

**GAYA KOMUNIKASI KOMUNITAS GAMERS
MOBILE LEGENDS PADA AKSI KEKERASAN VERBAL
SQUADS PROJECT TRV
DIKOTA BATAM**

SKRIPSI



**Oleh :
James Nathan Mangara
191110062**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2023**

**GAYA KOMUNIKASI KOMUNITAS GAMERS
MOBILE LEGENDS PADA AKSI KEKERASAN
VERBAL SQUADS PROJECT TRV
DIKOTA BATAM**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar sarjana**



**Oleh
James Nathan Mangara
191110062**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN
HUMANIORA UNIVERSITAS PUTERA
BATAM
TAHUN 2023**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : James Nathan Mangara
NPM : 191110062
Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan bahwa “SKRIPSI.” yang saya buat dengan judul:

Gaya Komunikasi Komunitas Gamers Mobile Legends Pada Aksi Kekerasan Verbal Squads Project TRV Dikota Batam

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, didalam naskah skripsi. ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah skripsi. ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah skripsi ini digugurkan dan skripsi yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Batam, 28 Juli 2023



James Nathan Mangara

191110062

**GAYA KOMUNIKASI KOMUNITAS GAMERS
MOBILE LEGENDS PADA AKSI KEKERASAN
VERBAL SQUADS PROJECT TRV DIKOTA BATAM**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**

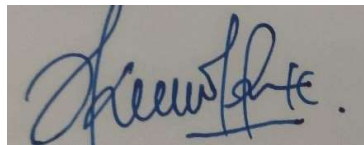
Oleh

James Nathan Mangara

191110062

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
Seperti tertera dibawah ini**

Batam, 28 Juli 2023

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink. The signature is cursive and appears to read 'Ageng Rara Cindoswari'.

Ageng Rara Cindoswari, S.P., M.Si.

Pembimbing

ABSTRAK

Perkembangan internet pesat memberikan manfaat besar dalam kehidupan sehari-hari, termasuk hiburan seperti game online. Namun, game online juga berisiko menimbulkan dampak negatif seperti penurunan prestasi, gangguan jiwa, dan perilaku agresif. Salah satu perilaku yang menjadi perhatian penulis adalah aktivitas gaya komunikasi dari para pemain game online dengan berbicara secara keras, melontarkan kata – kata sarkasme seperti menyebutkan nama – nama binatang, alat kelamin, “tolol”, “goblok”, “najis”, “lonte”, mendominasi, menyalahkan, mengintimidasi, mengkritik, mengancam, dan mengeluarkan perintah dengan kasar. Penelitian dilakukan untuk memahami gaya komunikasi agresif para pemain game online, khususnya dalam game Mobile Legends, yang dapat menyebabkan kekerasan verbal. Peneliti melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui interaksi pada gaya komunikasi dari para pemain game online mobile legends terhadap perilaku kekerasan verbal yang ditimbulkan. Peneliti melibatkan komunitas game mobile legends yang bernama “SQUADS PROJECT TRV” Di kota Batam. Pengumpulan data dilakukan melalui 2 metode yaitu : observasi dan wawancara, dan hasilnya menunjukkan bahwa gaya berkomunikasi dalam kelompok bermain game "Mobile Legends" memengaruhi bagaimana anggota kelompok berinteraksi yang mempengaruhi lingkungan tersebut. Kekerasan verbal dalam permainan ini memberikan dampak negatif.

KATA KUNCI : Gaya Komunikasi, Interaksi, Kekerasan Verbal, Mobile Legends

ABSTRAK

The rapid development of the internet has provided significant benefits in our daily lives, including entertainment such as online gaming. However, online games also carry risks of negative impacts, such as decreased performance, mental disturbances, and aggressive behavior. The author is particularly concerned about the communication style of online game players, where they speak loudly and use sarcastic remarks, including mentioning animal names, genitals, and offensive terms like "fool," "idiot," "filthy," and "prostitute." Additionally, players may exhibit dominating, blaming, intimidating, criticizing, threatening, and issuing harsh commands. The research aims to understand the aggressive communication style of online game players, specifically in the game Mobile Legends, which can lead to verbal violence. The researchers conducted this study to explore how the communication style of Mobile Legends players, within the community called "SQUADS PROJECT TRV" in Batam city, influences the occurrence of verbal violence. Data was collected through two methods: observation and interviews, and the results indicate that the communication style within the game group significantly affects how its members interact, ultimately influencing the gaming environment. Verbal violence in this game has negative consequences.

Keyword : *Communication Style, Interaction, Verbal Violence, Mobile Legends*

KATA PENGANTAR

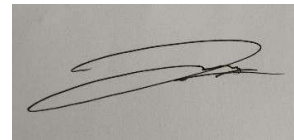
Puji Syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Fakultas ilmu sosial dan Humaniora dengan Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Putera Batam, Ibu Dr. Nur Elfi Husda., S.Kom., M.S.I
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Bapak Dr. Michael Jibrael Rorong., S.T., M.I.Kom.
3. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Ibu Ageng Rara Cindoswari, S.P., M.Si.
4. Ibu Ageng Rara Cindoswari, S.P., M.Si.selaku Pembimbing skripsi pada Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Putra Batam
5. Dosen dan Staff Staff Universitas Putera Batm
6. Dosen-Dosen Program Studi ilmu Komunikasi Universitas Putera Batam
7. Teman-teman Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Putera Batam
8. Orang Tua Penulis, Ayah Joni dan Ibu Kiki

Semoga Tuhan Yang Maha Kuasa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan berkat dan kasih pengampunan-Nya, Amin.

Batam, 23 Juli 2023



James Nathan Mangara

Daftar Isi

Halaman Sampul.....	i
Halaman Judul.....	ii
Surat Pernyataan Orisinalitas	iii
Halamn Pengesahan.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Fokus Penelitian.....	13
1.3. Rumusan Masalah.....	13
1.4. Tujuan Penelitian	14
1.5. Mafaat Penelitian	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	16
2.1. Kajian Teoritis	16
2.1.1. Komunikasi.....	16
2.1.1.1. Model – Model Komunikasi	18
2.1.1.2. Jenis – Jenis Komunikasi	27
2.1.1.2.1. Komunikasi Verbal	28
2.1.1.2.2. KOMUNIKASI NONVERBAL	31
2.1.1.3. Gaya Komunikasi.....	33
2.1.2. Komunitas	39
2.1.3. Game Online	44
2.1.4. Mobile Legends Bang-Bang	46
2.1.4.1. Ranking pada Mobile legends.....	50
2.1.4.2. Jenis-jenis Hero Mobile Legends.....	52
2.1.4.3. Emblem Mobile Legends	57
2.1.4.4. Battle Spell Mobile Legends.....	59
2.1.4.5. Equipment Mobile Legends	62
2.1.4.6. Cara Berkomunikasi Mobile Legends.....	66
2.1.5. Kekerasan Verbal.....	69
2.2. Penelitian Terdahulu	72
BAB III METODE PENELITIAN	85
3.1. Jenis penelitian.....	85
3.2. Objek Penelitian.....	85

3.3.	Subyek Penelitian.....	86
3.3.1.	Informan.....	86
3.3.2.	Responden.....	87
3.4.	Teknik Pengumpulan Data.....	90
3.5.	Metode Analisis	91
3.6.	Uji kredibilitas.....	93
3.6.1.	Uji credibility.....	94
3.6.2.	Uji transferability	96
3.7.	Lokasi dan Jadwal Penelitian	98
BAB IV HASIL dan PEMBAHASAN.....		99
4.1	Profil Objek Penelitian.....	99
4.2	Hasil Penelitian	102
4.2.1.	Interaksi komunitas gamers dalam Mobile Legends.....	104
4.2.2.	Gaya komunikasi komunitas gamers dalam Mobile Legends.....	105
4.2.3.	Aksi Kekerasan verbal terbentuk berdasarkan gaya komunikasi komunitas gamers	106
4.3	Pembahasan.....	107
4.3.1.	Interaksi Komunitas Gamers:.....	107
4.3.2.	Gaya Komunikasi Komunitas Gamers:.....	108
4.3.3.	Aksi Kekerasan Verbal	109
BAB V SIMPULAN dan Saran.....		111
5.1.	Simpulan	111
5.2.	Saran	113
Daftar Pustaka		115
Lampiran 1. Pendukung Penelitian		
Lampiran 2. Daftar Riwayat Hidup		
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian		

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1.1 Kategori penggunaan internet.....	2
Gambar 1.1.2 Logo Nexia Game.....	2
Gambar 1.1.3 Logo Redmoon.....	3
Gambar 1.1.4 Logo Laghaim Online.....	4
Gambar 1.1.5 Logo Ragnarok Online.....	4
Gambar 1.1.6 Logo Gunbound.....	5
Gambar 1.1.7 Logo Mobile Legend Bang-Bang	6
Gambar 1.1.8 Logo Mobile Legend Adventure.....	7
Gambar 1.1.9 Contoh Gaya komunikasi dalam game online.....	11
Gambar 1.1.10 Contoh Komunikasi yang menampilkan kekerasan verbal.....	11
Gambar 2.1.1 Mode Classic Mobile Legends	47
Gambar 2.1.2 Mode Ranged Mobile Legends.....	48
Gambar 2.1.3 Mode Brawl Mobile Legends.....	48
Gambar 2.1.4 Mode VS AI Mobile Legends.....	49
Gambar 2.1.5 Mode Custom Mobile Legends	49
Gambar 2.1.6 Mode Arcade Mobile Legends	50
Gambar 2.1.7 Item Attack Mobile Legends	63
Gambar 2.1.8 Item Magic Mobile Legends.....	63
Gambar 2.1.9 Item Defence Mobile Legends.....	64
Gambar 2.1.10 Item Movement Mobile Legends.....	64
Gambar 2.1.11 Item Jungle Mobile Legends.....	65
Gambar 2.1.12 Item Roaming Mobile Legends	65
Gambar 2.1.13 Quick Chat Mobile Legends.....	66
Gambar 2.1.14 Voice Chat Mobile Legends.....	67
Gambar 2.1.15 Emoticon Mobile Legends.....	67
Gambar 2.1.16 Quick Respon.....	68
Gambar 2.1.17 Teks Chat.....	68

Gambar 2.3 Kerangka Konseptual Gaya Komunikasi dalam Mobile Legends..... 82

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1.1 Rank Pada Mobile Legends.....	50
Tabel 2.1.2 Jenis – Jenis Hero Mobile Legends.....	52
Tabel 2.1.3 Macam – Macam Emblem Mobile Legends	57
Tabel 2.1.4 Battle Spell Mobile Legends	58
Tabel 3.3.1 Informan	87
Tabel 3.3.2 Nama Anggota Squads Project TRV.....	88
Tabel 3.7 Jadwal Penelitian.....	98

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan dalam ilmu pengetahuan khususnya teknologi telah meningkat sangat pesat terutama di zaman modern saat ini. Untuk perkembangan teknologi yang sangat pesat tersebut membawa dampak perubahan disegala lini kehidupan. Salah satu perkembangan teknologi yang sangat pesat ditandai dengan adanya internet.

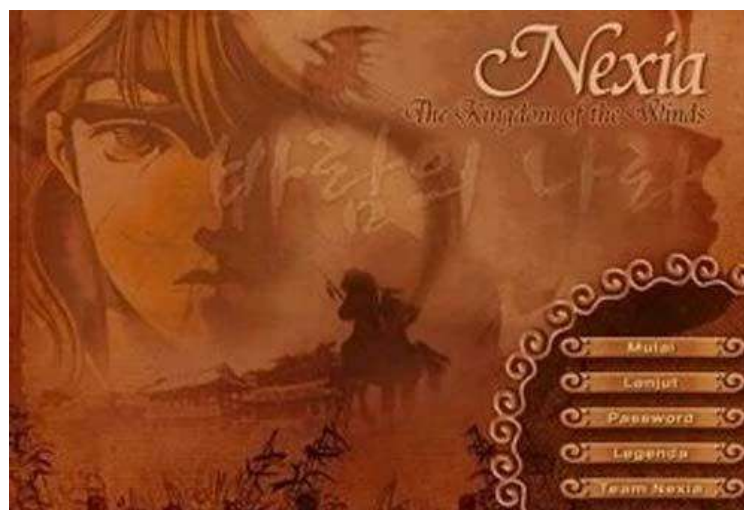
Internet saat ini berkembang pesat sesuai dengan perkembangan zaman dan banyak memberikan dampak bagi kehidupan diseluruh lapisan masyarakat. Manfaat internet yang sangat dibutuhkan oleh kehidupan sehari – hari sebagai sarana komunikasi, sarana konektivitas, akses komunikasi, pengetahuan, edukasi, alamat dan pemetaan, kemudahan bisnis, serta hiburan. Salah satu manfaat internet sebagai sarana hiburan yang diaplikasikan dalam bentuk game. Bermain game dengan sarana jaringan internet dikenal dengan istilah game online.

Pada artikel Datareportal (SIMON KEMP, 2021) menuliskan bahwa penggunaan aplikasi seluler berdasarkan kategori internet persentase pada usia 16 hingga 64 tahun yang menggunakan setiap jenis aplikasi seluler setiap bulan. Dalam kategori tersebut untuk penggunaan game pada peringkat ke 7 sebanyak 60.2% pada Januari 2021 yang artinya lebih dari setengah populasi yang ada di INDONESIA telah mendownload aplikasi game sebagai hiburan.



Gambar 1.1.1 Kategori penggunaan internet

Pertama kali game online mulai di Indonesia tahun 2001. Game online dirilis oleh Nexia online yang merupakan game *Role Playing Game* (RPG) dengan graphic sederhana berbasis 2D. Game ini berhasil menghadirkan game dan chat pertama di Indonesia. Namun game tersebut tidak dapat digunakan lagi sejak tahun 2004, karena lisensi tidak diperpanjang.



Gambar 1.1.2 Logo Nexia Game

Game online di Indonesia terus berkembang dengan *provider – provider* baru antara lain :

1. Redmoon (2002)

Redmoon dirilis pada tahun 2002. Redmoon merupakan game online dengan banyak pemain yang berlatarkan dunia fantasi dengan gaya animasi. Redmoon dibuat berdasarkan cerita buku komik berjudul Redmoon yang menawarkan perpaduan seni bela diri, pedang, busur, senapan dan granat, serta keterampilan imajinasi yang mencakup planet dan budaya.



Gambar 1.1.3 Logo Redmoon

2. Laghaim (2003)

Game Laghaim pertama kali di Indonesia tahun 2003. Game Laghaim menampilkan kecanggihan dari grafik dan merupakan game online *Role Playing Game* (RPG) bergrafik 3D yang pertama di Indonesia.

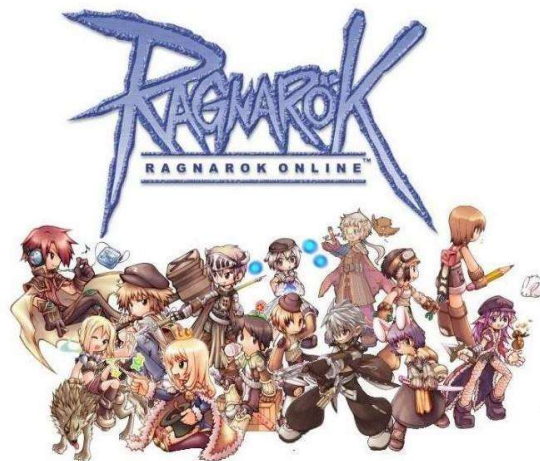


Gambar 1.1.4 Logo Laghaim Online

3. Ragnarok Online (2003)

Game Ragnarok Online mulai dikenalkan di Indonesia sejak tahun 2003.

Game Ragnarok Online memiliki penjelajahan yang luas dengan berbagai monster, peta yang dibuat sedemikian rupa, serta fitur – fitur yang memudahkan pemainnya.



Gambar 1.1.5 Logo Ragnarok Online

4. Gunbound (2004)

Game ini muncul di Indonesia tahun 2004. Game yang merupakan permainan dengan genre *Role Playing Game* (RPG) serta merupakan game dengan genre *action* yang pertama di Indonesia. Game ini dapat dimainkan baik secara individu maupun kelompok.



Gambar 1.1.6 Logo Gunbound

5. Mobile Legends

Mobile Legends diterbitkan dan dikembangkan oleh Moonton. Mobile legends menerbitkan 2 varian yaitu :

1. Mobile Legends Bang – Bang (2016)

Mobile legends Bang – Bang dirilis sejak tanggal 14 Juli 2016.

Mobile Legends Bang – Bang merupakan game online multiplayer, game mobile yang memiliki genre multiplayer battle arena (MOBA) diterbitkan dan dikembangkan oleh

Moonton anak perusahaan dari Bytedance.



Gambar 1.1.7 Logo Mobile Legends Bang – Bang

2. Mobile Legends Adventure (2019)

Mobile Legends Adventure diterbitkan dan dikembangkan oleh Moonton pada tanggal 31 juli 2019. Game Mobile Legends Adventure ini menggunakan genre *Role Playing Game (RPG) Strategy Card*, yang dapat dimainkan tanpa melakukan kontrol sepenuhnya didalam game. Pada game ini dapat dimainkan dengan melakukan aktivitas – aktivitas pekerjaan lainnya.



Gambar 1.1.8 Logo Mobile Legends Adventure

Game online Mobile Legends Bang – Bang merupakan game yang sangat banyak diminati baik kalangan anak – anak, kalangan muda, kalangan dewasa, bahkan lanjut usia. Game online ini memungkinkan untuk bermain secara bersama atau sekelompok orang, baik dari lokasi yang sama maupun dengan lokasi yang berbeda bahkan dapat dilakukan tidak hanya antar daerah tetapi dapat dilakukan antar negara. Dengan didukung oleh banyaknya aplikasi game online yang dapat diakses setiap saat dan dari berbagai kalangan baik anak – anak, remaja, maupun orang dewasa. Permainan yang menggunakan elektronik atau visual yang lebih dikenal game online Mobile Legends Bang - Bang memiliki dampak yang kurang baik terhadap tubuh manusia terutama pada mata, yang mengakibatkan mata lelah dan mata terasa kering yang membawa pengaruh pula terhadap kepribadian dan adaptasi para pemainnya.

Memainkan game online dengan berlebihan akan membawa dampak bagi para pemain tersebut antara lain : para pemain game online mejadi kecanduan pada

permainan tersebut yang mengakibatkan lupa pada waktu, lupa pada tata krama berkomunikasi, bahkan lupa pada jati diri para pemain game online tersebut. Banyak waktu yang seharusnya dapat dipergunakan untuk saling bersosialisasi, bermain, belajar, namun hanya dipergunakan untuk bermain permainan game online dengan waktu yang sangat panjang.

Akibat game online sangat berpengaruh terhadap prestasi dan perilaku yang lebih mengarah penyimpangan sosial. Para pemain game online banyak mengalami penurunan prestasi, menderita gangguan jiwa, mengalami masalah kepribadian dan etika, bahkan tidak sedikit melakukan tindak kriminal. Tingkat ketergantungan seseorang terhadap game online memberikan efek terhadap para pemain game online itu sendiri. Menurut Cooper dalam jurnal (Indriani et al., 2022) Kecanduan disebut sebagai perilaku ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi. Umumnya individu tersebut akan dengan cepat mengambil tindakan untuk melakukan aktivitas yang diminatinya setiap kali ada kesempatan. Jika seseorang mengalami kecanduan, maka ia akan menghadapi kesulitan untuk melepaskan diri dari kegiatan tersebut. Hal ini dapat mengurangi kemampuannya dalam mengendalikan dirinya sendiri ketika melakukan kegiatan yang disukainya. Dalam jurnal (Rezeki et al., 2021) menyatakan bahwa Kecanduan game internet adalah Perilaku ketergantungan secara fisik pada sebuah game online yang sebenarnya ketergantungan tersebut seperti halnya obat bius yang memiliki efek samping pada ketergantungan fisik maupun ketergantungan psikologis dan adanya perubahan sikap layaknya pengasingan diri dari keluarga ataupun masyarakat.

Perilaku manusia dibentuk oleh lingkungan sosialnya yang dilakukan sehari – hari. Salah satu perilaku yang menjadi perhatian penulis adalah aktivitas gaya komunikasi dari para pemain game online dengan berbicara secara keras, melontarkan kata – kata sarkasme seperti menyebutkan nama – nama binatang, alat kelamin, “tolol”, “goblok”, “najis”, “lonte”, mendominasi, menyalahkan, mengintimidasi, mengkritik, mengancam, dan mengeluarkan perintah dengan kasar. Contoh – contoh gaya komunikasi yang dilakukan diatas merupakan salah satu bentuk yang dapat di kategorikan cyberbullying.

“Perilaku Toxic, yang juga dikenal sebagai cyberbullying, grieving, atau disinhibisi online, adalah perilaku buruk yang melanggar norma-norma sosial, menimbulkan kesengsaraan, terus menyebabkan kerugian setelah terjadi, dan memengaruhi seluruh komunitas. Anonimitas yang ditimbulkan oleh, dan keberadaan, komunikasi yang dimediasi oleh komputer (computer- mediated communication, CMC) secara alami mengarah pada permusuhan dan agresivitas. Dampak yang sangat nyata dari perilaku toxic dalam kehidupan sehari-hari, bahkan di luar game, pemahaman yang lebih dalam diperlukan”(Blackburn et al., 2014).

“Cyberbullying merupakan perundungan ataupun yang lebih diketahui dengan sebutan bullying ialah aksi negatif yang dicoba oleh orang lain secara terus menerus ataupun kesekian kalinya. Aksi ini sering kali mengakibatkan korban tidak berdaya, terluka secara raga maupun mental”(Rafiqoh et al., 2020)

(Faanissaa, 2020) dalam dalam artikel mainmain.id menuliskan bahwa Pemain Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) rentan terhadap perundungan dan pelecehan. Sebuah studi yang beredar di Reddit menunjukkan bahwa 79 persen

pemain MOBA mengalami perundungan atau pelecehan setelah pertandingan karena dianggap sebagai penyebab kekalahan.

Gaya komunikasi adalah sebuah karakteristik dari kepribadian, karena gaya berkomunikasi melekat pada seseorang dan cenderung bersifat permanen, sehingga sulit untuk diubah. Beberapa gaya komunikasi yang umum meliputi komunikasi asertif, pasif, dan agresif. Kekerasan verbal dapat terkait dengan gaya komunikasi yang agresif (Ahmad Sultra Rustan et al., 2017). Interaksi Merupakan suatu proses di mana dua atau lebih seseorang saling mempengaruhi satu sama lain. Dalam konteks ini, interaksi dapat merujuk pada setiap bentuk hubungan atau komunikasi yang terjadi antara individu, kelompok, atau peristiwa. Kekerasan verbal dapat dikaitkan dengan gaya komunikasi yang agresif. Kekerasan verbal terjadi Ketika seseorang memakai kata-kata yang merendahkan, mengancam, atau melukai orang lain. Fenomena ini bisa muncul dalam banyak situasi, seperti dalam interaksi personal, di tempat kerja, atau dalam lingkup sosial.

Gaya komunikasi para pemain game online tersebut yang dilakukan secara emosional dan digunakan hanya untuk mendapatkan kesenangan tanpa memikirkan kata – kata yang dilontarkan dapat membekas dihati dan membuat ketidaknyamanan terhadap lawan main.



Gambar 1.1.9 Contoh Gaya komunikasi dalam game online



Gambar 1.1.10 Contoh komunikasi yang menampilkan kekerasan verbal

Ada beberapa kata-kata istilah yang digunakan pada game mobile legends antara lain : AFK (*Away From Keyboard*) yang artinya pemain tidak aktif atau pemain keluar dalam game, ADC (*Attack Damage Carry*) artinya pemain memiliki kekuatan yang besar dalam game, CC (*Crowd Control*) artinya memiliki pemain memiliki kemampuan untuk memberikan stunts atau slows, GG (*Good Game*)

memberikan pujian bahwa permainannya baik, JUNGLING artinya pemain tersebut bertugas melakukan farming atau membunuh hewan yang ada dalam hutan yang berada dalam game, KS (*Kill Steal*) artinya mengambil poin yang seharusnya milik teman satu tim, META artinya strategi atau karakter pada game yang sedang populer, MMR (*Matchmaking Rating*) artinya skor yang menentukan tingkat keahlian pemain, ULTI (*Ultimate skill*) artinya kemampuan karakter dalam game yang paling kuat.

Traning reach victory atau yang dikenal dengan TRV adalah salah satu tim pada komunitas gamers di kota Batam pada game khususnya mobile legends: bang-bang. Project TRV sendiri terbentuk 12 Agustus 2022 yang memiliki anggota sebanyak 13 orang. Game online khususnya Mobile Legends Bang - Bang telah dipilih dalam penelitian ini, karena merupakan salah satu game online yang paling digemari oleh gamers di Indonesia. Mobile Legends Bang - Bang merupakan salah satu game online yang sangat banyak digemari, banyak pula pertandingan digelar secara nasional. Berbeda dengan penelitian (Yourlanda et al., 2023) yang menyelidiki pola komunikasi yang terjadi secara virtual dalam permainan, seperti chat dalam permainan atau platform komunikasi dalam game tersebut. Sementara itu, penelitian ini lebih fokus pada gaya komunikasi yang digunakan dalam komunitas gamers Mobile Legends, terutama yang terlibat dalam aksi kekerasan verbal, khususnya pada kelompok Squads Project TRV di Kota Batam.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui gaya komunikasi dari para pemain game online mobile legends terhadap perilaku kekerasan verbal yang ditimbulkan, maka peneliti

melakukan penelitian dengan judul “GAYA KOMUNIKASI KOMUNITAS GAMERS MOBILE LEGENDS PADA AKSI KEKERASAN VERBAL SQUADS PROJECT TRV DIKOTA BATAM”.

1.2. Fokus Penelitian

Penelitian ini lebih memfokuskan pada gaya komunikasi yang digunakan oleh gamers mobile legends, diindikasikan memakai gaya komunikasi agresif yang dilakukan untuk mempengaruhi emosi lawan main dalam game mobile legends. Peneliti membatasi penelitian ini pada gaya komunikasi yang digunakan gamers mobile legends khususnya penggunaan gaya komunikasi agresif yang dapat menumbuhkan kekerasan verbal pada SQUADS PROJECT TRV DI KOTA BATAM.

1.3. Rumusan Masalah

Merujuk pemaparan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat dirumuskan masalah yang timbul setelah dilakukan penelitian dari para pemain mobile legends sebagai berikut :

1. Bagaimana interaksi komunitas gamers dalam mobile legends?
2. Bagaimana gaya komunikasi komunitas gamers dalam mobile legends?
3. Bagaimana aksi kekerasan verbal terbentuk berdasarkan gaya komunikasi komunitas gamers?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian dan rumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini mempunyai tujuan untuk :

1. Memahami interaksi komunitas gamers dalam mobile legends.
2. Memahami gaya komunikasi komunitas gamers dalam mobile legends.
3. Memahami aksi kekerasan verbal terbentuk berdasarkan gaya komunikasi komunitas gamers

1.5. Mafaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dipergunakan sebagai sarana informasi mengenai gaya komunikasi yang digunakan para pemain game online khususnya mobile legends, dan memiliki manfaat praktis sebagai berikut :

1. Manfaat bagi Ilmu Pengetahuan.

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang interaksi komunitas pada gaya komunikasi dari pemain mobile legends yang dapat menumbuhkan aksi kekerasan verbal dimasyarakat khususnya para pemain game online tersebut.

2. Manfaat bagi pemain game online.

Penelitian ini sebagai sarana untuk memperkaya pengetahuan pengguna game online mobile legends agar menjadikan permainan sebagai hiburan dan menjadikan komunikasi yang positif. Diharapkan penggunaan istilah – istilah yang kasar atau kekerasan verbal dapat

dikurangi atau dihilangkan secara keseluruhan agar tidak menyebabkan perselisihan antar pemain game online maupun dalam kehidupan sehari – hari.

3. Manfaat bagi peneliti.

Hasil penelitian ini digunakan sebagai sarana untuk mengetahui kekerasan verbal yang ditimbulkan oleh gaya komunikasi pemain game online khususnya mobile legends di kota Batam.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teoritis

2.1.1. Komunikasi

Komunikasi merupakan kebutuhan dasar manusia sebagai makhluk sosial untuk saling berinteraksi, berbagi informasi, menyampaikan perasaan yang dipengaruhi oleh karakter, lingkungan sekitar, emosi, pendidikan, dan lainnya. Komunikasi merupakan suatu proses seseorang, beberapa orang, kelompok, dan masyarakat menggunakan informasi agar terhubung dengan pihak lain dan lingkungannya. Istilah komunikasi terbentuk dari dua kata yang menjadi satu. Istilah komunikasi berpangkal pada bahasa Latin *communis* yaitu kata *com* (bersama) + *munis* (diikat) yang memiliki arti membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan dua orang atau lebih. Komunikasi dapat terjadi bila terdapat kesamaan antara penyampai pesan dan penerima pesan. Pengertian komunikasi banyak dikemukakan para ahli, beberapa pengertian komunikasi sebagai berikut:

1. Bernard Berelson & Gary A. Steiner

“Komunikasi : transmisi informasi, gagasan, emosi, keterampilan, dan sebagainya, dengan menggunakan simbol – simbol kata – kata, gambar, figure, grafik, dan sebagainya. Tindakan atau proses transmisi itulah yang biasanya disebut komunikasi”(Ahmad Sultra Rustan et al., 2017).

2. Theodore M. Newcomb ;

“Setiap tindakan komunikasi dipandang sebagai transmisi informasi, terdiri, dari rangsangan yang diskriminatif, dari sumber kepada penerima”(Ahmad Sultra Rustan et al., 2017).

3. Carl I. Hovland;

“Komunikasi adalah proses yang memungkinkan seseorang (komunikator) kepada penerima dengan niat yang disadari untuk mempengaruhi perilaku penerima”(Ahmad Sultra Rustan et al., 2017).

4. Gerald R. Miller ;

“Komunikasi terjadi ketika suatu sumber menyampaikan suatu pesan kepada penerima dengan niat yang disadari untuk mempengaruhi perilaku penerima”(Ahmad Sultra Rustan et al., 2017)

5. Everett M. Rogers ;

“Komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka”(Ahmad Sultra Rustan et al., 2017)

6. Raymond S. Ross;

“Komunikasi (intensional) adalah suatu proses menyortir, memilih, dan mengirimkan simbol – simbol sedemikian rupa sehingga membantu pendengar membangkitkan makna atau respon dari pikirannya yang serupa dengan yang dimaksudkan komunikator” (Rustan & Hakki, 2017).

Beberapa pengertian komunikasi yang dikemukakan para ahli diatas memiliki pengertian yang beragam tetapi mempunyai arti yang sama yaitu proses pengiriman pesan atau informasi yang dilakukan oleh komunikator untuk disampaikan pesan atau informasinya kepada penerima pesan baik secara verbal maupun nonverbal dengan niat untuk mempengaruhi perilaku penerima pesan atau informasi tersebut.

2.1.1.1. Model – Model Komunikasi

Model komunikasi hampir sama dengan gambaran umum sebagai model skematis-dari dunia nyata. Model berguna untuk mengenali elemen-elemen komunikasi dan bagaimana elemen-elemen tersebut terkait. Menurut (deddy mulyana, 2023) ada beberapa model sebagai berikut :

1) Model S-R

Model Stimulus-Respons (S-R) adalah Model komunikasi yang paling dasar, terutama yang dipengaruhi oleh ilmu psikologi, khususnya behaviorisme, menggambarkan hubungan antara rangsangan dan respons. Model ini mengilustrasikan bahwa komunikasi terjadi ketika suatu rangsangan atau stimulus diterima oleh individu dan menghasilkan respons atau reaksi. Dalam model ini, proses komunikasi dianggap sebagai aliran satu arah dari stimulus ke respons, tanpa mempertimbangkan faktor-faktor seperti persepsi, pemahaman, atau interpretasi pesan yang lebih kompleks.

2) Model Aristoteles

Model Aristoteles adalah Model komunikasi yang menggambarkan proses

komunikasi di mana seseorang berbicara kepada audiens dengan tujuan mengubah sikap mereka adalah model komunikasi persuasif. Dalam model ini, pembicara berusaha mempengaruhi pemikiran, sikap, atau perilaku pendengar melalui pesan yang disampaikan. Tujuan dari komunikasi persuasif adalah untuk mempengaruhi pendengar agar menerima pandangan atau tindakan yang diinginkan oleh pembicara. Model ini mengakui peran aktif pendengar dalam memproses pesan dan meresponnya, namun menekankan upaya pembicara dalam merancang pesan yang persuasif untuk mencapai tujuan komunikatifnya. Aristoteles menjelaskan bahwa terdapat tiga elemen fundamental dalam proses komunikasi, yaitu orang yang berbicara (speaker), pesan yang disampaikan (message), dan orang yang mendengarkan (listener).

3) Model Lasswell

Model Lasswell adalah model komunikasi yang menunjukkan bahwa pesan dapat dikirim melalui lebih dari satu saluran. Lasswell menyadari bahwa dalam komunikasi, tidak semua proses berjalan dalam bentuk dua arah yang melibatkan aliran yang lancar dan umpan balik antara pengirim dan penerima. Dalam masyarakat yang kompleks, terdapat praktik penyaringan informasi yang dilakukan oleh pengendali pesan seperti editor, penyensor, atau propagandis. Mereka menerima informasi dan mengubahnya sebelum menyampaikannya kepada publik dengan melakukan perubahan atau penyimpangan tertentu.

4) Model Shannon dan Weaver

Model Shannon dan Weaver adalah model komunikasi yang sumbernya bertindak sebagai pencipta atau penyandang pesan, dan kemudian menyampaikannya melalui saluran komunikasi kepada penerima. Penerima tersebut kemudian menyandikan kembali atau menciptakan ulang pesan tersebut. Model Shannon dan Weaver mengasumsikan bahwa Sumber informasi menghasilkan pesan yang akan dikomunikasikan dari berbagai kemungkinan pesan yang ada. Pemancar kemudian mengubah pesan tersebut menjadi sinyal yang sesuai dengan saluran yang digunakan. Saluran merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan sinyal atau tanda dari pemancar ke penerima.

5) Model Schram

Wilbur Schramm membuat serangkaian model komunikasi, Model pertama mirip dengan model Shannon dan Weaver. Dalam modelnya yang kedua, Schramm memperkenalkan Gagasan bahwa kesamaan dalam bidang pengalaman antara sumber dan sasaran merupakan yang sebenarnya dikomunikasikan, karena itulah bagian sinyal yang dipahami oleh kedua belah pihak, dikenal sebagai gagasan "common ground" dalam komunikasi. Dalam komunikasi, "common ground" merujuk pada pengetahuan, pengalaman, keyakinan, dan asumsi yang dibagikan antara pembicara dan pendengar. Bagian sinyal atau informasi yang dapat dipahami dan saling dianut oleh keduanya membentuk basis komunikasi yang efektif. Dalam konteks ini, penting bagi pembicara untuk memahami konteks, pengalaman, dan pengetahuan yang dimiliki oleh pendengar. Dengan membangun

"common ground" yang kuat, komunikasi menjadi lebih efektif karena pesan yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan diterima oleh pendengar, sehingga menciptakan pemahaman yang lebih baik antara kedua belah pihak. Model ketiga Schramm menganggap komunikasi dapat dipahami sebagai interaksi antara kedua pihak yang terlibat dalam proses yang melibatkan berbagai tahap, termasuk penyandian, penafsiran, penyandian balik, transmisi, dan penerimaan sinyal. Dalam konteks ini, terdapat aspek umpan balik dan lingkaran yang berkelanjutan yang memungkinkan berbagi informasi antara kedua pihak.

6) Model Newcomb

Model Newcomb adalah model Model ini mengindikasikan bahwa setiap sistem, dalam hal apapun, dapat ditandai oleh keseimbangan kekuatan, dan setiap perubahan di bagian apa pun dari sistem tersebut akan menghasilkan ketegangan terhadap keseimbangan atau simetri. Hal ini dikarenakan ketidakseimbangan atau kekurangan simetri secara psikologis tidak menyenangkan dan memicu tekanan internal untuk mengembalikan keseimbangan. Dalam konteks komunikasi, model ini dapat diterapkan untuk memahami bagaimana perubahan dalam interaksi antara komunikator dapat mempengaruhi keseimbangan atau simetri dalam komunikasi. Ketika ada pergeseran kekuatan, perbedaan persepsi, atau perubahan dalam dinamika komunikasi, dapat terjadi ketegangan yang menyebabkan dorongan untuk memulihkan keseimbangan dan memulihkan simetri. Perubahan ini dapat memengaruhi komunikator secara psikologis karena

adanya tekanan internal untuk mengembalikan keseimbangan yang hilang. Dalam upaya untuk mengurangi ketegangan dan memulihkan simetri, komunikator mungkin mengambil langkah-langkah untuk beradaptasi, berkomunikasi ulang, atau mencari kesepakatan dengan tujuan membangun kembali keseimbangan yang diinginkan. Model ini menunjukkan pentingnya keseimbangan dan simetri dalam komunikasi yang efektif, dan juga memperlihatkan bahwa ketidakseimbangan dapat memicu dorongan internal untuk memulihkannya.

7) Model Gerbner

Model Gerbner (1956) merupakan perluasan dari model Lasswell. Model Gerbner menunjukkan bahwa Seseorang mengalami suatu kejadian dan kemudian mengirimkan pesan kepada pemancar (transmitter). Pemancar tersebut mengubah pesan menjadi sinyal yang kemudian dikirimkan kepada penerima (receiver). Namun, selama proses transmisi, sinyal tersebut dapat mengalami gangguan atau distorsi, sehingga ketika mencapai sasaran (destination), sinyal tersebut muncul sebagai Sinyal yang Sering Salah Sangka atau Terganggu (SSSE). Dalam konteks ini, SSSE mengacu pada situasi di mana pesan yang awalnya dikirimkan oleh pengirim mengalami perubahan, kehilangan, atau distorsi selama transmisi sehingga pesan yang diterima oleh sasaran tidak sesuai dengan pesan asli yang dikirimkan. Hal ini dapat terjadi karena gangguan fisik, interferensi elektromagnetik, atau masalah lain dalam saluran komunikasi. SSSE dapat mempengaruhi pemahaman dan interpretasi pesan oleh sasaran, mengakibatkan kesalahan

atau kekeliruan dalam komunikasi. Untuk mengatasi SSSE, penting untuk memperhatikan dan mengelola gangguan atau distorsi yang mungkin terjadi selama transmisi. Upaya yang dilakukan untuk mengurangi gangguan dan mempertahankan integritas pesan selama transmisi akan membantu memastikan bahwa pesan yang diterima oleh sasaran sesuai dengan pesan yang awalnya dimaksudkan oleh pengirim.

8) Model Berlo

Model Berlo adalah model komunikasi yang penyandi (encoder) bertugas mengubah maksud sumber menjadi pesan yang dapat dipahami oleh penerima. Dalam situasi tatap muka, penyandian dilakukan melalui mekanisme vokal, gestur tubuh, ekspresi wajah, dan lainnya. Namun, terkadang orang lain dapat bertindak sebagai penyandi. Penyandi balik (decoder) berperan dalam memahami dan menafsirkan pesan yang diterima oleh penerima. Kehadiran keduanya penting untuk transmisi pesan yang efektif dan pemahaman yang saling sesuai antara sumber dan penerima.

9) Model DeFleur

Model Melvin L. Defleur adalah model komunikasi massa, terdapat fase-fase terpisah yang melibatkan berbagai elemen. Fase-fase tersebut termasuk sumber (source), pemancar (transmitter), penerima (receiver), dan sasaran (destination). Model yang digambarkan oleh Schramm juga memiliki fase-fase yang serupa, dengan istilah yang sedikit berbeda, yaitu sumber (source), encoder, signal decoder, dan tujuan (destination). Konsep dasar yang mendasari keduanya adalah bahwa pesan dikirim dari sumber ke

tujuan melalui proses encoding, transmisi, dan decoding.

10) Model Tubbs

Model Tubbs adalah model yang menggambarkan komunikasi yang paling mendasar, yaitu komunikasi dua orang (diadik). Model ini sesuai dengan konsep komunikasi sebagai transaksi, yang mengasumsikan bahwa kedua peserta komunikasi berperan sebagai pengirim dan penerima pesan secara bergantian. Dalam komunikasi ini, ketika kita berbicara dan mengirimkan pesan, kita juga mengamati perilaku mitra komunikasi kita dan bereaksi terhadap perilaku yang kita amati tersebut. Model ini menekankan interaksi timbal balik dalam komunikasi dua arah di antara kedua individu yang terlibat. Baik sebagai pengirim maupun penerima pesan, kita berpartisipasi aktif dalam proses komunikasi dengan memperhatikan dan merespons perilaku verbal dan nonverbal mitra komunikasi kita. Dengan adanya pemahaman dan respons terhadap perilaku mitra komunikasi, komunikasi dianggap sebagai transaksi yang melibatkan pertukaran pesan, makna, dan respons di antara kedua pihak. Model ini memberikan penekanan pada kompleksitas dan dinamika dalam komunikasi interpersonal, di mana proses pengiriman dan penerimaan pesan terjadi secara simultan dan saling memengaruhi satu sama lain.

11) Model Interaksional

Model interaksional mengacu pada model komunikasi yang dikembangkan oleh para ilmuwan sosial dengan menggunakan perspektif interaksi

simbolik. Tokoh utama dalam perspektif ini adalah George Herbert Mead, yang merupakan seorang sosiolog, dan salah satu muridnya adalah Herbert Blumer. Menurut jurnal (Derung, 2017) Tokoh tersebut memberikan pendukung dari interaksi simbolik antara lain:

- a. George Herbert Mead: Mead sebagai salah satu pencetus teori interaksi simbolik. Berdasarkan pandangannya, manusia mengembangkan konsep diri mereka melalui interaksi sosial dan komunikasi melalui lambang-lambang. Selain itu, ia menyoroti signifikansi peran bahasa dalam proses interaksi sosial.
- b. Herbert Blumer: Blumer adalah murid Mead dan kemudian menjadi pemimpin gerakan interaksi simbolik. Ia menonjolkan bahwa arti diciptakan dalam interaksi sosial dan bahwa arti itu sendiri adalah dasar dari perilaku sosial
- c. Scott Plunkett juga yang mendefinisikan “interaksi simbolik sebagai cara belajar untuk menafsirkan dan memberikan makna atau arti terhadap dunia melalui interaksi yang kita lakukan dengan orang lain” (Raihanun, 2022).

Perspektif interaksi simbolik lebih dikenal dalam bidang sosiologi, tetapi pengaruhnya juga meluas ke disiplin-disiplin lain seperti psikologi, ilmu komunikasi, dan antropologi. Model interaksional berbeda dari interaksi biasa yang didasarkan pada pertukaran stimulus-respons. Dalam model ini, komunikasi dipahami sebagai proses kompleks yang melibatkan pertukaran simbolik antara individu-individu. Simbol-simbol tersebut mencakup

bahasa, gestur, dan ekspresi wajah yang memiliki makna dalam konteks sosial. Model interaksional mengakui pentingnya pemahaman simbolik dalam komunikasi manusia, yang membedakannya dari interaksi biasa yang lebih mekanis dalam respons terhadap stimulus eksternal. Model interaksi simbolik adalah orang yang dianggap sebagai peserta komunikasi memiliki sifat aktif yang terlibat dalam interpretasi simbolik, refleksi, dan kreativitas. Mereka tidak hanya merespons secara mekanis, tetapi juga memperhatikan konteks sosial, pengalaman pribadi, dan persepsi dalam proses komunikasi. Peserta komunikasi menampilkan perilaku yang kompleks dan sulit diramalkan, karena komunikasi melibatkan interaksi simbolik yang dipengaruhi oleh berbagai faktor dan interpretasi individu. Model interaksional cocok untuk penelitian ini karena dapat menganalisis gaya komunikasi dan interaksi sosial dalam komunitas gamers Mobile Legends yang terlibat dalam aksi kekerasan verbal

Asumsi Pada Teori Interaksi Simbolik

Sesuai dengan teori konstruksi sosial atau konstruksi realitas sosial, teori interaksi simbolik atau interaksionisme simbolik didasarkan pada asumsi ontologi bahwa realitas terbentuk secara sosial. Keyakinan kita mengenai kebenaran dipengaruhi oleh bagaimana kita dan orang lain berkomunikasi tentang apa yang kita yakini sebagai kebenaran. Realitas selanjutnya terbentuk melalui proses pengamatan, interpretasi, persepsi, dan kesimpulan yang diperoleh melalui diskusi dan interaksi. Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa teori

interaksi simbolik memiliki perbedaan dengan teori komunikasi lainnya yang mengasumsikan komunikasi sebagai sekadar pertukaran pesan atau transmisi pesan terdapat dua individu menurut jurnal (Zanki, 2020) sebagaimana digambarkan dalam berbagai model komunikasi yang telah kita kenal sebelumnya. Teori interaksi simbolik berpendapat bahwa diri (self) dan masyarakat (society) terbentuk, direvisi, dan dibentuk kembali melalui proses komunikasi. Teori ini mengasumsikan bahwa manusia adalah hasil ciptaan unik karena kemampuannya dalam menggunakan berbagai macam simbol. Selain itu, karakteristik manusia terbentuk melalui interaksi dengan orang lain.

Manusia juga adalah makhluk sadar yang aktif menggunakan introspeksi (self-reflective) untuk membentuk perilaku mereka sendiri dan bertindak tujuan dalam situasi tertentu. Masyarakat manusia terdiri dari individu-individu yang terhubung melalui interaksi simbolik. Tindakan sosial menjadi unit dasar dalam analisis psikologi sosial, dan memahami tindakan sosial individu memerlukan penggunaan berbagai metode untuk memahami makna yang diberikan oleh mereka terhadap tindakan yang mereka lakukan. Teori simbolik sangat relevan untuk penelitian ini karena dapat membantu memahami makna dan simbol-simbol yang terlibat dalam komunikasi para gamers Mobile Legends, terutama dalam konteks aksi kekerasan verbal di dalam komunitas mereka

2.1.1.2. Jenis – Jenis Komunikasi

Dalam penyampaian pesan atau informasi yang dilakukan oleh manusia dapat melalui komunikasi secara verbal maupun komunikasi secara nonverbal.

2.1.1.2.1. Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal merupakan jenis komunikasi yang dilakukan dalam menyampaikan pesan dengan menggunakan kata-kata lisan ataupun dengan tulisan. Komunikasi verbal diartikan sebagai bicara atau lisan atau tulisan yang merupakan perwujudan bahasa sebagai medium pertukaran pesan (Ahmad Sultra Rustan et al., 2017). Kemampuan seseorang dalam komunikasi verbal sangat menentukan kesuksesan dalam kehidupan sehari-hari.

Chomzky dalam *The Power Of Word* mengungkapkan bagaimana kata-kata memiliki empat kekuatan antara lain (1) mempunyai kekuatan untuk menciptakan dan memberikan label atas pengalaman, (2) mempunyai kekuatan untuk mempengaruhi pikiran dan tindakan, (3) mempunyai kekuatan mempengaruhi dan merefleksikan kebudayaan, (4) mempunyai kekuatan untuk membangun dan memecah belah relasi (hubungan) (Ahmad Sultra Rustan et al., 2017). Penggunaan komunikasi verbal memberikan dampak positif dan negatif pada suatu hubungan. Untuk membangun kebiasaan berkata-kata baik penting ditanamkan menjadi sebuah kebiasaan (*habit*) dalam diri kita.

Menurut (Ahmad Sultra Rustan et al., 2017) untuk menghindari reaksi negatif dalam komunikasi verbal dan menciptakan hubungan positif maka dalam hubungan komunikasi verbal diperlukan beberapa pedoman sebagai berikut :

1. Bertutur dengan sopan

Dalam berkomunikasi sehari-hari. Sangat penting untuk disampaikan tujuan yang diinginkan namun dilakukan dengan kesopanan.

2. Berkata Benar

Komunikasi yang ditandai dengan tidak berbohong serta tidak berbelit-belit dan harus mudah dimengerti dengan cepat.

3. Inklusi

Membangun situasi komunikasi dalam sebuah pertemuan tatap muka dengan memasukkan setiap orang untuk berpartisipasi dalam interaksi, sehingga lebih mendapatkan kenyamanan dan kepuasan dari interaksi yang terjadi.

4. Menggunakan Aturan Percakapan

Komunikasi verbal banyak dilakukan dalam bentuk percakapan. Percakapan melibatkan dua atau beberapa orang dengan tujuan tertentu. Percakapan merupakan rangkaian interaksi dari awal sampai akhir, memiliki giliran yang jelas dan memiliki maksud dan tujuan agar percakapan dapat berjalan secara efektif.

Menurut (Ahmad Sultra Rustan et al., 2017) komunikasi verbal menimbulkan pula dampak negatif, beberapa hal yang harus dihindari agar tidak mengacaukan atau merusak suasana, antara lain :

1. Eksklusi

Gaya eksklusi merupakan gaya pembicaraan secara internal dengan tidak menghiraukan kehadiran orang lain atau kelompok lain, dengan sengaja mengesampingkan orang lain atau kelompok lain dari zona interaksi.

2. Pembicaraan Merendahkan

Komunikasi verbal dilakukan dengan pembicaraan merendahkan, si pembicara merasa lebih tinggi posisinya dari pada pendengar dengan

berbagai alasan misalnya, tingkat kecerdasan, tingkat kekayaan, tingkat pengetahuan, pangkat dan derajat, serta pengalaman.

3. Unjuk Kekuatan

Pembicaraan dengan unjuk kekuatan biasanya dilakukan dengan manuver-manuver atau serangan verbal untuk menjatuhkan dan memungkinkan pihak lain mendapatkan keuntungan seperti yang diinginkan.

4. Pembicaraan yang berbelit-belit

Pembicaraan dengan menggunakan bahasa yang rumit dan membingungkan, penggunaan kata yang berlebihan serta bertele-tele.

5. Kebohongan

Manipulasi informasi, perilaku dan citra yang dilakukan dengan sengaja untuk membuat orang lain mempercayai kesimpulan atau keyakinan palsu dengan cara menghilangkan fakta tertentu, menggunakan fakta yang tidak berhubungan, tidak jelas atau tidak lengkap.

6. Gosip atau Desas Desus

Gosip atau desas desus menjadi interaksi sehari-hari dan sebagai budaya lisan dalam masyarakat. Gosip atau desas desus menyangkut masalah-masalah yang bersifat pribadi, melanggar urusan pribadi serta dapat menyakiti orang lain.

7. Diskonfirmasi

Pola komunikasi yang mengabaikan kehadiran seseorang serta pesan yang dikomunikasikan. Mengabaikan pesan yang disampaikan dengan menilai pembawa pesan adalah orang yang tidak penting atau tidak berarti sehingga

tidak diperlukan untuk menanggapi pesan yang disampaikan.

2.1.1.2.2. KOMUNIKASI NONVERBAL

Komunikasi nonverbal adalah semua ekspresi eksternal menyampaikan informasi tanpa menggunakan kata-kata terucap atau tertulis (*spoken and written word*), termasuk gerak tubuh, karakteristik penampilan, karakteristik suara, dan penggunaan ruang dan jarak (Ahmad Sultra Rustan et al., 2017). Komunikasi nonverbal yang sering kita lakukan jauh lebih komunikatif dari yang kita katakan. Komunikasi nonverbal menggunakan gestur atau gerak-gerik tubuh untuk melengkapi informasi, meyakinkan ucapan, mengekspresikan yang tidak bisa diucapkan oleh kata-kata, menyempurnakan yang diucapkan dan menunjukkan jati diri.

“Verderver et. al mengemukakan beberapa bentuk komunikasi non verbal antara lain: *kinesics* berupa gerakan tubuh, *paralanguange*, *proxemics* yang berkenaan dengan penggunaan ruang, artefak terkait *psysical appearance*, *chronemics* berkenaan dengan penggunaan waktu, dan *olfactory communication* yang berkaitan dengan masalah penciuman” (Ahmad Sultra Rustan et al., 2017).

Bentuk-bentuk komunikasi nonverbal tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut :

Kinesics.

Komunikasi nonverbal terjadi melalui gerakan tubuh seseorang atau bagian-bagian tubuh, meliputi: kontak mata, ekspresi wajah gerakan isyarat postur atau perawakan tubuh dan sentuhan (Ahmad Sultra Rustan et al., 2017).

1. Kontak mata.

Dapat menyampaikan banyak makna, dapat menunjukkan menaruh perhatian, emosi marah, takut atau rasa sayang.

2. Ekspresi Wajah.

Komunikasi dengan menggunakan ekspresi, menampilkan keadaan emosi atau reaksi dengan pesan-pesan yang disampaikan.

3. Gerak isyarat.

Komunikasi yang menggunakan gerakan tangan, lengan, dan jari-jari untuk menjelaskan atau menegaskan sebuah kesan atau informasi.

4. Sikap badan.

Komunikasi dengan menggunakan gerakan tubuh untuk menyampaikan informasi mengenai rasa hormat, penuh perhatian, dan kekuasaan.

5. Sentuhan.

Media komunikasi dengan sentuhan atau rabaan sebagai sarana utama untuk mengekspresikan kepedulian dan mengekspresikan kehangatan dengan orang-orang terdekat.

Paralanguange

Komunikasi nonverbal dikirim bersamaan dengan komunikasi verbal yang terkait dengan suara, kecepatan, berbicara irama, tertawa, sengau. Dalam bentuk tertulis berkaitan dengan penggunaan tanda baca, ejaan, kerapian, penggunaan warna, dan penampilan gambar (Ahmad Sultra Rustan et al., 2017).

Proxemics

Penggunaan ruang dan jarak antar peserta dalam berinteraksi dalam proses komunikasi nonverbal. Penggunaan ruang dan jarak dalam komunikasi nonverbal

dapat dipengaruhi antara lain, kulture, kontek, masalah yang dibahas, usia, jenis kelamin, evaluasi positif dan negatif (Ahmad Sultra Rustan et al., 2017).

Artefak

Komunikasi nonverbal dengan melalui penggunaan benda-benda untuk penampilan fisik misalnya : aksesoris, busana, warna, benda-benda lain yang dapat menyampaikan pesan tertentu (Ahmad Sultra Rustan et al., 2017).

Olfatics

Komunikasi nonverbal dengan penggunaan indra penciuman agar dapat menangkap berbagai pesan contoh : mencium aroma tertentu kita dapat merasakan rasa lapar, mual dan jenis parfum tertentu (Ahmad Sultra Rustan et al., 2017).

Cronemics

Komunikasi nonverbal dengan menggunakan pemilihan dan penempatan waktu dalam berinteraksi misalnya kecepatan berbicara, memilih waktu yang tepat untuk interupsi, pemilihan waktu kapan berbicara kapan harus diam, lama berbicara dan berapa lama harus diam. Penempatan waktu dengan menyampaikan pesan tertentu lebih awal atau terlambat misalnya informasi pendaftaran mahasiswa, jam kerja, lowongan kerja dan sebagainya (Ahmad Sultra Rustan et al., 2017).

2.1.1.3. Gaya Komunikasi

Setiap orang memiliki gaya komunikasi dan cara berinteraksi serta bertukar informasi dengan lainnya secara unik. Gaya komunikasi merupakan cara berkomunikasi yang meliputi cara memberi informasi atau pesan dalam situasi tertentu yang memiliki ciri khas kepribadian yang melekat pada kepribadian

seseorang sehingga relatif sulit berubah.

Gaya komunikasi dipengaruhi situasi yang dihadapi, setiap orang akan menggunakan gaya komunikasi yang berbeda ketika menunjukkan sedang gembira, marah, sedih, bosan atau tertarik. Berbeda juga dengan seseorang yang berbicara dengan sahabat baiknya, orang yang baru dikenal atau dengan anak-anak akan menggunakan gaya komunikasi yang berbeda. Gaya komunikasi terkadang lebih penting dari pesan komunikasi tersebut, banyak orang tidak dapat memahami isi pesan komunikasinya karena ketidak mampuan dalam menyampaikan pesan tersebut, dalam hal ini gaya komunikasi menjadi suatu hal yang sangat penting untuk diterapkan.

Beberapa ahli memberikan pengertian gaya komunikasi sebagai berikut :

1. Alex Sobur

“Gaya komunikasi adalah cara khas dalam penyusunan dan peyampaian pikiran serta perasaan dalam bentuk verbal dan nonverbal. Misalnya, cara memberi salam, nada, kata, pilihan waktu, tingkat keterbukaan, pakaian, penampilan, lama berbicara”(Ahmad Sultra Rustan et al., 2017).

2. Norton; Kirtley & Weaver

"Gaya komunikasi adalah proses kognitif yang mengakumulasikan bentuk suatu konten agar dapat dinilai secara makro. Setiap gaya selalu merefleksikan bagaimana setiap orang menerima dirinya sendiri ketika dia berinteraksi dengan orang lain (*a cognitive proccesss whitch accumulates 'micro behavior' form giving of literal content, and adds up to macro judgment. When aperson communicates it is considered an atttempt of*

getting literal meaning across)(Ahmad Sultra Rustan et al., 2017).

3. Gundykunts & Ting Tomey

“ Gaya komunikasi juga dapat dipandang sebagai *meta-messages* yang mengkonseptualisasikan bagaimana pesan-pesan verbal diakui dan diinterpretasi (*communication style can also be viewed as a meta-message which contextualizes how verbal messages should be acknowledged and interpreted*)”(Ahmad Sultra Rustan et al., 2017).

Setiap orang memiliki gaya komunikasi yang unik, khas, dan berbeda-beda serta memiliki karakteristik sehingga memberikan reaksi interaksi akan berbeda pada setiap orang.

Aspek-aspek gaya komunikasi menurut Norton terdiri dari (Ahmad Sultra Rustan et al., 2017) :

1. Gaya dominan (*dominant style*) yakni gaya seseorang individu untuk mengontrol situasi sosial.
2. Gaya dramatis (*dramatic style*), gaya seseorang yang selalu hidup ketika dia bercakap-cakap.
3. Gaya kontroversial (*controversial Style*), gaya seseorang yang selalu berkomunikasi secara argumentative atau cepat untuk menentang orang lain.
4. Gaya animasi (*animated style*), gaya seseorang yang berkomunikasi secara aktif dengan memakai bahasa nonverbal.
5. Gaya berkesan (*impression style*), gaya komunikasi yang sangat mengesankan orang lain sehingga mudah diingat.

6. Gaya santai (*relaxed style*), gaya seseorang berkomunikasi dengan tenang, senang, penuh senyum dan tawa.
7. Gaya atentif (*attentive style*), gaya seseorang berkomunikasi dengan memberikan perhatian penuh kepada orang lain, bersikap simpati dan bahkan empati, mendengarkan orang lain dengan sungguh-sungguh.
8. Gaya terbuka (*open style*), gaya berkomunikasi yang ditunjukkan dengan keterbukaan dalam tampilan jujur dan mungkin blak-blakan.
9. Gaya bersahabat (*friendly style*), gaya yang menunjukkan keramahan, merasa dekat, mendukung, dan memberikan respon positif.
10. Gaya yang tepat (*precise style*), gaya yang tepat dimana komunikator meminta untuk membicarakan suatu konten yang tepat dan akurat dalam komunikasi lisan.

Pada dasarnya dalam berkomunikasi sangat penting untuk memahami setiap gaya komunikasi yang digunakannya.

Menurut Hefnerr, mengklasifikasikan gaya komunikasi manusia sehari-hari kedalam tiga gaya yakni gaya pasif, agresif, asertif (Ahmad Sultra Rustan et al., 2017).

1. Gaya pasif (*passive style*) adalah gaya seseorang yang cenderung menilai orang lain selalu benar dan lebih penting daripada dirinya. Ada perbedaan penjelasan dengan jurnal (Khikmah Susanti et al., 2021) yang menyebutkan gaya komunikasi pasif adalah ketika seseorang enggan atau enggan untuk menyatakan perasaan, ide, dan harapannya secara langsung. Dalam gaya ini, komunikator sering menunjukkan banyak

senyuman. Mereka lebih suka menyampaikan kebutuhan mereka kepada orang lain daripada mendengarkan. Komunikator dengan gaya pasif sering menggunakan suara yang lemah dan lembut, bahkan sering berhenti berbicara di tengah pembicaraan. Selain itu, mereka cenderung menghindari kontak mata dengan lawan bicara.

2. Gaya tegas (*assertive style*) adalah gaya seseorang yang berkomunikasi secara tegas mempertahankan dan membela hak-haknya sendiri dan hak-hak orang lain. pada jurnal (Khikmah Susanti et al., 2021) menjelaskan gaya komunikasi asertif adalah ketika seseorang berkomunikasi dengan mengungkapkan pikiran, perasaan, ide, dan harapannya secara seimbang. Dalam gaya ini, komunikator juga memiliki kemampuan mendengarkan dengan baik, sehingga orang lain merasa didengar dengan baik. Gaya komunikasi ini melibatkan sikap terbuka dalam melakukan negosiasi dan kompromi, serta dapat menerima dan menyampaikan keluhan dengan tulus. Pemberi pesan dalam gaya ini juga dapat memberikan instruksi dengan jelas dan tegas, serta secara langsung menyampaikan penolakan jika diperlukan.
3. Gaya agresif (*aggressive style*) yaitu seseorang yang selalu membela hak-haknya sendiri, merasa superior, dan suka melanggar hak orang lain, serta selalu mengabaikan perasaan orang lain. Menurut Jurnal (Khikmah Susanti et al., 2021) gaya komunikasi agresif adalah ketika seseorang menyampaikan perasaannya dengan tulus dan tanpa rasa takut dalam

mengungkapkan apa yang diinginkan dan pikirannya. Namun, dalam gaya komunikasi ini, sering kali komunikator tidak memperhatikan perasaan dan hak-hak lawan bicaranya, sehingga terkadang mereka dianggap acuh tak acuh. Selain itu, penggunaan kalimat sarkastik atau candaan yang berlebihan oleh komunikator bisa menyakiti perasaan orang lain.

“Menurut Myers & Briggs telah menyusun indikator ketiga gaya tersebut, meskipun pada kenyataannya menunjukkan bahwa sangat sedikit orang berkomunikasi dengan gaya yang ekstrim pada salah satu gaya komunikasi, namun setiap orang memiliki karakteristik yang kuat pada satu gaya komunikasi. Penggunaan gaya komunikasi individu pada situasi tertentu kadang mengalami perubahan karena dipengaruhi konteks. Misalnya, gaya agresif penting pada saat tertentu” (Ahmad Sultra Rustan et al., 2017).

Faktor Yang Mempengaruhi Gaya Komunikasi

Menurut(Dianne Hofner Saphiere et al., 2005), menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi gaya komunikasi, sebagai berikut :

1. Kondisi fisik

Kondisi fisik seseorang saat melakukan komunikasi sangat berpengaruh terhadap gaya komunikasinya.

2. Peran

Peran yang dilakukan sendiri dan peran komunikator lainnya sangat mempengaruhi pada saat melakukan interaksi.

3. Konteks Histori

Sejarah, tradisi dan masyarakat sangat mempengaruhi gaya komunikasi yang dilakukan.

4. Kronologi

Serangkaian peristiwa akan mempengaruhi gaya komunikasi seseorang pada saat berinteraksi.

5. Bahasa

Kemampuan berbahasa yang digunakan dalam berinteraksi dapat memberikan peran dalam gaya komunikasi seseorang dan mempengaruhi arah pembicaraan.

6. Hubungan

Hubungan seseorang terhadap orang lain akan mempengaruhi gaya berkomunikasi dengan mengembangkan pola hubungan tertentu dapat memberikan efek kumulatif dalam interaksi selanjutnya.

7. Kendala

Metode yang digunakan seseorang dalam berinteraksi akan memberikan kendala dalam gaya berkomunikasi, misalkan : terdapat yang membenci email atau panggilan telpon sedangkan metode yang tersedia untuk berinteraksi tidak sesuai dengan metode yang digunakan diatas.

2.1.2. Komunitas

Komunitas merupakan sebuah kelompok dari suatu masyarakat yang hidup diarea khusus dengan karakteristik budaya yang sama, memiliki sifat interaksi informal dan spontan serta orientasi yang jelas.

Beberapa ahli memberikan pengertian komunitas sebagai berikut :

Menurut Koentjaraningrat dalam Kamus Istilah Antropologi (koentjaraningrat et al., 2003) “komunitas merupakan kesatuan sosial yang terutama terikat oleh kesadaran wilayah, terdiri atas beberapa orang yang menyatukan diri karena mempunyai kesamaan dalam banyak hal”.

Menurut (Etienne Wenger, 2004) “komunitas itu sekumpulan individu yang saling berbagi masalah, perhatian atau kegemaran terhadap suatu topik dan memperdalam pengetahuan serta keahlian mereka dengan saling berinteraksi secara terus-menerus”.

Sedangkan menurut Hendro Puspito (Bachruddin Saleh Luturlean et al., 2019) “komunitas adalah kelompok sosial yang nyata yang terdiri atas individu-individu dengan berbagai peran dan latar belakang yang mempunyai satu tujuan tertentu”.

Menurut(yosal iriantara, 2007) “mendefinisiskan makna komunitas adalah sekumpulan individu yang mendiami lokasi tertentu dan biasanya terkait dengan kepentingan yang sama”.

Menurut (Etienne Wenger, 2004) Komunitas mempunyai berbagai macam, bentuk dan karakteristik, diantaranya :

1. Besar atau kecil :

Keanggotaan di beberapa komunitas ada yang hanya terdiri dari beberapa anggota saja dan ada yang mempunyai 1000 anggota. Besar atau kecilnya anggota di suatu komunitas tidak menjadi masalah, meskipun demikian komunitas yang memiliki banyak anggota biasanya dibagi menjadi sub

divisi berdasarkan wilayah sub tertentu.

2. Terpusat atau Tersebar :

Sebagian besar suatu komunitas berawal dari sekelompok orang yang bekerja ditempat yang sama atau memiliki tempat tinggal yang berdekatan. Sesama anggota komunitas saling berinteraksi secara tetap serta ada beberapa komunitas yang tersebar di berbagai wilayah.

3. Berumur panjang atau berumur pendek :

Terkadang sebuah komunitas dalam perkembangannya, memerlukan waktu yang cukup lama, sedangkan jangka waktu keberadaan sebuah komunitas sangat beragam. Beberapa komunitas dapat bertahan dalam jangka tahunan, tetapi ada pula komunitas yang berumur pendek.

4. Internal dan Eksternal :

Sebuah komunitas dapat bertahan sepenuhnya dalam unit bisnis atau bekerjasama dengan organisasi yang berbeda.

5. Homogen atau heterogen :

Sebagai komunitas berasal dari latar belakang yang sama serta ada yang terdiri dari latar belakang yang berbeda. Pada umumnya jika sebuah komunitas berasal dari latar belakang yang sama komunikasi akan lebih mudah terjalin, sebaliknya jika komunitas terdiri dari berbagai macam latar belakang diperlukan rasa saling menghargai dan rasa toleransi yang cukup besar satu sama lain.

6. Spontan atau Disengaja

Beberapa komunitas ada yang berdiri tanpa adanya intervensi atau usaha

pengembangan dari suatu organisasi. Anggota secara spontan bergabung karena kebutuhan berbagai informasi dan memiliki minat yang sama. Pada beberapa kasus, terdapat komunitas yang secara sengaja didirikan secara spontan atau disengaja tidak menentukan formal atau tidaknya sebuah komunitas.

7. Tidak Dikenal atau dibawah sebuah institusi

Sebuah komunitas memiliki berbagai macam hubungan dengan organisasi, baik komunitas yang tidak dikenal, maupun komunitas yang berdiri dibawah sebuah institusi.

Kombinasi 3 unsur utama dalam komunitas menurut (Etienne Wenger, 2004)

adalah :

1. Anggota :

Komunitas yang memiliki anggota dapat membantu meningkatkan interaksi dan hubungan didasari oleh saling percaya dan saling menghormati.

2. Ruang lingkup :

Ruang lingkup merupakan dasar identifikasi sebuah komunitas, memberikan ruang kepada anggota untuk berbagi pengetahuan, mengemukakan ide dan menentukan tindakan yang akan dilakukan

3. Praktis :

Komunitas merupakan sekumpulan kerangka, informasi, gaya bahasa, ide, sejarah dan dokumen yang di bagi kesesama anggota komunitas.

2.1.2.1. Jenis Komunitas

Terdapat beberapa jenis komunitas yang ada dimasyarakat diantaranya adalah :

1. Komunitas Sosial :

Komunitas ini berfokus pada interaksi sosial antar anggota, teman, keluarga dan tetangga

2. Komunitas Profesional :

Komunitas ini biasanya memiliki anggota dari orang-orang dengan profesi atau keahlian yang sama.

3. Komunitas Agama :

Komunitas yang berdasarkan pada kepercayaan atau keyakinan agama tertentu.

4. Komunitas Hobi :

Komunitas yang anggotanya terdiri dari orang-orang yang memiliki hobi atau minat yang sama.

5. Komunitas Bisnis :

Komunitas yang terdiri dari orang-orang yang terlibat pada industri atau bisnis tertentu.

2.1.2.2. Manfaat komunitas

Orang-orang yang menjadi bagian dari suatu komunitas memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Meningkatkan jaringan dan peluang melalui koneksi dan hubungan bisnis yang dibangun suatu komunitas.
2. Meningkatkan kesejahteraan emosional dan mental melalui interaksi sosial yang positif.
3. Mendapatkan dukungan dan bantuan dari anggota komunitas yang lain

terutama dalam situasi yang sulit.

4. Mendapatkan motivasi dan inspirasi dari anggota komunitas yang memiliki tujuan dan impian yang sama.
5. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan melalui berbagi pengalaman serta informasi dengan anggota lainnya.

2.1.3. Game Online

Perkembangan teknologi yang dikembangkan dengan penyebarannya melalui media internet memiliki kemajuan yang sangat pesat. Penyebaran informasi dengan media internet ditandai peluncuran – peluncuran satelit komunikasi dan perangkat komunikasi seluler. Perkembangan teknologi sangat pesat dan sangat nyata berpengaruh pada kehidupan manusia sesuai dengan tantangan jaman. Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini membawa perkembangan kesegala lapisan masyarakat. Perkembangan teknologi ini mendorong temuan – temuan baru yang digunakan sebagai sarana meningkatkan kesejahteraan manusia salah satu temuan yang dapat merubah kehidupan manusia adalah internet.

Menurut (M Fahrul Alam, 2010) menjelaskan “game atau permainan adalah suatu kegiatan yang dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada pihak yang menang dan pihak yang kalah, namun biasanya dalam konteks yang tidak serius atau dengan tujuan sebagai hiburan semata dimasa senggang”

Menurut (ayu rini, 2011) game online dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang melibatkan banyak pemain didalamnya, dimana pemain ini membutuhkan jaringan internet.

Menurut (Aji Chandra Zebah, 2012) bahwa Game online adalah suatu

bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di computer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet.

Game online adalah permainan yang terhubung internet dan permainan ini dapat dilakukan dengan peralatan melalui komputer atau smartphone. Game online dilakukan atas kehendak sendiri, secara bebas dengan tanpa paksaan yang memiliki tujuan memperoleh kesenangan dan tidak memiliki batasan waktu dan ruang. Game online melibatkan interaksi antar pemain yang menghasilkan efek umpan balik secara visual pada perangkat yang digunakan. Didalam game online terdapat skenario yang jelas dan terarah meliputi level, alur permainan, pengaturan lokasi, serta efek yang ada dalam game online tersebut. Dalam game online juga secara nyata mempertajam daya analisis penggunanya untuk mengambil keputusan yang tepat dan jitu sehingga dapat menyesuaikan dengan logika berpikir dari aplikasi permainan yang digunakan.

Game online merupakan permainan yang berbasis elektronik dan visual serta membuat penggunanya merasa ingin secara terus menerus memainkan.

Ciri – Ciri dari game online sebagai berikut :

1. Permainan yang menggunakan jaringan elektronik atau internet.
2. Memiliki sifat timbal balik dalam permainan.
3. Permainan berkembang dengan dinamis.
4. Permainan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu serta terdapat aturan – aturan permainan.

5. Pemain merasakan sensasi, ketegangan dan gairah dalam bermain.

Terdapat beberapa tipe permainan dalam game online antara

lain :

1. Massive Multiplayer Online Games (MMOG), merupakan tipe game yang dapat memiliki pemain dalam jumlah yang banyak serta berinteraksi antara satu sama lainnya dari seluruh penjuru dunia.
2. Cross Platform Online, permainan yang dapat dilakukan dari dua atau lebih perangkat yang berbeda yang mengandalkan jaringan internet.
3. Browser Games, permainan melalui bantuan browser seperti : google chrome, firefox, dan internet explorer.
4. First Person Shooter (FPS), permainan yang menampilkan seorang pemain menjadi aktor utama dalam permainan tersebut atau pemain merasakan berada dalam permainan yang sedang dimainkan.
5. Real Times Strategy, permainan yang mengharapkan para pemainnya memiliki strategi atau taktik yang handal dan memiliki beberapa karakter dalam tipe permainan ini.

2.1.4. Mobile Legends Bang-Bang

Mobile legends merupakan game online yang sangat populer terutama di Indonesia. Mobile legends adalah game yang memiliki tipe Massive Multiplayer Online Games (MMOG). Pemain mobile legends diharuskan bekerja sama dan dapat berinteraksi dengan menggunakan fitur suara atau tulisan. Game mobile legends ini memiliki beberapa mode pertandingan didalam permainannya yaitu :

1. Classic

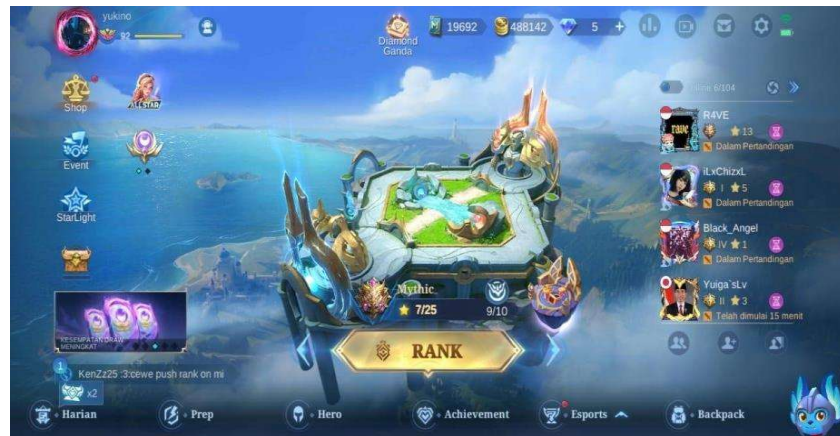
Mode ini merupakan mode awal dengan bermain 5 lawan 5. Mode ini bertujuan menghancurkan pihak lawan, dan dapat memilih hero dengan bebas tetapi masing – masing pemain harus memiliki hero yang tidak sama.



Gambar 2.1.1 Mode Classic Mobile Legends

2. Ranked Match

Mode ini memiliki tujuan untuk mendapatkan nilai tertinggi, apabila pemain dinyatakan menang dengan nilai tertinggi maka mendapatkan bintang. Apabila bintang yang diperoleh telah mencukupi, maka akan naik peringkatnya dengan urutan warior, elite, master, grand master, epic, legend, mythic, mythical honor dan mythical glory.



Gambar 2.1.2 Mode Ranked Mobile Legends

3. Brawl

Mode ini menggunakan sistem arena 5 lawan 5 dan hanya memiliki 1 jalur. 1 jalur tersebut memiliki 2 kubah yang menjaga. Untuk penggunaan hero pada mode ini dapat dipilih secara random. Mode ini bertujuan untuk menghancurkan markas musuh.



Gambar 2.1.3 Mode Brawl Mobile Legends

4. VS A.1

Mode ini menunjukkan pemain melawan robot. Dalam mode ini memiliki 3 jalur dengan 9 kubah yang menjaga.



Gambar 2.1.4 Mode VS A.I Mobile Legends

5. Custom

Mode ini memberikan kebebasan mengatur jumlah pemain serta bebas memilih lawan bermain, dapat bermain melawan robot atau melawan teman atau melawan bersama – sama terhadap robot.



Gambar 2.1.5 Mode Custom Mobile Legends

6. Arcade

Mode permainan tambahan yang dapat dimainkan kapan saja selama acara khusus atau event tertentu. Mode ini memiliki berbagai subgame berbasis strategi .










Gambar 2.1.6 Mode Arcade Mobile Legends



2.1.4.1. Ranking pada Mobile legends

Mobile legends memiliki tingkatan rank yang mengklasifikasikan pemain berdasarkan kemampuan, dengan mode rank ini pemain yang satu dapat bermain dengan pemain lainnya pada tingkatan rank yang setara sehingga kemampuan bermain antar satu pemain dengan pemain lainnya menjadi seimbang. Terdapat beberapa rank pada mobile legends bang-bang sebagai berikut :

Tabel 2.1.1 Rank Pada Mobile Legends

NO	Nama	Penjelasan	Gambar
1	Warior	Warior merupakan rank pertama yang didapatkan dari mode rank match. Rank warior memiliki 3 tingkatan yaitu warior III, warior II, warior I	
2	Elit	Rank ke dua setelah warior adalah elit. Elit juga memiliki tingkatan mulai elit III, elit II, elit I. Pada rank elit menunjukkan gamers mobile legends lebih berpengalaman dalam cara bermain.	

3	Master	Rank master memiliki empat tingkatan master VI, master III, Master II, Master I dan masing-masing memiliki empat bintang.	
4	Grandmaster	Pada Rank ini akan bermain dengan pemain-pemain yang telah menguasai hero-hero terkuat dan meta yang sedang populer. Rank grandmaster memiliki lima tingkatan yaitu grandmaster V, grandmaster IV, grandmaster III, grandmaster II, grandmaster I untuk setiap tingkatan harus mengumpulkan lima bintang terlebih dahulu.	
5	Epic	Rank ini memiliki lima buah tingkatan mulai dari epic V, epic IV, epic III, epic II, epic I dengan lima bintang pada setiap tingkatan. Pada rank ini harus bekerja sama dengan tim untuk menyusun strategi dengan hero-hero pilihannya.	
6	Legend	Rank legend memiliki lima tingkatan yaitu legend V, legend IV, legend III, legend II, legend I dengan mengumpulkan lima bintang untuk setiap tingkatan. Skill dan mental pemain akan di uji seberapa mahir mengendalikan hero-hero andalannya.	
7	Mythic	Pada rank mythic pemain harus mendapatkan 24 bintang untuk melanjutkan ke rank berikutnya.	

8	Mytical Honor	Pemain mobile legends untuk masuk rank honor mythic harus mendapatkan bintang yang ke 25 sampai bintang yang ke 49.	
9	Mythical Glory	Untuk rank mythical glory harus memiliki minimal bintang yang ke 50 dan seterusnya	

2.1.4.2. Jenis-jenis Hero Mobile Legends

Untuk memainkan mobile legends harus memilih hero berdasarkan role didalam game. Setiap karakter masuk kedalam role yang kekuatan dan fungsinya berbeda-beda. Secara umum karakter -karakter hero mobile legends dapat dibagi 6 role yaitu :

Tabel 2.1.2 Jenis – Jenis Hero Mobile Legends

NO	Jenis Role	Penjelasan	Nama-Nama karakter	
1	Tank	Hero tank memiliki tugas untuk menjaga atau mempertahankan hero utama dari serangan lawan.	1. Alice 2. Tigreal 3. Akai 4. Franco 5. Minotaur 6. Lolita 7. Johnson 8. Hilda	11. Hylos 12. Uranus 13. Belerick 14. Khufra 15. Esmeralda 16. Baxia 17. Masha 18. Carmilla

			9. Gatotkaca 10. Grock	19. Atlas 20. Barats 21. Gloo 22. Edith 23. Fredrinn
2	Fighter	Hero Fighter mempunyai kemampuan menyerap hero lawan dan mengamankan garis pertahanan namun memiliki kelemahan muda dibunuh. Hero fighter lebih sesuai menjadi pendamping hero utama.	1. Balmond 2. Alucard 3. Bane 4. Zilong 5. Freya 6. Chou 7. Sun 8. Alpha 9. Ruby 10. Hilda 11. Lapu-Lapu 12. Roger 13. Gatotkaca 14. Grock 15. Argus 16. Jawhead 17. Martis 18. Kaja	21. Thamuz 22. Minsitthar 23. Badang 24. Guinevere 25. Terizla 26. X.Borg 27. Dyrroth 28. Marsha 29. Silvanna 30. Yu Zhong 31. Benedetta 32. Khaleed 33. Barats 34. Paquito 35. Phoveos 36. Aulus 37. Yin 38. Julian

			19. Aldous 20. Leomord	39. Fredrinn 40. Arlott
3	assassin	Hero assassin memiliki keunggulan dalam serangan dan kekuatan tertinggi dalam tim, dan memiliki tugas melakukan eksekusi bila nyawa hero lawan yang tersisa tinggal sedikit.	1. Saber 2. Alucard 3. Karina 4. Zilong 5. Fanny 6. Hayabusa 7. Natalia 8. Yi Sun-Shin 9. Harley 10. Lancelot 11. Helcurt 12. Lesley 13. Gusion 14. Selena	15. Hanzo 16. Kadita 17. Ling 18. Benedetta 19. Mathilda 20. Paquito 21. Aamon 22. Yin 23. Joy 24. Arlott
4	Mage	Hero mage memiliki kemampuan untuk memanfaatkan kekuatan sihir dan memberikan kontribusi	1. Alice 2. Nana 3. Bane 4. Eudora 5. Gord 6. Kagura 7. Cyclops	16. Selena 17. Vale 18. Lunox 19. Kimmy 20. Harith 21. Kadita 22. Faramis

		kekuatan serang yang cukup tinggi dalam tim namun memiliki kelemahan dalam pertahanan sangat rendah.	8. Aurora 9. Vexana 10. Harley 11. Odette 12. Zhark 13. Pharsa 14. Valir 15. Chang'e	23. Esmeralda 24. Lyliya 25. Cecilion 26. Lou yi 27. Yve 28. Valentina 29. Xavier 30. Julian
5	Marksman	Hero markmen merupakan hero yang menjadi favorit para pemain karena karakter hero ini mudah digunakan dan sangat penting dalam sebuah pertandingan.	1. Miya 2. Bruno 3. Clint 4. Layla 5. Yi sun-shin 6. Kagura 7. Cyclops 8. Aurora 9. Vexana 10. Harley	11. Hanabi 12. Claude 13. Kimmy 14. Granger 15. Wanwan 16. Popol & Kupa 17. Brudy 18. Beatrix 19. Nathan. 20. Edith 21. Melissa
6	Support	Hero support bertugas menemani hero utama dalam rangka menaikan	1. Nana 2. Tigreal 3. Akai 4. Franco	10. Diggie 11. Angela 12. Kaja 13. Faramis






		level, membuka map dan memberikan kontribusi kekuatan. Hero support memiliki kekuatan vital untuk meregenerasi diri sendiri dan satu tim.	5. Rafaela 6. Minotaur 7. Lolita 8. Johnson 9. Estes	14. Khufra 15. Carmilla 16. Atlas 17. Mathilda 18. Floryn
--	--	---	--	---

2.1.4.3. Emblem Mobile Legends

Emblem mobile legends berfungsi untuk menambahkan status hero untuk menaikan level emblem menggunakan magic dust atau diamond. Dengan menggunakan emblem mobile legends terbaik dan tepat akan memberikan efek yang bagus untuk tiap hero yang akan dipergunakan dalam permainan. Terdapat 9 jenis emblem didalam permainan mobile legends , sebagai berikut :

Tabel 2.1.3 Macam – Macam Emblem Mobile legends

No	Nama Emblem	Pengertian	Foto
1	Physical	Emblem ini sangat universal dan sesuai bila digunakan oleh beberpa hero. Emblem physical mempunyai talent utama life drain dan open fire Juga mempunyai beberapa talent yang mencakup Vitality,Firmness, Shield, Bravery, Swift, dan Fatal.	
2	Magical	Emblem magical ini memberikan tambahan Magic Power, HP regen, Cooldown Reduction, HP (Health Point) dan Mana. Emblem ini juga mempunyai 6 talent yaitu Energy, Vitality, Awaken, Flow, Desire dan Observation.	
3	Tank	Penggunaan emblem tank biasanya menambahkan stat Physical Defence, Health Point (HP), Magical Defense, CD Reduction dan HPRegen. Untuk emblem tank ini terdapat 6 talent yaitu Vitality, Firmness, Shield, Inspire, Fourtress dan Purity.	
4	Jungle	Emblem jungle ini memiliki 6 set talent yaitu Thrill, Brutal, Balance, Swift, Knowledge, dan Iron. Talent utamanya pada emblem ini adalah Veteran Hunter, Wild Power dan Mage Killer.	

5	Assassin	Emblem assassin dapat menambah stat Physical Penetration, Physical Attack, Critical Chance, Cool Down dan Movement Speed.	
6	Mage	Terdapat beberapa emblem set mage yaitu Flow, Mastery, Agility, Observation, Catastrophe, Contract dan untuk talent utamanya adalah Mystery Shop, Magic Worship dan Impure Rage.	
7	Fighter	Emblem ini sangat sesuai dengan hero yang tangguh, dengan menggunakan emblem ini akan menambah Physical Attack, Physical Defense, Physical Penetrations dan Health Point (HP).	
8	Support	Emblem support menambah stat regen hybrid, Hybrid Penetrations, Cool Down, Movement Speed dan Health Point. Untuk talent utamanya adalah Focusing mark, Avarice dan Pull Yourself Together.	
9	Markmen	Talent utama pada emblem marksmen yaitu Weapon Master, Electro Flash dan Weakness Finder. Emblem ini dapat menambah Physical attack, Attack speed, Physical Penetration, Physical Lifestea dan Critical Chace.	

2.1.4.4. Battle Spell Mobile Legends


Mobile legends memiliki 12 Battle spell beserta fungsinya masing-masing yaitu :

Tabel 2.1.4 Battle Spell Mobile Legends

NO	Nama Batte Spell	Penjelasan	Gambar
1	Excute	Excute Merupakan battle spell pertama yang dapat langsung digunakan ketika masih dilevel satu. Battle spell ini dipilih untuk memberikan pengurangan health point kepada musuh terdekat secara instant, pengurangan <i>Health Poin</i> (HP) yang diberikan akan semakin besar seiring dengan level hero yang dimainkan.	
2	Retribution	Battle spell retibutton secara eksklusif khusus untuk peran jungler dimobile legends.	

3	Inspire	Inspire merupakan battle spell untuk meningkatkan kecepatan serangan secara instant.	
4	Sprint	Sprint merupakan battle spell untuk meningkatkan kecepatan melangkah suatu hero.	
5	Revitalize	Merupakan battle spell yang memunculkan sebuah area lingkaran untuk memulikan HP (health point) dari hero satu tim yang sudah hilang.	
6	Aegis	Aegis merupakan battle spell yang digunakan untuk memberikan efek tameng kepada hero pengguna.	
7	Petrify	Petrify merupakan battle spell yang digunakan untuk memberikan kekuatan instant sehingga tidak dapat bergerak dan menjadikan	

		musuh disekitarnya menjadi batu.	
8	Purify	Battle spell purify digunakan untuk membebaskan hero pengguna dari beragam efek negatif seperti efek slow, stun serta efek yang lainnya.	
9	Flameshot	Battle spell ini digunakan untuk memberikan kekuatan kerusakan dan efek slow kepada musuh yang berada di area yang cukup jauh.	
10	Flicker	Battle spell ini digunakan untuk memindahkan hero pengguna ke titik tertentu.	
11	Arrival	Arrival merupakan Battle spell yang dapat memindahkan hero pengguna ke sebuah menara	

		pertahanan dan memungkinkan bergerak ke seluruh penjuru peta.	
12	Vengeance	Battle spell ini membuat hero pengguna dapat memantulkan kembali serangan yang menghancurkan kemusuh.	

2.1.4.5. Equipment Mobile Legends

Equipment didalam mobile legends adalah perlengkapan yang digunakan hero selama pertandingan. Untuk mendapatkan equipment tersebut dengan cara membeli menggunakan gold yang didapat selama permainan berlangsung. Equipment mobile legends dibagi 6 kategori dengan fungsi yang berbeda-beda. Untuk masing-masing kategori equipment berserta fungsi dan daftar item yang dapat digunakan sebagai berikut :

1. Attack

Fungsi utamanya untuk mendukung serangan kearah lawan agar mencapai titik kritis, equipment ini akan menambahkan attack speed, critical chance dan physical attack ke hero yang dipilih. Pada equipment attack terdapat 16 item yang dapat dipilih antara lain : Berserker's fury, Blade of Despair, Endless Battle, Golden Staff, Hass's Claws, dan Wildtalker.



Gambar 2.1.7 Item Attack Mobile legends

2. Magic

Penggunaan equipment ini dapat menambah magical lifesteal dan magic power yang berguna untuk menciptakan kerusakan pada lawan. Dalam item magic ada 14 item yang dapat digunakan, beberapa diantaranya adalah : Calamity Reaper, Enchanted Talisman, Feather of Heaven, Holy Crystal dan Ice Queen wand.



Gambar 2.1.8 Item Magic Mobile legends

3. Defence

Equipment defense mempunyai fungsi sebagai pertahanan yang digunakan hero untuk memberikan stat hp yang besar sekaligus Physical dan Magical

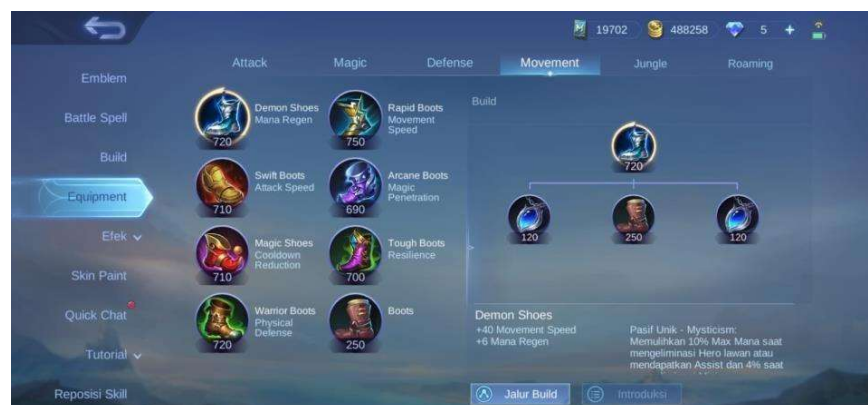
defense berbeda-beda sesuai lawan yang dihadapi. Dalam equipment ini terdapat 13 item yang dapat dipilih antara lain : Athena's shield, Blade Armor, Cursed Helmet, Twilight Armor, dan wing of Apocalypse queen.



Gambar 2.1.9 Item Defence Mobile legends

4. Movement

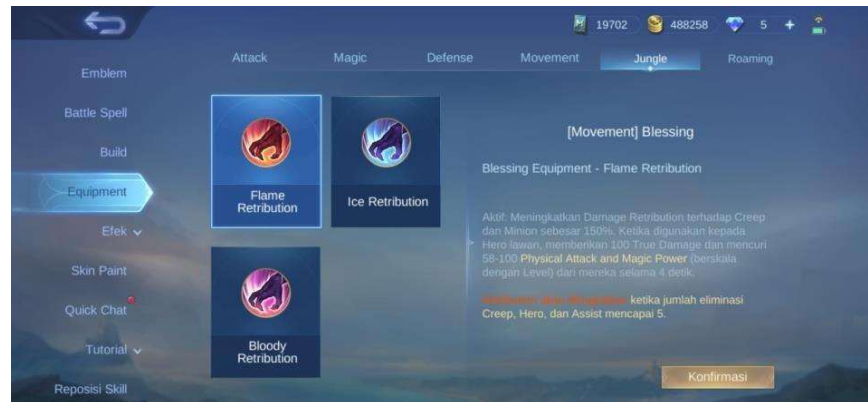
Dengan equipment Movement, hero akan mendapatkan tambahan kecepatan sehingga mempercepat jalan atau gerakannya. Equipment movement memiliki 8 item yaitu Arcane Boots, Demon Shoes, Magic Shoes, Rapid Boots, Swift Boots, Tough Boots, Warrior boots, dan boots.



Gambar 2.1.10 Item Movement Mobile legends

5. Jungle

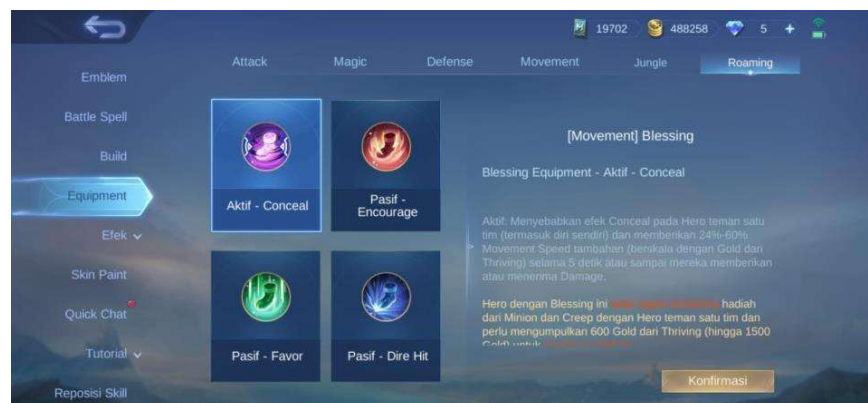
Equipment jungle berisi perlengkapan yang dibutuhkan untuk membunuh monster hutan terdapat 3 item yang termasuk kategori equipment jungle yaitu : Flame Retribution, Ice Retribution, dan Bloody Retri Bution.



Gambar 2.1.11 Item Jungle Mobile legends

6. Roaming

Equipment roaming digunakan bersamaan dengan item jungle untuk menambah kekuatan hero saat membunuh monster. Roaming equipment memiliki 4 item yang dapat dipilih yaitu : conceal, Encourage, Favor, Dire Hit.



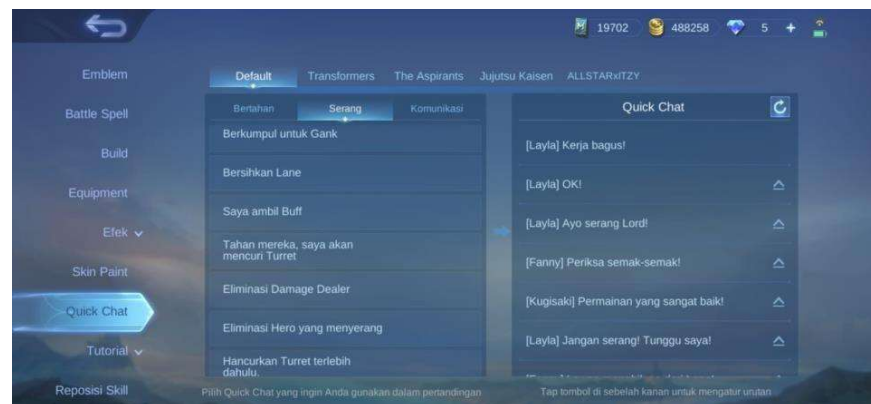
Gambar 2.1.12 Item Roaming Mobile legends

2.1.4.6. Cara Berkomunikasi Mobile Legends

Dalam permainan mobile legends bang-bang telah disediakan beberapa fitur komunikasi untuk memudahkan pemain saling memberikan informasi kepada tim dalam menyusun strategi serta berkomunikasi terhadap lawan main, sebagai berikut :

1. Quickly Chat

Quick chat adalah salah satu cara berkomunikasi dengan templet teks yang telah disiapkan.



Gambar 2.1.13 Quick Chat Mobile Legends

2. Voice Chat

Game mobile legends menyediakan cara berkomunikasi dengan obrolan suara atau yang lebih dikenal voice chat pada saat sedang melakukan permainan.



Gambar 2.1.14 Voice Chat Mobile Legends

3. Emoticon

Fitur emoticon memiliki manfaat untuk melakukan provokasi kepada lawan dalam suatu permainan.



Gambar 2.1.15 Emoticon Mobile Legends

4. Quick Respon

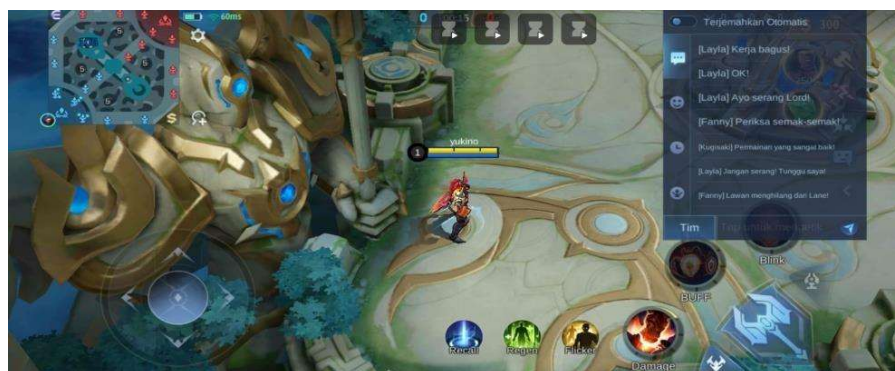
Quick respon untuk memudahkan berkomunikasi dengan anggota tim dengan cepat.



Gambar 2.1.16 Quick Respon

5. Teks Chat

Salah satu cara berkomunikasi dalam game mobile legends dengan pesan teks atau lebih dikenal teks chat yang mewajibkan pemain untuk mengetik secara manual, pesan yang akan disampaikan dalam permainan.



Gambar 2.1.17 Teks Chat

2.1.5. Kekerasan Verbal

Kekerasan verbal adalah setiap ucapan yang ditujukan kepada seseorang yang dianggap tidak sopan, merendahkan, menghujat, mengintimidasi, menghina, rasis, seksis dan diskriminasi usia, termasuk membuat pernyataan sarkastik, menggunakan nada suara merendahkan atau menggunakan keakraban berlebihan dan yang tidak diinginkan.

“Kekerasan verbal adalah kekerasan terhadap perasaan menggunakan kata-kata dengan kata-kata kasar tanpa menyentuh fisiknya. Kata-kata memfitnah, kata-kata yang mengancam, menakutkan, menghina, atau membesar-besarkan kesalahan orang lain” (Putri et al., 2012).

“Kekerasan verbal biasanya berupa perilaku verbal dimana pelaku melakukan pola komunikasi yang berisi penghinaan, ataupun, kata-kata yang melecehkan pelaku biasanya melakukan tindakan *mental abuse*, menyalahkan, melebeli, atau juga mengkambinghitamkan” (Putra, 2015).

“Kekerasan verbal yaitu kekerasan yang dilakukan melalui tutur kata seperti fitnah, membentak, memaki, menghina, mencemooh, meneriaki, memfitnah dan berkata kasar dan mempermalukan didepan umum dengan kata kata kasar” (Fitriani, 2020)

Menurut (Fitriana et al., 2015) Terdapat 6 jenis bentuk kekerasan verbal yaitu:

1. Tidak sayang atau dingin

Tindakan tidak sayang dan dingin ini berupa misalnya : Menunjukkan sedikit atau tidak sama sekali rasa sayang kepada anak (seperti Pelukan),

kata-kata sayang.

2. Intimidasi

Tindakan intimidasi bisa berupa berupa : berteriak, menjerit, mengancam anak, dan mengertak anak.

3. Mengecilkan dan mempermalukan orang

Tindakan mengecilkan atau mempermalukan anak dapat berupa seperti : merendahkan anak, mencela nama, membuat perbedaan negatif, antar anak, menyatakan bahwa anak tidak baik, tidak berharga, jelek atau sesuatu yang didapatkan dari kesalahan.

4. Kebiasaan mencela

Tindakan tidak mengindahkan atau menolak anak bisa berupa : tidak memperhatikan anak, memberi respon dingin, tidak peduli dengan anak.

5. Mengindahkan atau menolak

Tindakan tidak mengindahkan atau mengindahkan atau menolak anak bisa berupa : tidak memperhatikan anak, memberi respon dingin, tidak peduli dengan anak.

6. Hukuman ekstrim

Tindakan hukuman ekstrim bisa berupa : mengurung anak dalam kamar mandi, mengurung dalam kamar gelap. Mengikat anak di kursi untuk waktu lama dan meneror.

Bullying (mengejek, mencela, dan mengusik) merupakan salah satu bentuk kekerasan verbal yang marak dilakukan oleh berbagai kalangan di era digital (Fitriardi Wibowo et al., 2018)

“Bentuk-bentuk komunikasi *verbal Abuse* terdapat empat bentuk-bentuk komunikasi *verbal Abuse* menurut Tower (2005) yaitu : (1) Membentak, yaitu memahami dengan suara keras, seperti menghardik, yaitu mencaci dengan perkataan keras., menghakimi, adalah mengadili atau berlaku sebagai hakim, mengumpat, adalah mengeluarkan kata-kata kotor ; (2) Memaki, yaitu mengucapkan kata-kata keji, tidak pantas, kurangbaik dalam menyatakan kemarahan atau kejengkelan, seperti; mencela, yaitu menghina dengan terang-terangan, menyumpahi, adalah mengeluarkan kata-kata kotor untuk mengambil sumpah; (3) Memberi julukan negatif atau melebel, yaitu memberi tanda identifikasi melalui bentuk kata-kata, seperti mengklasifikasi penggolongan pengelompokan berdasarkan sesuatu yang sesuai dengan kelasnya, ; (4) Mengecilkan dan melecehkan anak, yaitu membuat jadi rendah keberadaan anak, antara lain : mengabaikan, adalah melalaikan, menyia-nyiakan, menyampingkan, adalah menyingkirkan kearah pinggir, menyepelekan, adalah memandang remeh, menistakan, adalah hina, tercela” (Nazhifah, 2017)

2.2. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu berupa jurnal terkait dengan gaya komunikasi dan kekerasan verbal, jurnal-jurnal memiliki hubungan yang setara dan menambah referensi pada penelitian penulis, sebagai berikut:

1. Jurnal Ilmu Komunikasi UHO, Volume 3, nomer 1, tahun 2018, karya Andi Indri Abriani, Zein Abdullah, Marsia Sumule, Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Halu Oleo, Kendari, Sulawesi Tenggara, dengan judul “Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Mobile Legends (Studi Pada Mahasiswa FISIP Universitas Halu Oleo)”. Penelitian ini menggunakan teknik analisis Deskriptif Kualitatif. Teknik pengumpulan datanya adalah Observasi, Partisipan, Wawancara, Studi pustaka dan Dokumentasi. Teknik sampling yang digunakan proporsional sampling. Hasil penelitian ini bahwa perilaku komunikasi pengguna game online mobile legends itu terjadi karena adanya faktor kebiasaan dan faktor emosional, dan hal tersebut mengacu pada perubahan sikap, perilaku, serta perubahan dalam menyampaikan informasi khususnya dalam penggunaan bahasa gaul dan bahasa kasar yang pada umumnya bahasa tersebut digunakan sebagai sarana komunikasi antara seseorang dengan lawan bicaranya atau dengan kelompok lainnya yang sudah dipahami dan digunakan sesuai dengan konsep yang didukung dalam bentuk ungkapan yang menjadi kosa kata. Jadi bahasa gaul dan bahasa kasar yang digunakan

pengguna game online bisa dikatakan sebagai satu elemen yang penting dalam keseharian mereka khususnya dalam berkomunikasi baik itu dilakukan secara langsung maupun tidak langsung.

2. Jurnal Diksatrasia, Volume 6, Nomer 2, tahun 2022, karya Diki Risyanto, Juju Juandi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Galuh, Ciamis, Jawa Barat, dengan judul “Diskriminatif Kesantunan Berbahasa tuturan Youtuber Game Online Mobile Legends”. Penelitian ini menggunakan teknik analisis Deskriptif Kualitatif. Teknik pengumpulan datanya adalah Observasi. Teknik sampling yang digunakan Proporsional sampling. Hasil penelitian ini bahwa kekerasan verbal sering terjadi dan diungkapkan oleh setiap individu yang merasa emosi ataupun mendapat hal negatif yang menimpah dirinya.
3. Jurnal riset komunikasi, Volume 12, Nomer 2, tahun 2022, karya Citrani Eka Lamda Nur, Yunita sari, Hendri Prasetya, Magister Ilmu Komunikasi, Universitas Prof. DR. Moestopo, Jakarta, DKI Jakarta, dengan judul “Analisis Fenomena Trash Talking pada Game Online Mobile Legends”. Penelitian ini menggunakan teknik analisis Kualitatif. Teknik pengumpulan datanya adalah Observasi dan Wawancara. Teknik sampling yang digunakan proporsional sampling. Hasil penelitian ini bahwa Trashtalking pada Mobile Legends terjadi akibat emosi yang kerap kali dialami oleh setiap pemain dalam satu tim. Trashtalking ini dilakukan pada Mobile Legends melalui fitur chat voice yang tersedia

dalam permainan tersebut. Banyak hal-hal yang menyebabkan Trashtalking sering terjadi dalam permainan Mobile Legends, antara lain karena tidak adanya sanksi yang tegas bahkan berat dari pihak Moonton untuk memberikan efek jera terhadap setiap pemain yang melakukan tindak Trashtalking tersebut. Tidak hanya terjadi pada kalangan orang dewasa saja, trashtalking juga terjadi pada kalangan anak dibawah umur yang memainkan game mobile legends. Akibatnya, cyberbullying kerap terus terjadi pada kalangan anak dibawah umur dan ini menular pada kehidupan sosialnya, karena hal tersebut dianggap biasa dan wajar.

4. Jurnal sosial dan humaniora, Volume 7, Nomer 2, tahun 2023, karya Rode Rini, Universitas Persada Indonesia Y.A.I, Jakarta, DKI Jakarta, dengan judul “ Verbal Abuse Dalam Permainan Mobile Legends Intensitas, Bentuk, Penyebab, dan Sikap”. Penelitian ini menggunakan teknik analisis Deskriptif Kualitatif. Teknik pengumpulan datanya adalah Wawancara dan Kuesioner. Teknik sampling yang digunakan accidental sampling. Hasil penelitian ini bahwa 1). Pemain lebih banyak menjadi korban dibanding menjadi pelaku verbal abuse, 2). Bentuk verbal abuse dibagi menjadi dua, yaitu verbal abuse berhubungan dengan kemampuan bermain dan 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.

5. Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara dan Ilmu Komunikasi, Volume 9, nomer 1, tahun 2023, karya Regina Wynalda Abie , Srie Rosmilawati, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Palangkarya, Kalimantan Tengah, dengan judul “Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Virtual Di Game Online Mobile Legends : Bang Bang Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya”. Penelitian ini menggunakan teknik analisis Kualitatif. Teknik pengumpulan datanya adalah Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Teknik sampling yang digunakan Proporsional sampling. Hasil penelitian ini bahwa adanya fenomena perilaku toxic hal tersebut terjadi ketika teman satu tim saling menyalahkan satu sama lain. Hal tersebut membuat emosi yang tidak stabil dan melakukan perilaku toxic berupa kata-kata yang kasar.
6. Jurnal Simbolika, Volume 4, Nomer 2, tahun 2018, karya Sofia Rizki Irma, Magister Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatera Utara, Medan, Sumatra Utara, dengan judul “Perilaku Bullying di Kalangan Gamers Online pada Remaja Sekolah Menengah Pertama”. Penelitian ini menggunakan Kualitatif dengan

metode analisis data yaitu analisis tematik dan keabsahan datanya menggunakan triangulasi. Teknik pengumpulan datanya adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik sampling yang digunakan Proporsional sampling. Hasil penelitian ini bahwa Perilaku bullying di kalangan gamers online sering terjadi dalam bentuk fisik yaitu dengan memukul kepala, menekan bahu dengan kuat, mendorong korban hingga terjatuh. Selain itu dalam bentuk verbal yaitu dengan menghina korbannya dengan sebutan “paok kali kau”, menghina suku, menghina nama orang tua, menghina dengan menempelkan kertas di belakang baju temannya dengan tulisan “Aku orang gila” dan “Onta Ana”. Terakhir dalam bentuk psikologis yaitu dengan mengucilkan seperti “mengacangi” korbannya secara berkelompok, mengabaikan seperti tidak diajak bicara karena sering melaporkan informan kepada guru Bimbingan Konseling, selain itu juga tidak diajak main bersama.

7. Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, Volume 5, Nomor 3, tahun 2022, karya Mia Ambarwati, Nurhadi dan Abdul Rahman, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Surakarta, Jawa Tengah, dengan Judul “Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS”. Penelitian ini menggunakan teknik analisis Deskriptif Kualitatif. Teknik Pengumpulan datanya adalah observasi partisipan. Teknik sampling yang digunakan Proporsional sampling. Hasil penelitian ini bahwa jenis trashalking dibagi ke dalam empat kategori yaitu kategori intelegensi / kecerdasan meliputi: pekok,

tolol, noob, goblok, beleguk, kehed dan peak. Kategori seksualitas meliputi: lee, sangean, ngentot dan pepek. Kategori hewan yang menjijikkan berupa nama hewan seperti: babi, asu dan anjing. Kategori umum yaitu cuk, lol, fuck, dancok, najis, bangsat, modar, bajingan dan bacot. Makna trash-talking dilihat dari situasi yang terjadi, dibedakan menjadi dua yaitu makna positif dan negatif. Makna positif terjadi ketika trash-talking mempresentasikan keadaan yang menyenangkan seperti mencairkan suasana, sebagai simbol keakraban, memberikan efek humor serta menjadi motivasi pemain. Makna negatif terjadi ketika trash-talking mempresentasikan perilaku toxic seperti bentuk kekesalan, kecemasan, ekspresi kemarahan, penghinaan serta kekecewaan para pemain. Trash-talking dalam game online Mobile Legends: Bang Bang merupakan salah satu wujud ekspresi budaya sebagai bagian dari kearifan lokal yang menjadi ciri khas daerah asal para pemain.

8. Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan, Volume 5, Nomer 1, Tahun 2022, Karya Deo Varas dan Desy Mardhiah, fakultas sosiologi, Universitas Negeri Padang, Padang, Sumatra Barat, dengan Judul “Cyberbullying: Study Interaksi Simbolik Pada Mahasiswa Kota Padang Dalam Game PUBG Mobile”, Penelitian ini menggunakan teknik kualitatif, Teknik pengumpulan datanya adalah Observasi dan wawancara, Teknik sampling yang digunakan Triangulasi Data. Hasil penelitian ini bahwa perkataan sarkasme yang dilontarkan dalam game PUBG Mobile tersebut merupakan sebuah simbol, yang mana simbol

tersebut ditafsirkan kembali oleh si penerima. Terdapat dua bentuk interaksi simbolik dalam bentuk cyberbullying dalam game PUBG Mobile, yaitu 1) Interaksi simbolik kontak sosial, 2) interaksi simbolik verbal toxic. Tindakan cyberbullying di maknai oleh korban sebagai simbol merendahkan dirinya. Dilain sisi korban juga memaknai tindakan cyberbullying sebagai hal lumrah dalam game PUBG Mobile.

9. Jurnal *Communicology*, Volume 11, Nomer 01, Tahun 2023, Karya Veronica Yourlanda dan Ageng Rara Cindoswari, Program studi ilmu komunikasi, Universitas Putera Batam, Kepulauan Riau, Batam, dengan Judul “Analisis Komunikasi Virtual Gamers Mobile Legend Pada Siswa/i SMAN 21 Kota Batam”, Penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif, Teknik pengumpulan datanya adalah Wawancara, dokumentasi dan Observasi. Hasil penelitian ini bahwa Komunikasi Virtual sangat berhubungan erat dengan Komunikasi Virtual dan media, adapun manfaat dari penggunaan media ialah, bisa berkomunikasi dimana saja, kapan saja, tanpa harus bertemu muka, dan tidak terhalang waktu, bisa berkenalan dengan siapapun, dari penggunaan Media Mobile Legend Komunikasi Virtual ialah, komunikasi dengan orang sekitar tidak menjadi efektif, lebih mengutamakan bermain game dibandingkan bersosialisasi dengan orang sekitar, dan juga efek dari penggunaan kata kasar didalam game terbawa kedalam komunikasi sehari - hari dan juga penggunaan

waktu menjadi tidak efektif, lebih sering menghabiskan waktu didunia virtual game.

10. Jurnal Ilmu kesehatan, Volume 7, Nomer 1, Tahun 2023, Karya Rosa Wahyu Febrianti dan Eppy Setiyowati, fakultas Keperawatan dan Kebidanan, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, dengan Judul “Dampak Toxic Game Terhadap Cyber Bullying”, Penelitian ini menggunakan teknik kualitatif, Teknik pengumpulan datanya adalah Observasi, Teknik sampling yang digunakan Proporsional sampling. Hasil penelitian ini bahwa Cyberbullying ialah tindakan penindasan yang dilakukan melalui media online dengan motif yang beragam seperti emosi dalam diri pelaku terhadap korban. Dampak dari cyberbullying cukup berbahaya karena dapat mengganggu kesehatan mental bahkan membuat korban melakukan upaya bunuh diri.

11. Journal of Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature, volume 7, nomer 2, Tahun 2019, Karya Ahmad Munawir, Institut Agama Islam Negeri Palopo, Palopo, Sulawesi Selatan, Indonesia, dengan judul “Online Game and Children’s Language Behavior”. Penelitian ini menggunakan teknik analisis Kualitatif. Teknik pengumpulan datanya adalah observasi. Teknik sampling yang digunakan Proporsional sampling. Hasil penelitian ini bahwa ketika bermain game online Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG) anak banyak menyerap bahasa kasar/negatif sehingga perilaku bahasa

menjadi terdistorsi. Kata atau istilah yang sering digunakan oleh anak-anak seperti anjing, idiot (biarawan), monyet, bencong (banci), anjing, idiot / tolol/tolol (bodoh), kontol (alat kelamin laki-laki), tampol (tamparan), bajingan (bajingan, menampar, kurang ajar), dan tonjok (memukul). Disimpulkan bahwa game online menghasilkan banyak anak-anak menyerap bahasa kasar atau negatif sehingga perilaku bahasa menjadi buruk. Disarankan kepada orang tua, guru dan pembuat kebijakan untuk tidak melakukannya merekomendasikan anak-anak untuk bermain game online yang khusus kekerasan dan memiliki menu interaksi verbal.

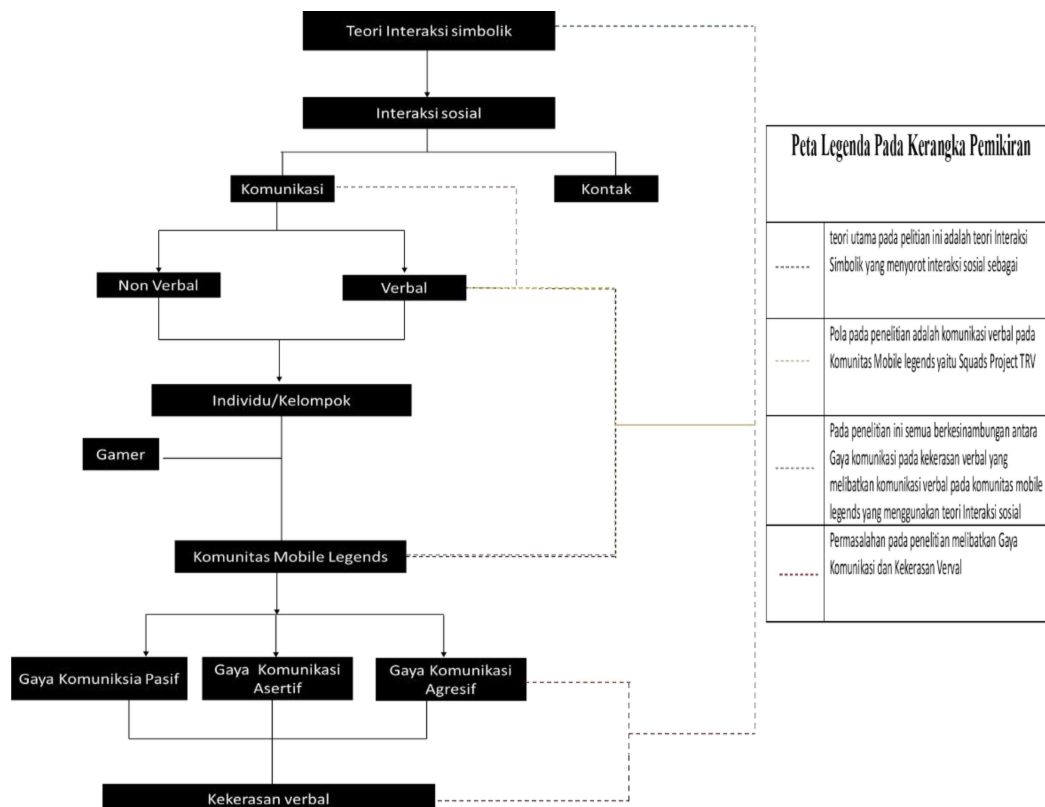
12. Journal Of Elementary Education, Volume 12, Nomer 2, Tahun 2019, Karya Elena Aleksandrovna Makarova, Don State Technical University, Rostov-on-Don, Rusia, dan Elena Lvovna Makarova Southern Federal University, Rostov-on-Don, Rusia, dengan Judul “Aggressive Behavior in Online Games and Cybervictimization of Teenagers and Adolescents”. Penelitian ini menggunakan teknik analisis Kualitatif. Teknik pengumpulan datanya adalah Wawancara. Teknik sampling yang digunakan Proporsional sampling. Hasil penelitian ini bahwa cybervictimization dalam game online adalah masalah yang sangat mendesak, karena remaja dan remaja saat ini tidak dapat bertahan hidup tanpa gadget, sehingga rentan terhadap ancaman online, intimidasi, manipulasi, dan jenis agresi lainnya.

13. Journal of International Women's Studies, Volume 24, Nomer 3, Tahun

2022, karya Nihan Yildirim, Bridgewater State University, Bridgewater, Massachusetts, Amerika Serikat, dengan Judul “The Bullying Game: Sexism Based Toxic Language Analysis on Online Games Chat Logs by Text Mining”. Penelitian ini menggunakan teknik analisis Kualitatif. Teknik pengumpulan datanya adalah Wawancara. Teknik sampling yang digunakan Proporsional sampling. Hasil penelitian ini bahwa mengidentifikasi bahasa toxic yang sangat seksis oleh pemain game online melalui penggunaan metode hybrid yang terdiri dari susunan teks dan analisis data kualitatif. bahasa Toxic dan diskriminatif gender terbukti dalam log obrolan game online. Namun, tidak ada langkah-langkah yang ada dalam game online untuk mencegah atau setidaknya memoderasi bahasa toxic dan seksis.

2.2. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan landasan teoritis yang dipakai untuk mengembangkan suatu gagasan, teori, atau pemahaman dalam suatu bidang ilmu pengetahuan. Kerangka konseptual digunakan dalam penelitian ini adalah pemahaman teori Interaksi Simbolik yang menyorot interaksi sosial pada kontak dan komunikasi verbal dan nonverbal pada setiap individu atau kelompok gamer pada komunitas mobile legends yang melibatkan gaya komunikasi pada aksi kekerasan verbal dalam permainan. Berdasarkan Uraian tersebut dapat dijelaskan dalam bentuk kerangka pemikiran sebagai berikut :



Gambar 2.3 Kerangka Konseptual Gaya Komunikasi dalam Mobile legends

Pada era digital yang semakin maju, Teori Interaksi Simbolik telah menjadi fondasi penting dalam memahami dinamika sosial manusia, terutama di dunia maya. Teori ini menyoroti peran simbol dan makna dalam proses interaksi sosial dan menjadi relevan dalam konteks interaksi. Dalam teori ini, interaksi sosial dapat dibagi menjadi dua aspek utama: komunikasi dan kontak. Komunikasi adalah inti dari interaksi sosial dan berperan penting dalam membentuk hubungan antara individu atau kelompok. Dalam ranah online, komunikasi dapat terjadi dalam dua bentuk: komunikasi verbal dan non-verbal. Komunikasi verbal melibatkan penggunaan kata-kata dalam berbicara atau menulis pesan, sementara komunikasi non-verbal melibatkan bahasa tubuh, emoji, dan simbol-simbol lainnya.

Dalam dunia maya, individu dan kelompok masih menjadi subjek penting dalam teori ini. Salah satu kelompok yang menarik perhatian adalah para gamer, terutama dalam komunitas Mobile Legends. Mereka terlibat dalam interaksi sosial yang khas, terutama melalui komunikasi dalam permainan. Gaya komunikasi menjadi perhatian khusus dalam Penelitian ini. Ada tiga gaya komunikasi utama yang sering diamati dalam interaksi antara para gamer, yaitu gaya komunikasi pasif, asertif, dan agresif. Gaya komunikasi ini mencerminkan bagaimana pesan disampaikan dan diterima dalam lingkungan permainan. Kekerasan verbal sering kali muncul dalam interaksi pada dunia maya, termasuk di Mobile Legends. Kekerasan verbal mencakup kata-kata kasar, menghina, dan merendahkan, yang dapat merusak atmosfer dan kenyamanan bagi para pemain. Dalam rangka menciptakan lingkungan yang

lebih sehat dan mendukung, penting bagi komunitas Mobile Legends untuk mengenali dampak dari kekerasan verbal dan mempromosikan gaya komunikasi yang lebih asertif, membangun, dan menghargai satu sama lain. Dengan mengadopsi pendekatan komunikasi yang lebih positif, para pemain dapat menciptakan lingkungan yang inklusif dan mengesampingkan kekerasan verbal dari interaksi sosial mereka. Dengan pemahaman tentang Teori Interaksi Simbolik dan implikasinya dalam komunitas Mobile Legends, kita dapat terlibat dalam permainan yang lebih positif, mendukung, dan membangun hubungan sosial yang lebih baik dalam dunia maya.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis metode penelitian Deskriptif Kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk mempelajari atau meneliti pada kondisi objek yang alamiah, tujuannya adalah untuk menguraikan secara rinci masalah yang diteliti dengan mengkaji sebanyak mungkin bagaimana individu, kelompok, atau peristiwa yang mungkin terjadi (Sugiyono, 2017).

Kesimpulan pada penelitian kualitatif yang dibuat peneliti ini adalah penelitian yang memiliki tujuan untuk mempelajari atau memahami kondisi yang dialami subjek penelitian, misalnya interaksi simbolik pada gaya komunikasi pada game online, pelaku kekerasan verbal mengalami perubahan sikap.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan proses penelitian ini bersifat deskriptif, karna peneliti ingin menjelaskan dan memberi pemahaman tentang gaya komunikasi pada gamers terutama Project TRV di kota Batam pada teori gaya komunikasi yang dikemukakan oleh Heffner pada aksi kekerasan verbal pada game mobile legends.

3.2. Objek Penelitian

Objek penelitian menjadi salah satu aspek krusial dalam sebuah proses penelitian. Objek Penelitian adalah suatu hal yang dicari tau dan dijelajahi secara mendalam pada pelaksanaan penelitian. Dengan analisis informasi yang mendalam mengenai objek penelitian, maka diperoleh cara untuk menciptakan peluang dalam

mengetahui informasi baru. Objek penelitian ini mencakup beragam entitas khusus, seperti individu, objek, lokasi, serta berbagai peristiwa yang dapat diukur dengan berbagai metode tertentu.

Objek penelitian sendiri merupakan sebuah karakteristik atau ciri nilai dari individu, Objek atau aktivitas yang dimiliki mempunyai variasi khusus yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian dianalisis untuk didapatkan kesimpulan (Sugiyono, 2017). Objek yang akan dipergunakan penelitian ini adalah gaya komunikasi anggota komunitas Squad project TRV terhadap interaksi dan aksi kekerasan verbal.

3.3. Subyek Penelitian

Subjek penelitian adalah Sumber informasi untuk penelitian yang dapat didefinisikan sebagai individu atau objek yang berkaitan dengan topik yang ingin diperoleh informasinya sebagai penelitian (Rahmadi, 2011).

Pemilihan subjek penelitian dilakukan dengan teliti dan berdasarkan pertimbangan yang matang, termasuk mempertimbangkan etika penelitian. Selain itu, peneliti harus menghimpun informasi, menganalisis, dan menyajikan hasil penelitian dengan objektif dan tepat. Subjek penelitian dapat berupa responden dalam survei atau wawancara menjadi fokus penelitian. Peneliti ingin menggunakan gamers Mobile Legends: Bang-Bang terutama Project TRV di kota Batam sebagai subjek dari penelitian ini.

3.3.1. Informan

Informan ialah pihak yang memberikan data atau informasi yang relevan untuk penelitian yang sedang dilakukan. Informasi dapat berupa satu individu, kelompok, atau lembaga yang memiliki pengalaman dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan penelitian. Informasi dapat membantu peneliti dalam memperoleh data yang tepat dan dapat diandalkan, serta memberikan pemahaman yang mendalam tentang topik penelitian. Peneliti, memilih tiga informan dari RRI Kota Batam, termasuk dua seorang penyiar dan seorang reporter. Peneliti ingin memperoleh pandangan dan pengalaman mereka terkait dengan penelitian ini.

Tabel 3.3.1 Informan

No	Nama	Usia	Jabatan
1	Denok Mutiarawati Sutisno	29	Penyiar
2	Ahmad Rifai Kasim	31	Reporter
3	Meta Wallinda	28	Pegawai

3.3.2. Responden

Responden adalah bagian penting dari hasil penelitian yang berisi analisis data dari tanggapan dan pendapat yang diberikan oleh responden dalam wawancara atau pengisian kuesioner. Responden juga mencakup analisis kesamaan dan perbedaan tanggapan antar responden serta kesimpulan yang dapat diambil dari tanggapan responden. peneliti harus memperhatikan etika penelitian seperti menjaga kerahasiaan

identitas responden dan menghindari bias peneliti dalam memilih responden atau menafsirkan hasil tanggapan. Penelitian ini dilakukan untuk menginvestigasi dan menganalisis kinerja dua anggota dari squads Project TRV. Responden pertama adalah Ariansyahz, seorang pemimpin tim yang sangat berpengalaman dalam turnamen sebelumnya. Beliau memiliki peran penting dalam mengoordinasikan anggota tim. Penelitian juga mencakup faisal, seorang yang berbakat dengan kemampuan luar biasa dalam bermain game mobile legends. Keterlibatan aktifnya dalam sesi diskusi dan kontribusi berharga dalam memecahkan masalah teknis kompleks juga menjadi fokus penelitian ini. Peneliti juga harus memastikan bahwa data yang diperoleh dari responden telah diolah dengan baik dan mewakili keadaan yang sesungguhnya.

Berikut adalah anggota komunitas Mobile Legends Squads Project TRV di Kota Batam yang diurutkan berdasarkan karakteristiknya:

Tabel 3.3.2 Nama Anggota Squands Project TRV

No	Nama asli	Usia	Username game	Jabatan
1.	Ariansyahz	26	Cabe ijo	Anggota pemain Gold line / Ketua tim
2.	Faisal	25	Acong09	Anggota pemain Jungle

3	Megi	31	MCIM	Anggota pemain Mid line
4	Maga	32	WoLeoPapat	Anggota pemain Roam
5	Rahmat	17	RHMR_SYA28	Anggota pemain Exp Line
6	Raka	21	Rimuru	Anggota Tim cadangan
7	Kevin	29	senpax	Anggota tim cadangan
8	Christo	29	Killua Zoldyck	Anggota Tim cadangan
9	Bagas	31	Portgas#	Anggota tim cadangan
10	Reylandi	31	Rey.Bledor	Anggota tim cadangan
11	yogi	26	Yukino	Tim Manager
12	Devina	25	dudu	Sekretaris
13	Adit	30	Baby	<i>Coach</i>

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah serangkaian proses atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data dari sumber yang berbeda. Teknik ini dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti observasi, wawancara dan lain sebagainya. Penggunaan teknik pengumpulan data yang tepat dapat membantu mendapatkan data yang berkualitas dan dapat diandalkan.

Teknik pengumpulan data sendiri adalah teknik pengumpulan data yang lebih fokus pada pemahaman mendalam tentang pengalaman atau pandangan individu atau kelompok. Peneliti menggunakan Teknik ini instrumen seperti wawancara dan observasi.

1. Teknik wawancara adalah teknik pengumpulan informasi dengan pengajuan sejumlah pertanyaan secara lisan kepada individu atau kelompok yang diwawancarai. (Rahmadi, 2011). Penelitian ini menggunakan teknik penelitian wawancara yang terstruktur pada gamers mobile legends terutama Projek TRV di kota Batam dengan informan yaitu beberapa anggota dari RRI.
2. Teknik observasi merupakan proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang terlihat pada subjek penelitian. (Rahmadi, 2011). Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan pengamatan secara langsung dengan terjun kelapangan dengan game online Mobile Legends: Bang-Bang, hal yang dimaksud adalah untuk lebih mendalami bagaimana gaya komunikasi pada aksi kekerasan

verbal yang terjadi antar gamers melalui fitur komunikasi yang tersedia pada game tersebut.

Teknik pengumpulan data dapat membantu memperoleh pemahaman tentang konteks, proses, dan pengalaman individu atau kelompok.

3.5. Metode Analisis

Metode analisis adalah suatu cara untuk teknik analisis data atau informasi yang diperoleh untuk menguraikan dan menjelaskan suatu fenomena secara mendalam. Metode ini seringkali digunakan pada penelitian kualitatif, terutama pada penelitian yang berfokus pada aspek-aspek sosial atau manusia. Peneliti ingin menggunakan metode ini dalam penelitian yang melibatkan data-data yang bersifat deskriptif dan kualitatif, seperti teks, wawancara dan observasi.

Metode analisis pada penelitian "GAYA KOMUNIKASI KOMUNITAS GAMERS MOBILE LEGENDS PADA AKSI KEKERASAN VERBAL SQUADS PROJECT TRV DI KOTA BATAM" menggunakan tiga tahap utama: reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Peneliti melakukan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara dari 13 anggota komunitas Gamers Mobile Legends Squads Project TRV dan 3 anggota dari RRI (Radio Republik Indonesia). Berikut adalah metode analisisnya:

- Reduksi Data:

Pada tahap ini, peneliti akan mengurangi dan menyederhanakan data yang telah dikumpulkan dari observasi dan wawancara. Data-data tersebut dapat berupa transkrip percakapan, catatan observasi, atau hasil wawancara.

Reduksi data dilakukan dengan cara membaca ulang data secara keseluruhan, mengidentifikasi pola-pola, tema-tema, dan isu-isu penting yang muncul dari data tersebut. Peneliti juga dapat menggunakan teknik koding untuk memberi label pada data yang relevan dengan tujuan penelitian.

- Penyajian Data:

Setelah data direduksi, peneliti akan menyajikan temuan-temuan yang relevan dan signifikan dari data yang telah dikumpulkan. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk narasi, kutipan langsung dari wawancara atau percakapan, atau dapat juga menggunakan tabel, grafik, atau diagram untuk menggambarkan hasil analisis dengan lebih jelas. Dalam penyajian data, peneliti akan mengaitkan temuan-temuan tersebut dengan teori-teori yang relevan, termasuk teori simbolik yang telah disebutkan sebelumnya.

- Verifikasi Data:

Tahap verifikasi data bertujuan untuk memastikan keakuratan dan keabsahan hasil analisis yang telah disajikan. Peneliti akan melakukan pemeriksaan ulang terhadap data, memeriksa kembali temuan-temuan yang telah diidentifikasi, dan membandingkan hasil analisis dengan data mentah (raw data) untuk memastikan kesesuaian antara keduanya. Selain itu, hasil analisis juga dapat diverifikasi dengan melakukan triangulasi, yaitu membandingkan temuan dengan sumber data lain, seperti wawancara

dengan anggota lain dari komunitas yang sama atau anggota dari kelompok lain yang terlibat dalam aksi kekerasan verbal tersebut.

Dengan menggunakan metode analisis ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai gaya komunikasi dalam komunitas gamers Mobile Legends Squads Project TRV yang terlibat dalam aksi kekerasan verbal di Kota Batam.

3.6. Uji Kredibilitas data

Uji kredibilitas data mengacu pada proses evaluasi data secara mendalam dan deskriptif. Dalam konteks ini, peneliti melakukan analisis data yang cermat untuk memastikan bahwa data yang digunakan dapat diandalkan dan akurat.

Beberapa metode yang dapat digunakan untuk menguji kredibilitas data secara kualitatif adalah sebagai berikut:

1. Triangulasi:

Triangulasi adalah suatu teknik yang digunakan untuk memverifikasi data dengan mengumpulkan informasi dari sumber yang berbeda. Teknik ini dapat membantu memastikan bahwa data yang digunakan dapat dipercaya. Dalam penelitian ini, triangulasi data dapat dilakukan dengan menggabungkan beberapa sumber dan teknik pengumpulan data, seperti: Wawancara dengan Anggota Komunitas Gamers: Peneliti dapat melakukan wawancara mendalam dengan anggota komunitas gamers Mobile Legends untuk memahami gaya komunikasi dan fenomena kekerasan verbal di Squads Project TRV.

Dengan menggali perspektif dan pengalaman langsung dari para anggota, data menjadi lebih kaya dan dapat diandalkan.

2. Observasi langsung:

Observasi langsung melibatkan mengamati langsung fenomena yang sedang diteliti. Teknik ini dapat membantu memastikan keakuratan dan keandalan data. Dalam penelitian ini, observasi langsung dapat dilakukan seperti : Mengamati Interaksi dalam Permainan Mobile Legends: Peneliti dapat mengamati secara langsung interaksi komunikasi antara anggota komunitas Mobile Legends saat bermain dalam Squads Project TRV. Observasi ini memberikan kesempatan untuk memahami bagaimana komunikasi terjadi dalam aksi bermain secara real-time.

Secara kualitatif, uji kredibilitas data melibatkan analisis mendalam untuk memastikan bahwa data yang digunakan dapat diandalkan dan akurat. Dalam konteks ini, peneliti ingin menggunakan metode observasi langsung dan trigulasi guna memperkuat keandalan data yang digunakan pada gaya komunikasi pada aksi kekerasan verbal dalam game online mobile legends.

3.6.1. Uji credibility

Uji kredibilitas atau "credibility test" adalah suatu metode untuk mengevaluasi keandalan dan kepercayaan terhadap suatu informasi atau sumber informasi. Uji kredibilitas dapat digunakan untuk

memeriksa apakah suatu sumber informasi dapat diandalkan dan valid dalam menyampaikan informasi yang akurat dan objektif.

Beberapa hal yang dapat dilakukan dalam uji kredibilitas adalah sebagai berikut:

1. Triangulasi: Untuk menguji kredibilitas data, peneliti dapat menggunakan triangulasi dengan membandingkan temuan dari wawancara dengan sumber data lainnya, seperti dokumen terkait atau observasi langsung. Perbandingan ini akan membantu memastikan kesesuaian dan keandalan data yang diperoleh dari wawancara. Dalam penelitian ini, triangulasi data dapat dilakukan dengan menggabungkan beberapa sumber dan teknik pengumpulan data, seperti: Wawancara dengan Anggota Komunitas Gamers: Peneliti dapat melakukan wawancara mendalam dengan anggota komunitas gamers Mobile Legends untuk memahami gaya komunikasi dan fenomena kekerasan verbal di Squads Project TRV. Dengan menggali perspektif dan pengalaman langsung dari para anggota, data menjadi lebih kaya dan dapat diandalkan.

2. Validitas internal: Memastikan bahwa pertanyaan wawancara dirancang dengan baik untuk mencapai tujuan penelitian. Lakukan uji coba terhadap pertanyaan dengan beberapa anggota sampel sebelum melakukan wawancara sebenarnya. Hal ini akan membantu memastikan bahwa pertanyaan wawancara dapat menghasilkan jawaban yang relevan dan konsisten. Dalam konteks penelitian ini,

validitas internal dapat dilakukan sebagai berikut: Peneliti harus memastikan bahwa temuan yang dihasilkan dari data yang diperoleh adalah valid dan mendukung pernyataan yang ada dalam penelitian.

Dengan menggunakan metode triangulasi dan memperhatikan validitas internal, peneliti dapat menguji kredibilitas data yang diperoleh dari penelitian yang menggunakan wawancara dengan 13 anggota. memastikan bahwa data yang digunakan dapat diandalkan, konsisten, akurat, dan mewakili populasi yang diteliti.

3.6.2. Uji transferability

Uji transferabilitas atau "transferability test" adalah suatu metode untuk mengevaluasi sejauh mana suatu teori dapat diterapkan pada konteks penelitiannya. Uji transferabilitas sangat penting dalam menjaga kualitas penelitian dan memastikan bahwa teori yang digunakan secara luas pada berbagai konteks atau lingkungan. Tujuan dari uji transferabilitas ini adalah untuk memeriksa sejauh mana teori triangulasi data dapat diterapkan pada project TRV yang melibatkan 13 anggota squad. Triangulasi data adalah pendekatan yang menggabungkan berbagai sumber data dan metode penelitian untuk memperkuat validitas penelitian. Dalam konteks ini, kita akan menggunakan pendekatan triangulasi data untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang Squads Project TRV.

Langkah-langkah yang dapat diikuti untuk melaksanakan uji transferabilitas dengan pendekatan triangulasi data pada 13 anggota

squad project TRV adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Sumber Data: Identifikasi sumber data yang relevan pada Squads Project TRV. Sumber data dapat mencakup dokumen proyek, catatan rapat, wawancara dengan anggota Squads, observasi langsung, dan sumber data lainnya yang terkait dengan Squads Project TRV.

2. Verifikasi dan Validasi: Lakukan verifikasi dan validasi temuan dengan melibatkan anggota squad project TRV. Diskusikan hasil penelitian dengan mereka dan minta masukan atau konfirmasi terkait temuan yang ditemukan. Hal ini akan membantu memastikan bahwa data yang diperoleh dan temuan yang dihasilkan sesuai dengan perspektif dan pengalaman anggota squad.

Peneliti dapat melakukan uji transferabilitas dengan pendekatan triangulasi data pada Squads Project TRV yang melibatkan 13 anggota squad. Hal ini akan membantu memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif dan valid mengenai proyek tersebut.

3.7. Lokasi dan Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada aplikasi game online Mobile Legends: Bang-Bang dengan fitur Voice chat dan teks chat. Penelitian dilaksanakan di Kota Batam, Indonesia, dengan kunjungan lapangan pada bulan Mei untuk wawancara dengan 13 anggota komunitas gamers Mobile Legends Squads Project TRV. Data mengenai gaya komunikasi dan aksi kekerasan verbal dalam komunitas tersebut berhasil dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Selanjutnya, pada bulan Juni, peneliti melakukan kunjungan ke RRI di Kota Batam untuk mewawancarai 3 anggota yang terlibat, mendapatkan perspektif dan pengalaman mereka mengenai topik penelitian. Dengan demikian, penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan lebih dalam tentang gaya komunikasi dalam komunitas gamers Mobile Legends dan implikasinya terhadap aksi kekerasan verbal.

Tabel 3.7 Jadwal Penelitian

NO	Kegiatan	WAKTU					
		Mar 23	Apr 23	Mei 23	Jun 23	Jul 23	Aug 23
1	Penentuan Topik						
2	Pengajuan Judul						
3	Bimbingan Awal						
4	Pengajuan Bab 1						
5	Pengajuan Bab 2						
6	Pengajuan Bab 3						
7	Pengajuan Bab 4						
8	Pengajuan Bab 5						
9	Seminar Hasil Penelitian						