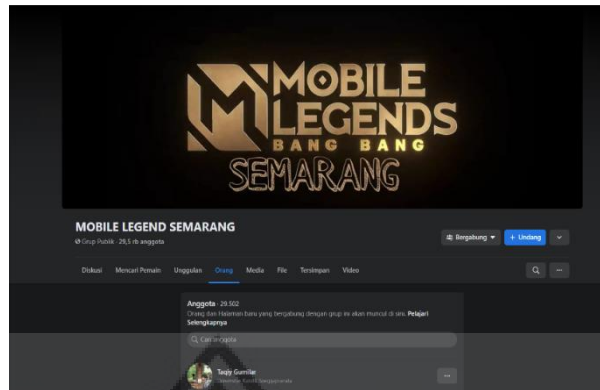
# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Menurut Krista, "game online" adalah yang dimainkan melalui local area network (LAN) atau internet (2017). Pada tahun 2001, Indonesia melihat rilis game role-playing online Nexia Online, menandai awal dari adopsi negara dari industri e-gaming yang sedang berkembang berbasis 2D yang dikeluarkan oleh BolehGame. Game online semakin populer di Indonesia setelah dirilisnya game "Ragnarok" pada tahun 2003. We Are Social mengklaim bahwa Indonesia memiliki jumlah gamer per kapita tertinggi ketiga di dunia. players in the world, dengan 94,5% pengguna internet di Indonesia yang memainkan game video pada Januari 2022.

Salah satu game yang paling banyak dimainkan di perangkat seluler adalah Mobile Legends Bang Bang, terkadang dikenal hanya sebagai Mobile Legends. Pada 14 Juli 2016, game ini tersedia untuk diunduh di Google Play dan App Store. Kepopuleran Mobile Legends dapat dilihat dari jumlah unduhan game yang mencapai 500 juta download, jauh lebih banyak dibandingkan game lain dengan tema yang sama seperti Arena Of Valor (AOV) yang hanya mencapai 10 juta download. Kepopuleran game ini juga menyebabkan terbentuknya banyak komunitas yang membahas seputar Mobile Legends di jejaring sosial, seperti grup Facebook Mobile Legend Semarang.



Gambar 1. 1 Grup Facebook Mobile Legend Semarang

Sumber : <https://www.facebook.com/groups/171689180153783>

Grup ini memungkinkan para pemain Mobile Legends untuk menemukan kelompok bermain khususnya daerah Semarang. Grup ini dibentuk pada tanggal 30 Maret 2018 dengan jumlah anggota pada saat ini sebanyak 29.502 orang. Dalam grup ini para pemain dapat membentuk suatu kelompok bermain bersama dengan orang lain dalam grup tersebut. Mobile Legends merupakan game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang artinya dimainkan antara dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain. Tujuan dari game strategi Mobile Legends adalah untuk mencapai dan menghancurkan benteng lawan sambil melindungi anda sendiri. Ada tiga rute yang dapat dipilih pemain dalam game ini: bagian atas, tengah, dan bawah. Dalam perjalanannya, pemain harus bisa mengendalikan jalan setapak dan bertempur dengan musuh untuk mencapai kesuksesan dalam game (Ulum Bahrul, 2018).

Game Mobile Legends sendiri telah dilengkapi oleh fitur komunikasi didalam game yaitu fitur *voice chat* dan *text chat*. Setiap pemain

dapat memanfaatkan kedua fitur tersebut untuk dapat berkomunikasi dengan anggota lainnya.



Gambar 1. 2 Kekerasan Verbal Dalam Game Mobile Legends

Sumber : data olahan pribadi

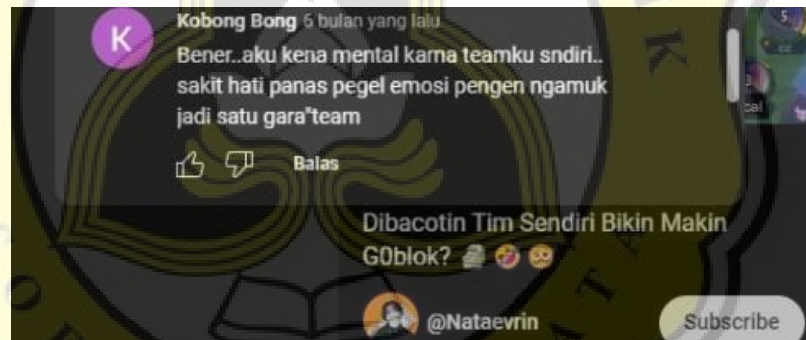
Namun terdapat beberapa pemain yang kurang bertanggung jawab dalam menggunakan fitur komunikasi ini, yaitu dengan melakukan tindakan mengumpat, menghina, dan memaki rekan satu timnya. Menurut AR Rahim (2021) mengatakan jika mengumpat, menghina dan memaki adalah bentuk dari kekerasan verbal. Menurut Sutikno dalam Putri, dkk (2012), "kekerasan verbal" adalah sejenis perlakuan yang dilakukan secara lisan atau tertulis dengan maksud menyakiti perasaan orang lain dengan menggunakan kata-kata kotor atau tidak sopan, tetapi tidak termasuk tindakan fisik.



Gambar 1. 3 konten youtube yang membahas kekerasan verbal dalam tim

Sumber : <https://youtube.com/shorts/o2m0-y5qql?feature=share>

Terdapat salah satu konten dalam youtube yang membahas tentang bagaimana kekerasan verbal mempengaruhi orang tersebut. Dijelaskan jika kekerasan verbal yang dilakukan oleh teman satu timnya membuat perasaan orang tersebut terluka, pembuat konten tersebut juga menyatakan jika menerima kekerasan verbal dari tim lebih mempengaruhi perasaannya dan permainannya dari pada menerima kekerasan verbal yang dilakukan oleh tim lawan. Dalam konten tersebut terdapat juga komentar dari orang lain yang juga mengalami dan merasakan hal yang sama dengan apa yang disampaikan oleh seseorang dalam konten tersebut.



Gambar 1. 4 komentar di konten youtube yang membahas kekerasan verbal dalam tim

Sumber : <https://youtube.com/shorts/o2m0-y5qql?feature=share>

Menurut Rini (2022) terdapat beberapa pemain *Mobile Legends* yang ketika menerima kekerasan verbal dari anggota timnya memutuskan untuk berhenti bermain game, hal ini terjadi karena mereka tidak sanggup menerima kekerasan verbal yang dilakukan oleh timnya. Dalam kohesivitas kelompok terdapat sebuah dorongan-dorongan yang membuat anggota tetap

berada dalam kelompok sehingga mencegah anggota untuk keluar dari kelompok Menurut Dyaram dan Kamalanabhan dalam Dwityanto dan amalia (2012). Hal ini membuat kekerasan verbal memiliki potensi untuk memiliki hubungan dengan kohesivitas kelompok. Kekerasan verbal juga terjadi dalam kelompok bermain di grup Facebook Mobile Legend Semarang. Survey awal yang dilakukan peneliti terhadap 30 orang dalam grup tersebut, menyatakan terdapat 76,7% orang mendapatkan kekerasan verbal ketika bermain bersama timnya. Berdasarkan konteks yang diberikan, maka fokus dari penelitian ini adalah menemukan hubungan antara kekerasan verbal dan kohesivitas kelompok bermain dalam game *Mobile Legends* di grup facebook Mobile Legend Semarang.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dalam investigasi ini, kami memberikan pernyataan masalah berikut yang mengacu pada materi yang ada: apakah terdapat hubungan antara kekerasan verbal terhadap kohesivitas kelompok bermain dalam game *Mobile Legends* di grup facebook Mobile Legend Semarang.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Alasan melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kekerasan verbal dengan kohesivitas kelompok bermain dalam game *Mobile Legends* di grup facebook Mobile Legend Semarang.

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

Nilai penelitian ini dapat dipecah menjadi dua kategori:

1. Secara Teoritis

Untuk mendapatkan pemahaman mengenai penelitian tentang hubungan dari kekerasan verbal dengan kohesivitas kelompok guna menjadi contoh bagi penelitian yang serupa dan memberikan kontribusi pada perkembangan pengetahuan dan perkembangan ilmu komunikasi.

2. Secara Praktis

Temuan penelitian ini dimaksudkan untuk memberi pemahaman tentang bagaimana hubungan antara kekerasan verbal dengan kohesivitas kelompok, sehingga kita dapat menyikapi kekerasan verbal pada saat berkomunikasi dengan kelompok maupun dengan orang lain.

