

ABSTRAK

ANALISIS INTERAKSI SIMBOLIK UMPATAN PADA PEMAIN GAME *ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG-BANG*

Oleh:

ALDO WIBOWO SALIM

Penelitian ini hendak menyelidiki tentang Analisis Interaksi Simbolik Umpatan Pada Pemain *Game Online Mobile Legends: Bang-Bang*. Status topik yang hendak dikaji adalah terkait dengan terjadinya umpatan yang dilakukan oleh pemain *game online Mobile Legends: Bang-Bang* yang dimana memiliki perbedaan dari tujuan utama bermain *game online*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pemain memaknai umpatan dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi terjadinya umpatan pada pemain *Mobile Legends: Bang-Bang*. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan teori interaksionisme simbolik. Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan teknik observasi partisipatoris, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Data penelitian diperoleh dari 5 informan yaitu 4 laki-laki sebagai pelaku dalam melakukan umpatan dan 1 perempuan sebagai korban dalam menerima umpatan. Penulis menggunakan teori interaksionisme simbolik Herbert Mead (1934). Hasil penemuan menunjukkan bahwa pemain memaknai umpatan sebagai hal yang positif seperti memicu adanya suatu motivasi untuk membuktikan bahwa pemain yang menerima umpatan masih bisa melakukan hal yang lebih baik dari sebelumnya sehingga dapat membalikan keadaan dan sebagai hal yang negatif karena umpatan dipandang sebagai ujaran kebencian atau hinaan yang diberikan secara personal terhadap seorang pemain. Faktor-faktor yang mempengaruhi pemain melakukan umpatan karena adanya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang menjadi penyebab utama pemain melakukan umpatan adalah menaikkan bintang di *ranked*, *win rate hero*, dan *match making rate (MMR) hero*. Faktor eksternal yang menjadi penyebab utama pemain melakukan umpatan adalah gangguan sinyal, lingkungan bermain, dan *pro-player*.

Kata Kunci: Interaksi Simbolik, Umpatan, *Game Online, Mobile Legends: Bang-Bang*

ABSTRACT

ANALYSIS OF SYMBOLIC INTERACTIONS OF TRASH-TALKING IN PLAYERS OF THE ONLINE GAME MOBILE LEGENDS: BANG-BANG

By

ALDO WIBOWO SALIM

This research aims to investigate the analysis of the symbolic interaction of trash-talking among players of the online game Mobile Legends: Bang-Bang. The status of the topic to be studied is related to the occurrence of trash-talking by players of the online game Mobile Legends: Bang-Bang which is different from the main purpose of playing online games. The aim of this research is to find out how players interpret trash-talking and what factors influence the occurrence of trash-talking in Mobile Legends: Bang-Bang players. The method used is qualitative with symbolic interactionism theory. Data collection methods were carried out using participatory observation techniques, in-depth interviews and documentation. Research data was obtained from 5 informants, namely 4 men as perpetrators of trash-talking and 1 woman as a victim of receiving curses. The author uses Herbert Mead's Symbolic Interactionism Theory (1934). The findings show that players interpret trash-talking as a positive thing, such as triggering a motivation to prove that players who receive trash-talking can still do things better than before so that they can turn things around and as a negative thing because trash-talking is seen as hate speech or an insult that given personally to a player. The factors that influence players to trash-talking are due to internal and external factors. The internal factors that are the main cause of players trash-talking are increasing ranked stars, hero win rate, and hero match making rate (MMR). External factors that are the main causes of players trash-talking are signal interference, playing environment, and pro-players.

Keywords: Symbolic Interaction, Trash-Talking, Online Game, Mobile Legends: Bang-Bang