

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Penelitian ini berfokus pada *Verbal abuse* dalam komunitas *virtual discord* “Gang Sebelah” pada pemain PUBG mobile. Komunitas Gang sebelah ini merupakan sebuah channel yang ada pada discord untuk mencari teman & hangout baru, melalui interaksi pada channel komunitas gang sebelah terdapat beberapa pemain melakukan *Verbal abuse* seperti makian, sumpah serapah, penyebutan nama alat kelamin, dan kata-kata kasar lainnya telah menjadi kebiasaan yang umum terjadi di komunikasi pemain. Banyak pemain yang tidak memperhatikan perasaan lawan main mereka, sehingga norma dan nilai dalam berkomunikasi sering diabaikan. Dari pada berinteraksi dengan etika, mereka lebih fokus pada kepentingan individu masing-masing Hunt, (2021: 10). Maka penelitian ini kana mencari tahu dampak *Verbal abuse* pada pemain pubg melalui komunitas gang sebelah.

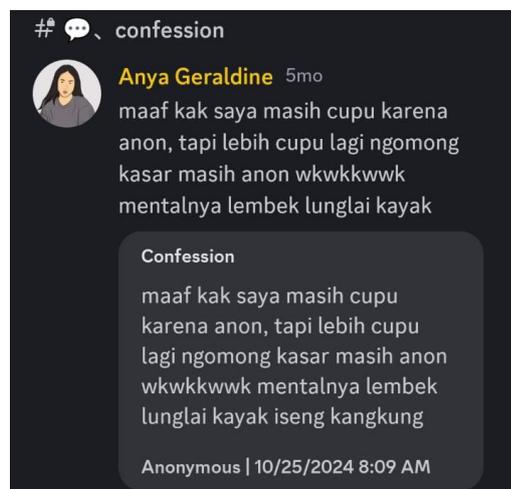
Perkembangan industri *game* online telah menciptakan ruang *virtual* di mana individu dari berbagai latar belakang dapat berinteraksi dalam komunitas global. Namun, interaksi dalam komunitas *game* tidak selalu positif; fenomena *Verbal abuse* menjadi masalah yang semakin diperhatikan. *Verbal abuse* dalam komunikasi *virtual* sering kali terjadi dalam bentuk penghinaan, ancaman, ujaran kebencian, dan pelecehan verbal lainnya yang dapat berdampak pada perasaan lawan pemain Baudin, (2024: 1631). Masalah ini semakin mengkhawatirkan

mengingat bahwa *game* online semakin berkembang sebagai bentuk hiburan utama di kalangan anak muda dan remaja.

Verbal abuse dalam komunitas *game* dapat berupa "trash-talking", pelecehan berbasis gender, rasisme, atau bentuk ujaran kebencian lainnya. Trash-talking sendiri sering dianggap sebagai bagian dari budaya kompetitif dalam *game* online, tetapi dalam banyak kasus, dapat berkembang menjadi bentuk yang lebih serius dan merugikan Eka et al., (2022: 283). Selain itu, fitur komunikasi seperti voice chat dan teks sering kali digunakan sebagai sarana untuk mengekspresikan *Verbal abuse* kepada pemain lain. Fenomena ini dapat terjadi baik dalam lingkungan kompetitif seperti turnamen e-sports maupun dalam permainan kasual yang dimainkan untuk hiburan.

Gambar I.1

Kekesalan Korban Terhadap *Verbal abuse*



Sumber : Olahan Peneliti

Pada Gambar I.1, terlihat adanya pengakuan dari seorang pengguna (korban) yang merasa terganggu oleh seseorang yang menjelek-jelekkan dirinya

dengan sebutan “cupu” namun tetap bersembunyi di balik *anonimitas*. Korban menilai bahwa perilaku kasar semacam itu tidak hanya merendahkan orang lain, tetapi juga menunjukkan bahwa pelaku tidak berani bertanggung jawab atas perkataannya. Hal ini menggambarkan salah satu bentuk *Verbal abuse* di komunitas *game*, di mana pelaku memanfaatkan identitas anonim untuk melakukan penghinaan, sehingga korban merasa tertekan dan tidak nyaman.

Beberapa faktor yang memicu *Verbal abuse* dalam komunitas *game* online mencakup *anonimitas* pemain, norma budaya dalam komunitas *game* tertentu, dan sifat kompetitif permainan itu sendiri. *Anonimitas* memberikan perlindungan bagi pelaku untuk melakukan pelecehan tanpa konsekuensi langsung, sementara budaya dalam beberapa komunitas *game* mendorong perilaku agresif sebagai bentuk ekspresi dominasi Hollenbaugh & Everett, (2013: 283). Faktor lain yang turut mempengaruhi adalah stres akibat permainan dan tingkat keterlibatan pemain dalam *game*. Pemain yang mengalami kekalahan atau tekanan dalam permainan sering kali melampiaskan frustrasi mereka melalui kata-kata kasar yang ditujukan kepada lawan atau bahkan rekan satu tim mereka sendiri.

Dampak dari *Verbal abuse* tidak hanya dirasakan secara individual, tetapi juga berdampak pada dinamika sosial dalam komunitas *game*. Korban pemain yang sering mengalami *Verbal abuse* berisiko mengalami stres, kecemasan, kekesalan, dan bahkan depresi akibat pelecehan yang mereka terima Christine, (2021: 9). Selain itu, komunitas *game* dapat menjadi lingkungan yang tidak ramah bagi kelompok atau individu tertentu, sehingga memicu eksklusi sosial. Hal ini sering kali diperburuk oleh keberadaan *Verbal abuse* yang membuat sebagian pemain

merasa tidak nyaman atau terintimidasi untuk berpartisipasi lebih aktif dalam komunikasi *game* online.

Sebagai respons terhadap meningkatnya insiden *Verbal abuse*, banyak platform *game* telah menerapkan sistem moderasi berbasis kecerdasan buatan dan laporan pemain. Namun, efektivitas sistem ini masih menjadi perdebatan, karena sering kali terjadi kasus pelecehan yang tidak terdeteksi atau tidak mendapatkan sanksi yang memadai Baudin, (2024: 1611). Upaya lebih lanjut diperlukan untuk menciptakan lingkungan *game* yang lebih aman.

Komunikasi yang semakin modern mengakibatkan kebutuhan informasi semakin tinggi. Hal ini menyebabkan kemajuan teknologi semakin meningkat dalam berbagai bidang, yaitu informasi dan komunikasi. Semua manusia bisa cepat mencari informasi di beberapa belahan dunia hanya dengan menggunakan internet dengan koneksi super cepat dan bisa dapatkan informasi mendetail dalam hitungan detik Luik, (2020: 8-9).

Menurut Arung Triantoro, (2019: 136). komunikasi *virtual* adalah metode komunikasi di mana pesan dikirim dan diterima melalui cyber space, juga dikenal sebagai dunia maya. Namun, secara umum, Kock mendefinisikan dunia maya sebagai tempat di mana kata-kata, hubungan manusia, data-data, dan lainnya diproyeksikan oleh orang dengan menggunakan komunikasi komputer termediasi (CMC) Charles R. Berger, (2016: 716). Menurut Knock, CMC mencakup setiap jenis interaksi atau komunikasi antara manusia dan komputer dalam derajat di mana

pengguna atau komputer memiliki kontrol menggunakan program komputer untuk melakukan input dan memproses data Charles R. Berger, (2016: 716).

Dalam konteks komunikasi *virtual*, Discord berfungsi sebagai medium yang memfasilitasi pertukaran pesan dalam berbagai format, baik secara sinkron (real-time) melalui obrolan suara maupun secara asinkron melalui pesan teks. Fitur-fitur seperti server, kanal, dan peran pengguna memungkinkan organisasi komunikasi yang lebih terstruktur, sehingga mendukung efektivitas interaksi antarindividu atau kelompok. Selain itu, Discord juga mencerminkan konsep dunia maya yang dijelaskan oleh Kock, di mana hubungan manusia dan data-data digital diproyeksikan ke dalam sebuah ekosistem komunikasi berbasis komputer.

Game online didefinisikan sebagai permainan di mana banyak orang dapat berpartisipasi secara bersamaan melalui jaringan komunikasi online. *Game* online telah menjadi tren baru yang sangat diminati oleh masyarakat urban, terutama para remaja, karena mereka tidak lagi perlu keluar rumah untuk bermain dan mencari teman. Dengan fitur multiplayer, puluhan orang dari berbagai lokasi dapat bermain bersama. Andri Arif Kustiawan & Andy Widhiya Bayu Utomo, (2019: 5-6). *Game* online memiliki beragam jenis, beberapa diantaranya adalah *game* strategi, *game* teka-teki, *game* action, *game* fantasy, *game* adventure, *game* platformer dan *game* survival Fernando & Ginting, (2023).

Game online membangkitkan emosi baru dalam interaksi dengan orang lain. Dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game* online pun ikut berkembang pesat. Hal ini terbukti dengan munculnya *game* online seperti Call of

Duty Mobile, PUBG Mobile, Genshin Impact, Mobile Legends, dan Free Fire. Dengan perkembangan tersebut, *game* tidak lagi bisa dimainkan di satu lokasi yang sama, melainkan bisa dimainkan bersama-sama meski berjauhan atau berbeda negara

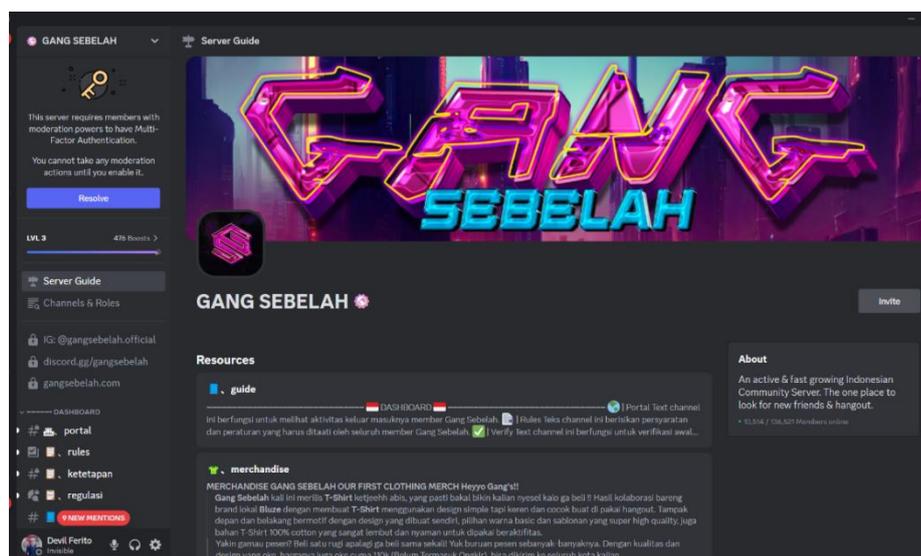
PUBG Mobile, dulu nya dikembangkan oleh Tencent *Games*, dirilis pada tanggal 9 Februari 2018 dan saat ini LightSpeed dan Quantum Studio yang melanjutkan. *Game* ini merupakan jenis Battle Royale, di mana hingga 100 pemain dapat bermain secara daring secara bersamaan. Mereka mendarat dengan parasut di sebuah pulau seluas 8x8 km untuk bertempur, di mana hanya satu pemenang yang akan keluar sebagai yang terakhir bertahan. Para pemain harus mencari senjata, kendaraan, dan perlengkapan mereka sendiri, serta mengalahkan pesaing lainnya dan beradaptasi dengan medan pertempuran yang terus berubah dengan mengecilnya zona Bermain. PUBG Mobile memungkinkan pemain untuk bermain sendiri, sebagai tim dua orang, atau sebagai tim empat orang, serta dapat mengundang teman mereka untuk ikut main bersama sebagai satu tim Rosalino Triyantama & Santoso, (2019).

Discord adalah platform komunikasi untuk terhubung ke semua pemain *game*, aplikasi discord mempunyai lebih dari sekitar 145 juta pengguna aktif bulanan sampai sekarang. Dalam situasi pandemi seperti saat ini membuat interaksi *virtual* semakin banyak. Aplikasi discord digunakan sebagai alat pembuatan konten, untuk membuat channel lokal berfokus pada video *game*. Discord populer di kalangan *gamer* karena aplikasinya itu menyediakan fungsi obrolan suara yang sangat berguna saat bermain *game* smartphone atau komputer.

Hal ini lah yang membuat, komunikasi *virtual* melalui fungsi chat dan voice chat sangatlah penting dalam *game* online. *Game* online sangat interaktif karena pengguna perlu berkomunikasi satu sama lain untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan mereka. Pemain juga dapat berkomunikasi dengan pemain lain dan dengan pemain di seluruh dunia melalui voice chat. Interaksi dalam permainan yang tertanam dalam komunikasi *virtual* dapat berupa penyusunan strategi dengan memberikan informasi kepada tim tentang lawannya, motivasinya, bahkan menjelek-jelekkan teman dan lawannya.

Gambar I.2

Komunitas Gang Sebelah



Sumber : Olahan Peneliti

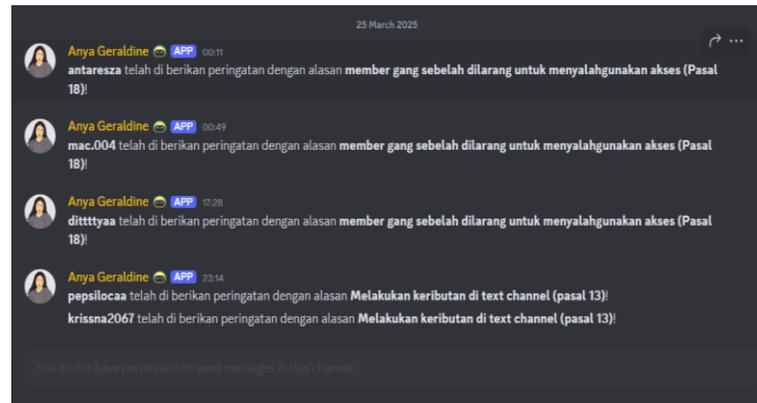
Gang Sebelah adalah salah satu server publik besar di platform Discord dengan sekitar 91.000 pengguna dari berbagai komunitas tanpa batasan khusus, mencakup minat seperti *game*, musik, broadcasting, fotografi, seni, dan kecantikan.

Sebagai ruang publik, server ini menawarkan berbagai program menarik, termasuk Radio, Podcast, Talkshow, Turnamen E-Sport, Kuis Berhadiah, dan Blind Date. Selain program rutin, Gang Sebelah juga menyelenggarakan acara tahunan, seperti Perayaan Hari Kemerdekaan Indonesia, yang dimeriahkan dengan berbagai perlombaan berhadiah untuk seluruh anggota. Selain itu, tersedia berbagai saluran santai yang memungkinkan anggota untuk mengobrol atau menikmati musik bersama, menciptakan lingkungan komunitas yang interaktif dan menyenangkan.

Dalam upaya menciptakan lingkungan yang kondusif dan aman bagi seluruh anggotanya, komunitas Discord “Gang Sebelah” menerapkan peraturan tegas yang melarang tindakan *Verbal abuse* serta perilaku negatif lainnya. Sesuai dengan ketentuan yang tertera, anggota dilarang melakukan penyalahgunaan microphone (MIC ABUSE/EAR RAPE) yang dapat mengganggu kenyamanan peserta lain, serta roasting atau ejekan yang berlebihan. Selain itu, segala bentuk konten NSFW, pornografi, pelecehan seksual, serta ujaran SARA atau rasisme juga dilarang keras. Pelanggaran terhadap peraturan ini, apabila disertai bukti yang jelas, akan mendapatkan sanksi yang berjenjang mulai dari peringatan (WARN), penundaan sementara (TIMEOUT), hingga pemblokiran (BAN) dari komunitas.

Gambar I.3

Putusan pelanggaran dalam Komunitas Gang sebelah



Sumber : Olahan peneliti

Gambar I.3 menampilkan contoh konkret putusan pelanggaran di Komunitas Gang Sebelah, yang berfungsi sebagai bukti masalah *Verbal abuse* di lingkungan *virtual* Discord tersebut. Data ini menunjukkan admin komunitas yang memberikan sanksi kepada anggota karena melakukan pelanggaran keributan seperti tindakan *Verbal abuse*, dalam bentuk makian dan penggunaan kata-kata kasar. Hal ini menegaskan bahwa tindakan *Verbal abuse* bukan hanya mengganggu kenyamanan pemain lain, tetapi juga berdampak serius pada dinamika interaksi di dalam komunitas, sehingga diperlukan penanganan dan penegakan aturan yang tegas untuk menjaga etika komunikasi.

Penerapan peraturan ini merupakan bagian dari upaya preventif untuk mengurangi intensitas *Verbal abuse* yang terjadi, sekaligus menjaga norma dan etika komunikasi dalam komunikasi *virtual*. Dengan adanya kebijakan tersebut, diharapkan setiap anggota dapat lebih memperhatikan perasaan anggota lain dan berkontribusi dalam menciptakan lingkungan yang suportif di tengah komunitas *game*. Langkah ini sejalan dengan teori Online Disinhibition Effect (ODE) yang mengindikasikan bahwa meskipun lingkungan *virtual* memungkinkan perilaku

ekstrem, adanya batasan dan konsekuensi nyata dapat membantu menekan kecenderungan tersebut dan mendorong perilaku komunikasi yang lebih etis.

Dalam penelitian ini, teori yang digunakan adalah teori Online Disinhibition Effect (ODE) oleh Suler. Teori ini menyatakan bahwa lingkungan *virtual* yang ditandai oleh *anonimitas*, keterbatasan kontak tatap muka, dan minimnya konsekuensi langsung dapat mengurangi hambatan sosial individu Suler, (2004). Kondisi tersebut memungkinkan munculnya ekspresi emosi dan perilaku yang lebih ekstrem termasuk *Verbal abuse* yang mungkin tidak terjadi dalam interaksi langsung. Penggunaan teori ini memungkinkan penelusuran mendalam terhadap bagaimana *Verbal abuse* terbentuk dalam komunikasi *virtual* di *game* online PUBG Mobile.

Penelitian terdahulu mengenai kekerasan verbal dalam media telah menunjukkan bahwa paparan terhadap adegan kekerasan, sebagaimana diteliti oleh Widodo, (2022) melalui analisis resepsi audiens Indonesia terhadap serial *Squid Game* (2021), berpotensi membentuk persepsi dan toleransi masyarakat terhadap kekerasan dalam kehidupan nyata.

Di ranah *game* online, Agus et al, (2024) telah mengkaji perilaku kekerasan verbal di antara pemain *Mobile Legends: Bang Bang* dengan mengidentifikasi lima tipe kekerasan verbal beserta dampak psikologis yang ditimbulkannya. Penelitian oleh Dan et al., (2023) juga mengungkap bahwa interaksi komunikasi yang tidak sehat antar rekan tim turut mempengaruhi kestabilan emosi pemain dalam permainan tersebut.

Penelitian oleh Alfareza Wardana, (2024) mengungkapkan bahwa fenomena trash talking, terutama yang terjadi pada komunitas *game* seperti PUBG Mobile, dapat memperburuk dinamika interaksi dengan meningkatkan agresivitas serta menurunkan kualitas komunikasi antar pemain. Temuan-temuan tersebut menekankan bahwa komunikasi verbal yang tidak terkendali berkontribusi pada peningkatan agresivitas dan pergeseran norma dalam lingkungan digital.

Penelitian Baudin, (2024) mengidentifikasi peran screen time sebagai mediator antara trash talking dan perilaku agresif pada pemain esports, di mana durasi bermain yang berlebihan dapat memperkuat dampak negatif dari komunikasi toxic. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian skripsi ini akan mengeksplorasi respons aktif pemain terhadap *Verbal abuse* serta strategi yang mereka terapkan untuk menghadapinya, guna menyediakan dasar empiris dalam merumuskan solusi yang dapat menciptakan lingkungan permainan yang lebih sehat.

Studi-studi ini menunjukkan bahwa *Verbal abuse* dalam *game* online bukan hanya sekadar fenomena sosial, tetapi juga memiliki implikasi luas terhadap perasaan pemain dan norma sosial di dalam komunitas *game*. Namun, masih terdapat kesenjangan dalam penelitian mengenai faktor-faktor yang memengaruhi terjadinya *Verbal abuse* dan dampaknya terhadap anggota komunitas. Oleh karena itu, fokus utama dalam penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi terhadap terjadinya *Verbal abuse* dalam komunitas Gang Sebelah, serta mengevaluasi dampak *Verbal abuse* terhadap interaksi sosial anggota komunitas Gang Sebelah.

I.2 Rumusan Masalah

Penjelasan mengenai latar belakang mengenai isu atau fenomena tersebut membuat peneliti memfokuskan penelitian untuk mempermudah mencapai tujuan penelitian. Untuk mencapai tujuan penelitian, peneliti menciptakan sebuah rumusan masalah sebagai berikut:

Bagaimana *Verbal abuse* yang terjadi dalam komunikasi *virtual* pemain *game* online PUBG Mobile pada komunitas Gang Sebelah?

I.3 Tujuan Penelitian

Untuk menjelaskan permasalahan yang akan diangkat, peneliti merumuskan beberapa tujuan penelitian, antara lain:

Mengidentifikasi dan menganalisis fenomena *Verbal abuse* dalam komunikasi *virtual* pada komunitas Discord channel Gang Sebelah, khususnya di kalangan pemain *game* online PUBG Mobile.

I.4 Batasan Masalah

Peneliti menetapkan batasan untuk fokus pada suatu masalah dan memastikan bahwa penelitiannya tidak mencakup area yang terlalu luas atau bias. Keterbatasan penelitian ini meliputi:

- A. Subjek dari penelitian ini adalah Pemain PUBG Mobile dari Komunitas Discord Gang Sebelah.

B. Objek dari penelitian ini adalah *Verbal abuse* pada Komunikasi *Virtual*.

C. Metode dari penelitian ini adalah studi kasus

I.5 Manfaat Penelitian

I.5.1 Manfaat Akademis

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber rujukan untuk penelitian selanjutnya yang membahas mengenai *Verbal abuse* dalam Komunitas *Virtual*.

I.5.2 Manfaat Praktis

Berguna untuk memberikan masukan kepada Komunitas Discord Gang Sebelah bertujuan agar semakin maju serta berkembang dalam mengelola Komunitas. Hal ini menjadi faktor pendukung perilaku anggota Komunitas Gang Sebelah.