

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

**(Skripsi)**

**Oleh**

**ALDO WIBOWO SALIM  
NPM 1916011041**



**JURUSAN SOSIOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

## **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***

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

**Oleh**

**ALDO WIBOWO SALIM**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar  
SARJANA SOSIOLOGI**

**Pada**

**Jurusan Sosiologi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**JURUSAN SOSIOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2023**

**Judul Skripsi** : **Analisis Interaksi Simbolik Umpatan Pada Pemain *Game Online Mobile Legends: Bang-Bang*.**

**Nama Mahasiswa** : **Aldo Wibowo Salim**

**Nomor Pokok Mahasiswa** : **1916011041**

**Program Studi** : **Sosiologi**

**Fakultas** : **Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**

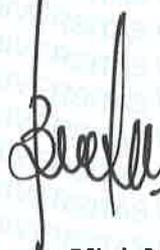
**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**



**Dra. Yuni Ratna Sari, M.Si.**  
**NIP. 19690626 199303 2 002**

**2. Ketua Jurusan Sosiologi**



**Dr. Bartoven Vivit Nurdin, M.Si.**  
**NIP. 19770401 200501 2 003**

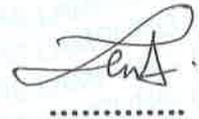
**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua : Dra. Yuni Ratna Sari, M.Si.**



**Penguji Utama : Fuad Abdulgani, S.Sos., M.A.**



**2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**Dra. Ida Nurhaida, M.Si.  
NIP. 19610807 198703 2 001**



**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 7 November 2023**

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana), baik di Universitas Lampung maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari Komisi Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Bandar Lampung, 7 November 2023

Yang membuat pernyataan



**Aldo Wibowo Salim**  
NPM. 1916011041

## RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 25 November 2000 dengan nama lengkap Aldo Wibowo Salim sebagai anak ketiga dari tiga bersaudara. Anak dari pasangan Bapak Hengky Murdani Salim dan Ibu Sri Widyawati. Memiliki seorang kakak laki-laki bernama Chandra Wibowo Salim dan kakak perempuan bernama Yunica Wibowo Salim.

Penulis menyelesaikan pendidikan Taman Kanak-Kanak di TK Fransiskus 2 Kota Bandar Lampung pada tahun 2007. Melanjutkan pendidikan di SD Fransiskus 2 Kota Bandar Lampung pada tahun 2007-2013, menyelesaikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Xaverius 2 Kota Bandar Lampung pada tahun 2013-2016 dan menyelesaikan Sekolah Menengah Atas di SMA Fransiskus Kota Bandar Lampung pada tahun 2016-2019.

Pada tahun 2019, penulis diterima sebagai mahasiswa jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri). Penulis terdaftar sebagai anggota Himpunan Mahasiswa Jurusan Sosiologi (HMJ Sosiologi) FISIP Unila dan Unit Kegiatan Mahasiswa Buddha (UKM Buddha Universitas Lampung).

## **MOTTO**

“Jika Anda memiliki pandangan apa pun yang malah menyebabkan lebih banyak pertikaian dan penderitaan, itu namanya bukan kebenaran”.

**(Ajahn Brahm)**

“If you cannot do great things, do small things in a great way”.

**(Napoleon Hill)**

“Speak moderately to other people”.

**(Aldo Wibowo Salim)**

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur penulis ucapkan kepada Sanghyang Adi Buddha atas segala berkah, rahmat, karunia, dan karma baiknya yang begitu besar kepada penulis. Dengan menyebut nama Sanghyang Adi Buddha yang selalu memberikan petunjuk, bimbingan serta rencana baik bagi setiap hamba-Nya.

*Saya persembahkan karya saya yang dibuat dengan penuh perjuangan ini kepada:*

**Kedua orang tua tercinta, Papaku Hengky Murdani Salim dan Mamaku Sri Widyawati.**

Terimakasih tiada berujung Aldo sampaikan untuk Papa dan Mama atas segala perjuangan serta pengorbanan luar biasa yang kalian berikan. Terimakasih atas segala doa, semangat, dukungan, dan nasihat yang selalu Papa dan Mama berikan.

Untuk Papa terbaikku, semoga Papa bangga melihat Aldo, Cece, dan Koko. Untuk Mama terhebatku, semoga Mama bahagia melihat anak-anak Mama seperti sekarang dan semoga Mama selalu diberikan kesehatan, kebahagiaan, dan selalu dalam perlindungan Sanghyang Adi Buddha.

Dosen pembimbing dan penguji yang sangat berjasa.

Almamater tercinta

**Universitas Lampung**

## SANWACANA

Segala puji dan syukur kepada Sanghyang Adi Buddha atas kasih dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “**Analisis Interaksi Simbolik Umpatan Pada Pemain *Game Online Mobile Legends: Bang-Bang***” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosiologi di Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa selama proses dan penyusunan skripsi ini mendapatkan bantuan dan bimbingan dari banyak pihak, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Sanghyang Adi Buddha yang selalu memberikan karma baik, kesehatan, kasih sayang, rezeki, ilmu, dan kekuatan dalam menyelesaikan pendidikan dalam menyusun skripsi ini.
2. Rektor dan Wakil Rektor Universitas Lampung serta segenap pimpinan dan Tenaga Kerja Universitas Lampung.
3. Ibu Drs. Ida Nurhaida, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
4. Ibu Dr. Bartoven Vivit Nurdin, M. Si. selaku Ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
5. Ibu Dra. Yuni Ratna Sari, M.Si. selaku Dosen Pembimbing skripsi saya. Terimakasih yang sebesar-besarnya saya ucapkan kepada Ibu atas segala bimbingan, motivasi, waktu serta dukungan yang tiada hentinya kepada penulis dari awal proses bimbingan hingga akhir skripsi sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Bapak Fuad Abdulgani, S.Sos., M.A. selaku Dosen Penguji skripsi saya. Terimakasih banyak telah meluangkan waktunya dengan memberikan arahan, motivasi kepada penulis dari awal pengajuan judul skripsi hingga selesai dan tak henti memberikan saran agar skripsi ini menjadi lebih baik.
7. Seluruh Dosen Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, terimakasih atas semua ilmu yang telah penulis

peroleh selama proses perkuliahan. Semoga ilmu yang telah diberikan selama proses perkuliahan dapat bermanfaat dan diamankan dengan baik dalam kehidupan penulis kedepannya. Terimakasih juga kepada Seluruh Bapak/Ibu Staff di Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.

8. Untuk kedua orang tuaku Hengky Murdani Salim dan Sri Widyawati yang telah membesarkan, mendidikku serta selalu memotivasi saya. Terima kasih atas segala doa dan kasih sayang yang selalu kalian berikan, pengorbanan yang telah kalian berikan untuk memenuhi kebutuhanku, serta berjuang mendukung kesuksesanku. Terima kasih telah menjadi motivator terbaikku.
9. Para informan dalam penelitian ini, terimakasih telah memberikan izin, membantu peneliti, dan menyediakan waktu untuk memberikan informasi dalam melakukan penelitian hingga selesai.
10. Untuk koko dan cece tercinta, terima kasih atas kasih sayang, doa dan dukungan yang selalu kalian berikan. Terima kasih telah menjadi panutanku.
11. Untuk teman-teman seperjuangan kuliah jurusan Sosiologi, terima kasih atas bantuan dan dukungannya selama ini.
12. Untuk Liana, David, Christopher, Denni, Denny, Jeri, Syahnan, Heriwi, Alvin, Angga, Veina, Selvi, Kirani terima kasih atas motivasi, memberikan semangat, dan sering membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Untuk teman-teman UKM Buddha Universitas Lampung, terima kasih atas dukungan dan motivasinya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Sanghyang Adi Buddha Yang Maha Esa senantiasa membalas semua kebaikan yang telah kalian berikan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Bandar Lampung, 7 November 2023

**Penulis**

**Aldo Wibowo Salim**

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>v</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian .....	6
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1 Umpatan .....	7
2.1.1 Sejarah Umpatan .....	7
2.1.2 Pengertian Umpatan .....	8
2.1.3 Faktor-Faktor Penyebab Umpatan .....	9
2.1.4 Bentuk Umpatan.....	11
2.1.5 Dampak Umpatan.....	12
2.2 <i>Game Online Mobile Legends: Bang-Bang</i> .....	13
2.2.1 Pengertian <i>Game Online</i> .....	13
2.2.2 <i>Mobile Legends: Bang-Bang</i> .....	14
2.3 Teori .....	17
2.3.1 Teori Interaksionisme Simbolik.....	17
2.4 Penelitian Terdahulu.....	21
2.5 Kerangka Pemikiran .....	24
<b>III. METODE PENELITIAN</b> .....	<b>26</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	26
3.2 Lokus Penelitian .....	27
3.3 Fokus Penelitian .....	28
3.4 Informan Penelitian .....	29
3.5 Sumber Data .....	30

3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	31
3.6.1 Observasi Partisipatoris.....	31
3.6.2 Wawancara Mendalam.....	32
3.6.3 Dokumentasi .....	32
3.7 Teknik Analisis Data .....	33
3.7.1 Pengumpulan Data .....	33
3.7.2 Reduksi Data .....	33
3.7.3 Penyajian Data .....	34
3.7.4 Penarikan Kesimpulan .....	34
3.8 Teknik Keabsahan Data.....	35
<b>IV. GAMBARAN UMUM LOKUS PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
4.1 Gambaran Umum Lokus Penelitian ( <i>Mobile Legends: Bang-Bang</i> ) .....	36
4.1.1 Sejarah <i>Mobile Legends: Bang-Bang</i> .....	36
4.1.2 Geografi <i>Mobile Legends: Bang-Bang</i> .....	37
<b>V. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>39</b>
5.1 Profil Informan .....	39
5.1.1 Informan I.....	39
5.1.2 Informan II .....	39
5.1.3 Informan III.....	40
5.1.4 Informan IV.....	41
5.1.5 Informan V .....	41
5.2 Hasil Penelitian.....	43
5.2.1 Pemain Memaknai Umpatan Pada <i>Mobile Legends: Bang-Bang</i> ...	43
5.2.2 Faktor Internal yang Mempengaruhi terjadinya Umpatan.....	46
5.2.3 Faktor Eksternal yang Mempengaruhi terjadinya Umpatan .....	53
5.2.4 Praktik Umpat-Mengumpat Dalam <i>Mobile Legends: Bang-Bang</i> ..	62
5.2.5 Dampak Perilaku Umpatan Terhadap Kehidupan Nyata.....	66
5.2.6 Konteks Sosial, Ekonomi, dan Budaya Pemain <i>Mobile Legends: Bang-Bang</i> .....	70
5.2.7 Aktivitas Bermain Pemain <i>Mobile Legends: Bang-Bang</i> Sebagai Gambaran Konteks Sosial.....	75
5.3 Pembahasan .....	78
5.3.1 Konsep <i>Mind</i> (Pikiran).....	79
5.3.2 Konsep <i>Self</i> (Diri) .....	81

5.3.3 Konsep <i>Society</i> (Masyarakat).....	82
<b>VI. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>83</b>
6.1 Kesimpulan.....	83
6.2 Saran .....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>87</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>90</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 5.1 Profil Informan.....	42
Tabel 5.2 Faktor Internal Penyebab Terjadinya Umpatan .....	52
Tabel 5.3 Faktor Eksternal Penyebab Terjadinya Umpatan.....	61
Tabel 5.4 Contoh Umpatan Berdasarkan Hasil Wawancara.....	66
Tabel 5.5 Aktivitas Bermain Pemain <i>Mobile Legends: Bang-Bang</i> .....	78

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran.....	25
Gambar 3.1 Model Interaktif Miles and Huberman dalam Analisis Data .....	34
Gambar 4.1 <i>Moonton – Developer Mobile Legends: Bang-Bang</i> .....	37
Gambar 4.2 <i>Mobile Legends Bang-Bang</i> Server Indonesia.....	38
Gambar 5.1 Pemain yang melakukan umpatan sebagai ujaran kebencian.....	45
Gambar 5.2 Pemain yang melakukan umpatan saat menaikkan bintang di <i>ranked</i> .....	47
Gambar 5.3 Profil Informan DF Dalam <i>Mobile Legends: Bang-Bang</i> .....	71
Gambar 5.4 Profil Informan JW Dalam <i>Mobile Legends: Bang-Bang</i> .....	72
Gambar 5.5 Profil Informan AS Dalam <i>Mobile Legends: Bang-Bang</i> .....	73
Gambar 5.6 Profil Informan RSK Dalam <i>Mobile Legends: Bang-Bang</i> .....	74
Gambar 5.7 Profil Informan DL Dalam <i>Mobile Legends: Bang-Bang</i> .....	75

# I. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

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*, yaitu untuk menghibur para pemain, seperti memberikan kesenangan, media *refreshing*, sarana mengisi waktu luang, dan berkenalan dengan para pemain dari berbagai macam penjuru dunia. Pengertian *trash-talking* (umpatan) adalah bentuk komunikasi verbal yang secara disengaja atau sadar oleh individu untuk alasan pribadi yang positif atau negatif. Umpatan biasanya terjadi karena bentuk kekesalan, kekecewaan, kemarahan, penghinaan dari seorang pemain.

Pemain yang melakukan umpatan ini adalah pemain dari tim teman ataupun tim musuh, dan banyak dari pemain yang melakukan umpatan adalah anonimitas yang memberikan dorongan untuk berani dalam berperilaku lebih agresif sehingga dengan adanya anonimitas membuat para pelaku terlihat tidak memiliki rasa tanggung jawab. Umpatan ini memiliki bentuk yang positif, dengan cara pesaing menggunakan umpatan sebagai intimidasi, mempermalukan target, mengalihkan perhatian, dan meningkatkan moral seorang pengumpat. Adapun bentuk yang negatif dengan cara disampaikan secara terang-terangan dengan menggunakan hinaan langsung di depan umum. Umpatan ini terkadang memiliki ujaran rasis kepada lawan. Dalam bentuk yang lebih tajam, umpatan dapat dibalut dengan sarkasme, metafora, dan hiperbola sehingga ucapan dapat mempengaruhi perilaku seseorang. Contohnya adalah “*elu tuh ga pantes jadi player jungle, kambing aja lebih bagus.*”

Dengan adanya fitur yang disediakan dalam *game online Mobile Legends: Bang-Bang*, seperti, menaikkan bintang di *ranked*, *win rate hero*<sup>1</sup>, *match making rate*<sup>2</sup> (MMR), membuat para pemain yang menjadi kecanduan bermain dan memicu terjadinya perilaku mengumpat sebagai faktor internalnya yang disebabkan karena tidak berjalan sesuai dengan keinginan para pemain. Hal ini menjadi suatu gengsi, ketika dari presentase kemenangan dalam permainan yang menunjukkan angka yang rendah. Terutama untuk *match making rate* (MMR) akan menunjukkan seberapa banyak point yang diperoleh dari kemenangan setiap *hero* yang dipakai untuk membuat para pemain masuk dalam *leaderboard* atau papan peringkat di dalam permainan untuk menunjukkan nama pemain yang sesuai dengan tingkatan point yang diperoleh dan sesuai dengan daerah pemain, seperti kecamatan, provinsi, dan negara dari profil pemain. Selanjutnya terdapat faktor eksternal yang menyebabkan para pemain melakukan perilaku umpatan, yaitu adanya *crash*<sup>3</sup> atau *lag*<sup>4</sup> pada *smartphone*, jaringan internet (seperti *wifi* dan data seluler), kondisi lingkungan keluarga, lingkungan bermain, pengaruh *pro-player*, dan pengaruh media *online*.

Pemain yang sering melakukan umpatan ini dapat berdampak dalam kehidupan nyata dengan melakukan tindakan *rage quit* yang merupakan kejadian dimana seseorang mengalami emosi yang terlalu berlebihan dan akan mengamuk, lalu berhenti bermain *game* untuk sesaat sehingga akan berpengaruh pada kondisi mental seseorang yang akan menyebabkan stress. *Rage quit* muncul karena harapan kemenangan yang terlalu tinggi dan ingin mendapatkan pengakuan dari pemain lain, dan biasanya *rage quit* terjadi pada pemain yang sudah kecanduan *game*. Kesimpulan yang dapat ditarik, bahwa kecenderungan agresivitas pada remaja disebabkan karena tidak bisa mencapai mengontrol emosinya dengan cukup baik secara verbal, dan hanya dilakukan untuk pelampiasan kepada suatu individu ataupun objek lain.

---

<sup>1</sup> *Win rate hero* adalah kemenangan dari menggunakan karakter tertentu yang digunakan.

<sup>2</sup> *Match making rate* adalah point kemenangan dari karakter yang digunakan di pertandingan.

<sup>3</sup> Crash adalah berhenti berfungsi dengan baik dan keluar.

<sup>4</sup> Lag adalah melambatnya jaringan, gambar, atau permainan yang sedang berlangsung.

Topik ini layak diteliti secara empirik, karena peneliti sudah melakukan observasi partisipatoris dengan cara ikut bermain *Mobile Legends: Bang-Bang* secara langsung bersama teman dari peneliti. Observasi dilakukan selama 41 menit dengan memainkan mode *ranked* sebanyak dua kali. Mode *ranked* merupakan mode permainan di *Mobile Legends: Bang-Bang* yang menggunakan sistem perankingan, jika menang poin akan bertambah dan jika kalah poin *match making rate* (MMR) berkurang. Tim peneliti mengalami kekalahan sebanyak dua kali, dan salah satu pemain dari tim peneliti tidak bisa mengendalikan emosinya. Hal ini terjadi karena salah satu tim peneliti menggunakan *hero* Kimmy sebagai andalannya yang berstatus dalam *leaderboard top 18* dari Provinsi Lampung dan mengalami penurunan point dari karakter tersebut, tidak lepas dari ejekan tim musuh yang membuat tim peneliti terprovokasi sehingga terjadi perdebatan antara tim peneliti dan tim musuh yang berujung umpatan.

Berdasarkan observasi partisipasi yang dilakukan oleh peneliti pada Kamis, 16 Februari 2023 ini terdapat hubungan sebab-akibat yang menyebabkan para pemain mengumpat. Pada *game* pertama, salah satu pemain dari tim peneliti merespon perkataan dari musuh yang disebabkan tidak terima dengan fakta yang dilontarkan oleh salah satu pemain musuh dan penurunan poin *match making rate* (MMR) pada *hero* yang digunakan oleh salah satu tim peneliti. Pada *game* kedua ini, salah satu pemain sangat kesal dengan keadaan yang dimana merasa tidak adil karena bertemu dengan lawan yang susah secara berturut-turut yang menyebabkan kesal dan stres sehingga melontarkan umpatan kepada pemain tim peneliti akibat kekesalan yang dialaminya. Penelitian ini penting untuk diteliti karena yang dikhawatirkan dalam umpatan yang dilakukan oleh para pemain akan menjadi suatu budaya negatif yang akhirnya akan mempengaruhi sikap seseorang dalam kehidupan nyata.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan interaksionisme simbolik. Dalam proses interaksi, umpatan dilihat sebagai suatu simbol yang dimana para pemain *game online Mobile Legends: Bang-Bang* mempelajari makna dan simbol ini sehingga memungkinkan para pemain untuk bertindak dan berinteraksi secara berbeda. Misalnya cara pemain *game online Mobile Legends: Bang-Bang* memaknai umpatan atau perbedaan yang

bahasa yang digunakan dalam setiap permainan akan berbeda, seperti menganggapi umpatan ini sebagai strategi dalam permainan atau bentuk umpatan yang diberikan pemain lain sehingga harus ditanggapi. Hal ini akan membuat para pemain akan mampu memodifikasi atau mengubah makna yang dilakukan dalam proses interaksi sesuai dengan interpretasi atas situasi sosial.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Candrakusuma dkk (2017), dapat disimpulkan bahwa penyebab dari terjadinya umpatan adalah anonimitas yang memberikan dorongan untuk berani dalam berperilaku lebih agresif sehingga dengan adanya anonimitas membuat para pelaku terlihat tidak memiliki rasa tanggung jawab dalam menggunakan fitur *chat box* di *game online*. Menurut Putri dkk (2020), dapat disimpulkan bahwa karakter pemain yang egois adalah salah satu faktor penyebab terjadinya perilaku umpatan. Hal ini terjadi karena dalam tim teman maupun lawan yang mempunyai watak egois, tidak mau diberikan saran atau masukan, tidak sabar, dan bertindak semaunya.

Pemain yang mempunyai watak egois akan tidak akan suka diberi masukan dan saran sehingga lebih besar untuk memicu berperilaku mengumpatan. Menurut Ambarwati dkk (2022), dapat disimpulkan bahwa, umpatan yang dilontarkan oleh para pemain ini terdapat dengan menggunakan nama hewan, bahasa daerah, bahasa asing, dan kata sifat sebagai unsur pembentuknya, seperti *asu*, *bacot*, *noob*, *pekok*, *tolol*, *dancok*, *goblok*, *beleguk*, *kehed*, *lee*, *babi*, *cuk*, *fuck*, *pekak*, *bangsat*, *bajingan*, *goblok*, *modar*, dan masih ada kata lainnya yang tidak pantas disebutkan.

Penelitian ini memiliki beberapa perbedaan gab riset dengan penelitian terdahulu. Menurut peneliti terdapat beberapa fitur yang ada di dalam *game online Mobile Legends: Bang-Bang* ini seperti, menaikkan bintang di *ranked*, *win rate hero*, *match making rate* (MMR) yang membuat para pemain yang menjadi kecanduan bermain dan memicu terjadinya perilaku umpatan. Dapat disimpulkan, terdapat dua jenis pemain yang ada dalam *Mobile Legends: Bang-Bang* ini, pertama adalah pemain yang serius dalam bermain, dan kedua adalah pemain yang bermain hanya untuk sekedar hiburan sehingga dalam penelitian ini peneliti akan menggali lebih dalam terkait dengan bagaimana pemain memaknai umpatan pada *Mobile*

*Legends: Bang-Bang* dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi terjadinya umpatan pada pemain *Mobile Legends: Bang-Bang*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang ini, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pemain memaknai umpatan pada *Mobile Legends: Bang-Bang*?
2. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi terjadinya umpatan pada pemain *Mobile Legends: Bang-Bang*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pemain memaknai umpatan pada *Mobile Legends: Bang-Bang*.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi terjadinya umpatan pada pemain *Mobile Legends: Bang-Bang*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap penyelesaian permasalahan umpatan yang terjadi pada pemain *Mobile Legends: Bang-Bang*. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut :

1. Secara teoritis

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan dari teori yang digunakan. Terutama menggunakan ilmu sosiologi dalam melihat umpatan pada pemain *Mobile Legends: Bang-Bang*.

## 2. Secara praktis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai panduan dan motivasi oleh para pembaca dalam menyikapi permasalahan umpatan pada pemain *Mobile Legends: Bang-Bang*.

### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian ini untuk memberikan bukti secara empiris terkait bagaimana pemain memaknai umpatan pada *Mobile Legends: Bang-Bang* dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi terjadinya umpatan pada pemain *Mobile Legends: Bang-Bang*. Hal ini terdapat perbedaan pada tujuan utama dari bermain *game online*, yaitu untuk menghibur para pemain, seperti memberikan kesenangan, media *refreshing*, sarana mengisi waktu luang, dan berkenalan dengan para pemain dari berbagai macam penjuru dunia. Lokus penelitian ini merupakan komunitas *Mobile Legends: Bang-Bang* karena dalam ruang lingkup digital tidak memiliki keterbatasan untuk mengaksesnya sehingga membuatnya terlalu luas dan tidak dapat tertuju pada suatu lokasi pada setiap daerah tertentu. Subjek penelitian ini adalah para pemain yang melakukan umpatan pada *Mobile Legends: Bang-Bang* sehingga data yang didapatkan akan lebih akurat karena menggunakan pengalaman bermain dari pemain yang pernah melakukannya.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Umpatan

#### 2.1.1 Sejarah Umpatan

Menurut Herawan (2018), fenomena *trash-talking* (umpatan) bukanlah hal yang baru ditemukan pada zaman internet ini. Awal mula umpatan dipelopori oleh sang legenda petinju Muhammad Ali, dan pada tahun 1963 Muhammad Ali mengeluarkan sebuah album puisi yang berjudul "*I Am The Greatest*". Album ini berisikan kalimat-kalimat *trash-talking* (umpatan) yang mengawali munculnya kebiasaan dari para atlet untuk melakukan hal yang sama. Salah satu contoh dari umpatan yang digunakan Muhammad Ali untuk menghina lawannya adalah "*Float like a butterfly, sting like a bee. George can't hit what his eyes can't see. Now you see me, now you don't. He thinks he will, but I know he won't. They tell me George is good, but I'm twice as nice. And I'm gonna stick to his butt like white on rice*". Pada zaman modern ini, kejadian yang menghebohkan seluruh dunia karena umpatan ini, terjadi saat momen Piala Dunia pada tahun 2006.

Peristiwa ini terjadi pada saat final antara Italia dan Perancis yang mengundang begitu banyaknya perhatian, karena adanya tragedi pemain Zinedine Zidane menyundul dada Marco Materazzi. Pada saat itu, Materazzi mengatakan kepada Zidane bahwa Zidane merupakan "*the son of terrorist whore*" yang merupakan sebuah kalimat penghinaan akibat dari perbuatan yang dilakukan oleh Zidane. Dalam dunia politik juga menjadi tempat *trash-talking* (umpatan) terjadi, yang dimana berawal dari Donald Trump pernah melontarkan umpatan kepada penampilan lawannya dalam debat nominasi kandidat presiden dari Partai Republik. Trump berkata "Lihat wajahnya!, Apakah ada orang yang mau

mendukung orang dengan wajah seperti itu? Bayangkan jika orang dengan wajah seperti itu menjadi presiden kita.”

*Trash-talking* (umpatan) sudah menyebar dan sering digunakan dalam berbagai jenis cabang olah raga. Setiap cabang olah raga memiliki suatu istilah untuk melakukan umpatan, seperti *sledging*<sup>5</sup> di olah raga Cricket dan *chirping*<sup>6</sup> di olah raga *ice hockey*. Pada dasarnya *trash-talking* (umpatan) ini berisikan kalimat tandingan, hinaan, bahkan hingga ancaman. *Trash-talking* (umpatan) sampai sekarang mampu bertahan dan berevolusi, bahkan terjadi hampir semua komunikasi di internet. *Trash-talking* (umpatan) terus berevolusi menjadi suatu istilah untuk merendahkan, menghina, dan mengancam orang lain melalui internet. Layaknya seperti virus yang telah berevolusi dan bertambah kuat, umpatan kemudian menyebar ke setiap sudut internet dengan memasuki ruang-ruang forum, blog, dan ranah industri dalam *video games*, seperti MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*) dan *e-sports*.

### 2.1.2 Pengertian Umpatan

Menurut Conmy (2008) pengertian dari *trash-talking* (umpatan) adalah suatu bentuk dari komunikasi secara verbal yang sadar atau disengaja oleh suatu individu untuk alasan pribadi yang positif ataupun negatif. Dapat dikatakan positif jika dilakukan untuk memotivasi teman ataupun lawan, dan untuk kesenangan pribadi ataupun lawan, sebaliknya dikatakan negatif jika dilakukan untuk mengganggu dan menitimidasi teman ataupun lawan.

Menurut Yip *et al* (2018) *trash-talking* (umpatan) dapat menambah semangat untuk meningkatkan suatu kinerja dan membuktikan kemampuannya supaya orang yang melakukan umpatan itu dapat bertekuk lutut. Akan tetapi, tidak sedikit juga yang dapat berdampak buruk pada kinerja kerja seseorang, mengurangi

---

<sup>5</sup> *Sledging* adalah praktik menghina atau mengintimidasi pemain lawan dengan sengaja.

<sup>6</sup> *Chirping* adalah omong kosong yang dilontarkan kepada lawan.

kreatifitas dan membuat seseorang menjadi tidak nyaman dalam melakukan sesuatu.

Menurut Johnson and Taylor (2020) biasanya *trash-talking* (umpatan) digunakan ketika para atlet dalam berkompetisi dengan tujuan untuk mengintimidasi lawan dan menjatuhkan mental para rival sehingga kehilangan fokus dalam pertandingan.

Berdasarkan pernyataan para ahli mengenai pengertian *trash-talking* (umpatan) dapat disimpulkan bahwa, umpatan merupakan suatu ucapan secara verbal yang secara sengaja dan sering digunakan untuk menjatuhkan mental teman ataupun lawan bermain yang didasarkan atas perasaan pribadi pelaku.

### **2.1.3 Faktor-Faktor Penyebab Umpatan**

Menurut penelitian Putri dkk (2020), faktor penyebab perilaku *trash-talking* (umpatan) pada *Mobile Legends: Bang-Bang*, yaitu :

- a. Bermain dengan orang yang tidak dikenal. Hal ini dapat terpicu dalam berperilaku *trash-talking* (umpatan), ketika melawan suatu tim atau tim lawan yang anggotanya tidak dikenal.
- b. Karakter pemain yang egois. Pemain dari tim teman ataupun tim lawan yang memiliki watak egois, tidak mau diberikan saran atau masukan, tidak sabar, dan bertindak semaunya akan memicu terjadinya *trash-talking* (umpatan).
- c. Keterbatasan bahasa. Keterbatasan bahasa akan menyebabkan komunikasi yang tidak lancar, karena perbedaan pemain yang berasal dari berbagai macam negara akan mengalami kesulitan saat berkomunikasi. Kondisi pemain dengan keterbatasan komunikasi akan menyebabkan perilaku *trash-talking* (umpatan), karena komunikasi yang tidak baik akan lebih sering memicu emosi yang ditunjukkan dengan perilaku *trash-talking* (umpatan).

- d. Bertemu dengan pemain yang berperilaku *trash-talking* (umpatan). Seseorang yang awalnya tidak berperilaku *trash-talking* (umpatan) dapat melakukan perilaku umpatan yang disebabkan memiliki pengalaman mendapatkan perilaku umpatan secara terus-menerus dari pemain lainnya.
- e. Pengaruh media *Mobile Legends: Bang-Bang*. Pada *Mobile Legends: Bang-Bang* tidak berbeda jauh dengan budaya dan situasi kompetitif sehingga akan dengan mudah menumbuhkan perilaku umpatan terhadap para pemainnya. Hal ini sudah diperkuat dengan penjelasan Sayuno (2012), bahwa adanya perilaku *trash-talking* (umpatan) di suatu permainan dan olah raga akan memiliki pengaruh yang kuat untuk mengambil alih pikiran, menjatuhkan, dan rasa percaya diri lawan.
- f. Bertemu dengan pemain yang tidak mengetahui cara bermain yang benar dan *rule of game*. Terdapat banyak pemain yang tidak mengetahui cara bermain dan *rule of game* yang menyebabkan seseorang berperilaku *trash-talking* (umpatan). Hal ini terdapat pada pemain yang belum paham dengan tugas yang seharusnya dilakukan sebagai pemain. Kondisi ini menyebabkan pemain lain menjadi tidak nyaman dan terbebani saat bermain.
- g. Pengaruh lingkungan. Kondisi suatu lingkungan yang terbiasa dengan perilaku *trash-talking* (umpatan) akan memicu seseorang untuk melakukan perilaku umpatan. Contohnya, seperti pada lingkungan kelompok bermain dan lingkungan keluarga yang menjadi salah satu penyebab seseorang melakukan perilaku *trash-talking* (umpatan).
- h. Faktor perubahan cuaca. Perubahan cuaca seperti hujan akan mempengaruhi kualitas jaringan internet dan cuaca yang terlalu panas akan membuat ruangan menjadi terlalu panas dan mengalami *overheat*<sup>7</sup> pada *handphone* yang menyebabkan kendala saat permainan berlangsung.
- i. Gangguan provider. Pada saat provider yang digunakan mengalami gangguan, akan membuat permainan menjadi terhambat dan akan

---

<sup>7</sup> *Overheat* adalah kondisi suhu yang mengalami kenaikan di atas suhu normal.

meningkatkan kemungkinan untuk melakukan perilaku *trash-talking* (umpatan).

- j. Hasil permainan yang tidak sesuai ekspektasi pemain. Pemain dapat berekspektasi dalam suatu permainan akan mengalami tingkat presentase dari kemenangan atau kekalahan yang akan terjadi. Pada saat ekspektasi pemain untuk menang menjadi kekalahan yang tidak terduga dapat memicu perilaku *trash-talking* (umpatan).
- k. Media untuk bermain atau *handphone* tidak memiliki spesifikasi sesuai dengan kebutuhan *games*. Keterbatasan spesifikasi *handphone* yang digunakan oleh pemain akan mempengaruhi lancarnya permainan, seperti akan menjadi berat untuk dijalankan atau diakses.
- l. Pengaruh media *online*. Banyak dari media *online* yang memberikan suatu konten yang berisi dengan perkataan *toxic* yang salah satu bentuknya adalah *trash-talking* (umpatan). Perilaku *toxic* ini akan sering digunakan oleh seseorang karena pengaruh dari konten yang sering dilihat dalam media *online* sehingga secara tidak sadar akan menyebabkan seseorang meniru dari konten yang sering dilihat.

#### **2.1.4 Bentuk Umpatan**

Menurut Yip et al (2018) untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam, *trash-talking* (umpatan) diklasifikasikan dalam empat bentuk, yaitu :

- a. Dalam konteks kompetitif, *trash-talking* (umpatan) yang diekspresikan merupakan sebuah rivalitas dalam suatu kompetisi, yang dimana setiap pihak bersaing untuk mendapatkan pengakuan atau status.
- b. Dalam konteks agresif, *trash-talking* (umpatan) yang diekspresikan meliputi ejekan atau melebih-lebihkan sesuatu. Ejekan biasanya berupa kedengkian, atau sekadar kelakar. Ketika pemain bertemu dengan rivalnya, umpatan dalam konteks agresif menjadi lebih berbahaya karena mempunyai niatan untuk menyakiti lawan. Ejekan yang diberikan biasanya mengandung hinaan kepada identitas, kelompok, dan

kapabilitas lawan, sedangkan *trash-talking* (umpatan) yang sering dilakukan dengan teman dekat tidak memiliki maksud berbahaya. Ejekan dan arogansi yang muncul kepada seorang teman memiliki unsur humor dan tidak menyerang siapapun.

- c. *Trash-talking* (umpatan) dapat terjadi ketika dengan ada atau tidaknya kehadiran lawan. *Trash-talking* (umpatan) dapat dilontarkan kepada seseorang (target) secara langsung dan tidak langsung. Hal ini dapat dilakukan ketika sedang meninggikan atau merendahkan derajat seseorang. Aksi ini membuat seorang pengumpat dapat melakukan aksinya ketika sedang tidak ada target dengan cara membuat obrolan atau gosip untuk menghina lawannya. Isi obrolan berupa hal yang dapat membangga-banggakan diri sendiri untuk meningkatkan kepercayaan dirinya sehingga persepsi masyarakat terhadap seseorang akan berubah. Berikutnya pandangan masyarakat dapat mempengaruhi perilaku dari target ketika gosip yang menyebar didengar olehnya.
- d. *Trash-talking* (umpatan) memiliki variasi secara kualitas. Bentuk ejekan yang diberikan dapat disampaikan secara terang-terangan dengan menggunakan hinaan langsung di depan umum. Umpatan ini terkadang memiliki ujaran rasis kepada lawan. Dalam bentuk yang lebih tajam, *trash-talking* (umpatan) dapat dibalut dengan sarkasme, metafora, dan hiperbola sehingga ucapan dapat mempengaruhi perilaku seseorang. Para pesaing menggunakan umpatan sebagai intimidasi, mempermalukan target, mengalihkan perhatian, atau untuk meningkatkan moral seorang pengumpat. Pada kasus tertentu, umpatan digunakan oleh seorang pimpinan sebagai motivasi untuk anggotanya.

### 2.1.5 Dampak Umpatan

Perilaku *trash-talking* (umpatan) dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu dampak positif dan negatif sehingga akan dijelaskan sebagai berikut :

a. Dampak positif

Menurut Conmy (2008), dampak positif dari *trash-talking* (umpatan) yaitu, untuk memotivasi dan kesenangan sehingga jika menjadi target dalam umpatan akan membuat seseorang menjadi termotivasi untuk mengalahkan lawannya. Hal ini dapat ditunjukkan dalam lingkungan kompetitif yang berguna untuk membakar semangat.

b. Dampak negatif

Menurut Yip *et al* (2018), dampak negatif dari *trash-talking* (umpatan) yaitu, mempengaruhi perilaku kompetitif, menimbulkan masalah, mempengaruhi psikologis, menurunkan kemampuan kinerja dan kreatifitas seseorang. Menurut Greitemeyer (2018), dampak negatif dari umpatan adalah mempengaruhi kehidupan bersosial seseorang. Menurut Fariz (2017), dampak negatif dari umpatan yaitu, menunjukkan kepribadian yang buruk, menimbulkan konflik, dan menimbulkan sanksi sosial, sedangkan menurut Fox *et al* (2018), pada beberapa situasi perilaku umpatan dapat dikategorikan sebagai suatu tindakan pelecehan.

## **2.2 Game Online Mobile Legends: Bang-Bang**

### **2.2.1 Pengertian Game Online**

Menurut Samuel (2010:7) mengungkapkan bahwa *game online* merupakan permainan dengan menggunakan jaringan, dimana terdapat interaksi antara satu orang dengan lainnya untuk mencapai tujuan tertentu, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam permainan.

Menurut Januar dan Turmudzi (2006:52) mengungkapkan bahwa *game online* merupakan *game* dari komputer yang dapat dimainkan secara bersamaan melalui internet. *Game online* merupakan kata yang sering digunakan untuk mempresentasikan suatu permainan digital yang sedang marak pada zaman modern ini.

Menurut Adiningtiyas (2017) mengungkapkan bahwa *game online* merupakan salah satu dari jenis permainan pada komputer yang menggunakan jaringan internet sebagai penghubungnya. Ada kalanya, *game online* disediakan oleh layanan penyedia jasa internet menjadi fitur tambahan ketika berlangganan menggunakan jasanya, bahkan dalam *game online* dapat digunakan secara langsung dalam sistem yang sudah disediakan oleh *developer game*.

Menurut Irmawati dan Firdaus (2019) mengungkapkan bahwa *game online* merupakan bentuk permainan elektronik yang terhubung karena jaringan internet, sehingga dapat dimainkan menggunakan perangkat komputer, konsol *game*, laptop, ponsel pintar, dan perangkat *game* lainnya yang bersifat *multiplayer* atau bisa dimainkan oleh banyak orang di waktu yang sama.

Berdasarkan pernyataan para ahli mengenai pengertian *game online*, dapat disimpulkan bahwa *game online* merupakan permainan yang sebagian besar dapat dimainkan melalui internet atau jaringan komputer lain yang tersedia.

### **2.2.2 Mobile Legends: Bang-Bang**

*Mobile Legends: Bang-Bang* merupakan *game online mobile* dengan genre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang rilis di seluruh dunia pada 14 Juli 2016. Perkembangannya yang sangat pesat membuat *game* ini telah diunduh dengan jumlah 35 juta kali dan memiliki 8 juta pengguna yang aktif setiap hari di Indonesia pada Desember 2017. Pada bulan Juli 2018 *game* ini memiliki lonjakan pemain dengan total diunduh sebanyak 100 juta kali dan memiliki pengguna aktif bulanan sebanyak 8 juta dari Asia Tenggara dengan jumlah 50% yang berasal dari Indonesia (Panji, 2018). *Game* ini dikembangkan dan diterbitkan oleh *developer* Moonton dari Shanghai, China. Permainan ini dapat dimainkan dengan 10 orang yang akan dibagi menjadi dua tim dalam satu kali permainan dengan rentang waktu berdasarkan dari mode yang dimainkan. Pada mode *classic*, permainan dapat berjalan dalam waktu 10-20 menit, mode *ranked*, permainan dapat berjalan dalam waktu 15-30 menit, dan mode *brawl*, permainan dapat berjalan di bawah 20 menit.

Lamanya dari waktu dalam suatu pertandingan didasarkan pada performa para pemain yang bertanding sehingga waktunya tidak akan selalu sama dalam satu pertandingan dengan pertandingan lainnya.

Pada permainan *Mobile Legends: Bang-Bang* pemain dituntut untuk menaikkan level, *skill* (kemampuan), membeli perlengkapan, dan melakukan objektifitas dalam permainan untuk mencapai kemenangan tim. Permainan ini memiliki berbagai macam jenis *hero* atau yang biasa disebut dengan jagoan sehingga dalam permainan ini hanya dapat membawa 1 *hero* setiap pertandingan, ketika pertandingannya sudah selesai, maka dalam pertandingan selanjutnya dapat menggunakan hero yang lain (Ulum, 2018). Pemain dari *Mobile Legends: Bang-Bang* banyak dari kalangan siswa atau mahasiswa tidak bisa lepas dari *smart phone*-nya, seperti disekitar rumah, kampus, warung kopi, *cafe*, atau tempat yang sudah mendukung sinyal kuat untuk bermain. Permainan ini menjadi sangat populer di Asia Tenggara sehingga di Indonesia sendiri sering diadakan perlombaan dari berbagai macam tingkatan dan sangat banyak pemain yang berminat untuk mengikutinya, terutama lomba-lomba lokal yang diadakan di warung kopi dan *cafe* yang menjadi banyak orang berminat untuk mengikutinya.

*Mobile Legends: Bang-Bang* memiliki aturan main dimana kedua tim yang saling berlawanan memiliki tujuan untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sembari mempertahankan basisnya sendiri. Pada *map* yang ada di dalam *game* memiliki tiga jalur yang menghubungkan setiap basis dan dikenal sebagai *top*, *middle*, dan *bottom*. Masing-masing tim memiliki 5 pemain yang setiap pemain akan mengendalikan avatar, atau dikenal sebagai *hero*. Setiap jenis hero memiliki perannya masing-masing yaitu, *assasin*<sup>8</sup>, *marksman*<sup>9</sup>, *tank*<sup>10</sup>, *support*<sup>11</sup>, *fighter*<sup>12</sup>, dan *mage*.<sup>13</sup> Karakter-karakter ini memiliki kemampuan, serta penggambaran yang berbeda-beda, dan memiliki tingkat kesulitan dalam penggunaan setiap karakter

---

<sup>8</sup> *Assasin* adalah karakter dengan kelincihan tinggi yang bertugas untuk membunuh *hero* musuh dari belakang.

<sup>9</sup> *Marksman* adalah karakter dengan serangan jarak jauh menggunakan serangan biasa yang memberikan daya rusak besar.

<sup>10</sup> *Tank* adalah karakter dengan daya tahan kuat yang bertugas untuk melindungi teman satu tim.

<sup>11</sup> *Support* adalah karakter dengan peran pendukung untuk membantu satu tim.

<sup>12</sup> *Fighter* adalah karakter yang memiliki spesialisasi bertahan setelah *tank*

<sup>13</sup> *Mage* adalah karakter dengan kekuatan sihir yang tinggi.

sehingga menjadi daya tarik dalam permainan ini untuk dimainkan. Tingkatan dalam memahami kekuatan dalam setiap karakter akan menjadi kunci utama dalam memenangkan pertandingan di permainan ini, terutama dengan penggunaan setiap *item* yang kompleks untuk menjadi pendukung karakter dalam memenangkan pertandingan, dan tidak lupa dengan penggunaan fitur *emblem* dan *spell* untuk variasi dalam permainan yang tergantung dari para pemain untuk menggunakannya.

Pada *Mobile Legends: Bang-Bang* terdapat para pemain yang memiliki tujuan yang berbeda dalam bermain *game* ini. Tujuan yang dimaksud seperti, *push win rate hero*, *push ranked*, dan bermain santai. Hal ini menjadi yang mendasari banyaknya perilaku umpatan yang terjadi di dalam *Mobile Legends: Bang-Bang*. Adanya sistem *win rate hero* dan *ranked* akan membuat para pemain menggunakan salah satu *hero* andalannya untuk meningkatkan point yang sudah dicatat oleh sistem permainan untuk menduduki peringkat yang lebih tinggi berdasarkan wilayah yang telah dipilih oleh para pemain dan sembari menaikkan *point ranked* untuk menemukan lawan yang lebih sulit lagi dalam pertandingan. Pada saat para pemain terus menerus mengalami kekalahan saat melakukan *push win rate hero* dan *push ranked* akan berakibat berkurangnya point yang dimilikinya, dan akan mengalami stress yang menyebabkan para pemain menjadi lebih sensitif dan tertekan.

Pemain yang sedang dalam kondisi ini akan menyebabkan tingkat melakukan perilaku umpatan menjadi lebih besar saat bertemu dengan teman satu tim yang bermainnya tidak sesuai dengan aturan atau bertemu dengan musuh yang melakukan *toxic*. Berbeda dengan para pemain yang mempunyai tujuan dalam *Mobile Legends: Bang-Bang*. Pada *Mobile Legends: Bang-Bang* memiliki para pemain menjadikan permainan ini sebagai hiburan semata yang lebih memilih untuk menikmati permainan ini sebagai sarana untuk melepas rasa bosannya. Para pemain ini lebih suka bermain dengan diam dan memilih untuk tidak menanggapi para pemain yang *toxic*.

## 2.3 Teori

### 2.3.1 Teori Interaksionisme Simbolik

Teori interaksionisme simbolik merupakan salah satu dari teori tindakan sosial yang relevan untuk melakukan suatu penelitian yang bersifat kualitatif. Menurut Mead (2018), tindakan manusia (sebagai anggota keluarga) akan menjadi pusat perhatian, baik yang tampak atau yang tidak tampak (tersembunyi) sehingga semuanya didapat dari suatu relasi atau interaksi antara anggota keluarga. Interaksionis simbolik merupakan salah satu pendekatan sosiologis yang dipelopori oleh Herbert Blumer dan George Herbert Mead. Menurut Blumer dan Mead, manusia merupakan individu yang berperasaan, berpikir, memberikan pengertian dalam setiap keadaan sehingga melahirkan suatu reaksi dan interpretasi pada masing-masing rangsangan yang dihadapi. Pandangan ini dilakukan melalui interpretasi simbol-simbol atau komunikasi bermakna dengan cara gerak, bahasa, empati, rasa simpati, dan melahirkan tingkah laku yang lain sehingga akan menunjukkan reaksi atau respon terhadap rangsangan-rangsangan yang muncul pada dirinya (Salim, 2008).

Menurut Griffin (2012), interaksionisme simbolik merupakan rangkaian bahasa dan isyarat yang digunakan oleh seseorang untuk mempersiapkan bagaimana cara orang lain akan merespon. Hasil dari interaksionisme simbolik adalah rangkaian suatu bahasa dan isyarat dalam komunikasi interpersonal yang masuk ke dalam bagian pesan interpersonal. Menurut Galvin *et al* (2015), pemahaman komunikasi dalam interaksionisme simbolik yang mengartikan bahwa komunikasi sebagai simbol sehingga terdapat proses pembuatan dan berbagai makna. Pernyataan komunikasi merupakan simbol memiliki arti yang digunakan untuk membangun suatu makna dan pesan. Tetapi, dalam interaksionisme simbolik menjadi makna yang khusus dalam persiapan setiap orang yang terlibat dalam lingkungan untuk saling merespon.

Menurut Mead (2018), interaksionisme simbolik adalah interaksi sosial yang terjadi karena penggunaan suatu simbol-simbol yang memiliki makna,

sehingga simbol-simbol ini dapat menciptakan makna yang bisa memicu adanya interaksi sosial antara individu dengan individu lainnya. Makna merupakan suatu konten dalam objek yang bergantung pada hubungan sebuah organisme atau kelompok organisme terhadapnya. Makna tidak selalu berisi konteks psikis (konten pikiran atau kesadaran), karena arti makna tidak mengharuskan untuk sadar dan tidak nyata sampai simbol-simbol memiliki makna dan berevolusi dalam proses pengamatan manusia. Makna akan diidentifikasi dengan simbol-simbol sehingga makna akan menjadi sadar.

Menurut Sobur (2004), dalam teori interaksionisme simbolik berlandaskan pada premis-premis berikut :

- a. Individu akan merespon suatu simbolik, merespon lingkungan termasuk benda, dan perilaku sosial.
- b. Makna merupakan produk interaksi sosial. Makna tidak hanya melihat pada suatu objek, tetapi dinegosiasikan melalui penggunaan bahasa sehingga negosiasi ini memungkinkan karena manusia mampu mewarnai segala sesuatu yang bukan hanya objek fisik, tindakan atau peristiwa, tetapi gagasan yang abstrak.
- c. Makna yang diinterpretasikan oleh individu dapat berubah dari waktu ke waktu, sejalan melalui perubahan situasi yang ditemukan pada interaksi sosial, perubahan interpretasi dimungkinkan karena adanya individu yang dapat melakukan proses mental, yaitu berkomunikasi pada dirinya sendiri.

George Hubert Mead merupakan seorang tokoh yang melahirkan pemikiran interaksi simbolik yang berjudul "*Mind, Self, & Society*" yang menjadi referensi utama dalam teorinya (Griffin, 2012). Interaksi simbolik muncul karena adanya ide-ide dasar yang membentuk suatu makna dalam pemikiran manusia (*mind*) itu sendiri, mengenai diri (*self*) dan terdapat hubungan di tengah-tengah interaksi sosial, dan bertujuan akhir sebagai mediasi serta menginterpretasi suatu makna di tengah masyarakat (*society*) yang dimana suatu individu menetap (Ardianto, 2007).

Teori interaksionisme simbolik memiliki 3 konsep utama yaitu, *mind*, *self*, dan *society* yang dijadikan pisau analisis dalam penelitian ini dengan penjelasan sebagai berikut:

1. *Mind* (pikiran)

Pikiran merupakan kemampuan suatu individu untuk menggunakan simbol yang memiliki makna sosial yang sama sehingga setiap individu harus mengembang pemikirannya melalui interaksi dengan individu lainnya. Dalam pikiran ini menciptakan bahasa insyarat yang disebut sebagai simbol. Simbol-simbol ini memiliki arti yang berbentuk gerak-gerak atau *gesture*, tetapi bisa juga dalam bentuk suatu bahasa. Kaitan dari konsep *mind* dalam penelitian ini yaitu setiap pelaku yang melakukan umpatan dalam *Mobile Legends* memiliki pemaknaan umpatan yang sama. Para pemain memaknai umpatan sebagai salah satu bentuk komunikasi simbolik yang dimana para pemain menggunakan kata dan frasa dalam menyampaikan suatu pemikiran, emosi, dan niatnya. Beberapa pemain mungkin akan termotivasi untuk tampil lebih baik sebagai respon dari umpatan yang diberikan, sementara itu bagi pemain lainnya akan merasa tersinggung atau kehilangan semangat bermainnya.

2. *Self* (diri)

Diri merupakan suatu kemampuan untuk merefleksikan diri setiap individu dari penilaian sudut pandang atau pendapat orang lain. Diri seseorang dapat berperan saat suatu individu melakukan interaksi dengan menggunakan simbol. Seseorang dapat berkomunikasi ketika mereka memahami apa yang orang lain bicarakan sehingga dapat memberikan respon yang dapat dimengerti oleh orang lain. Hal ini menyebabkan *self* (diri) tidak dapat terlepas dari *mind* (pikiran). Kaitan dari konsep *self* dalam penelitian ini yaitu umpatan dapat menjadi alat bagi para pemain untuk melindungi dan memperkuat konsep diri mereka dalam *Mobile Legends*. Umpan balik yang positif atau negatif dari para pemain, serta perilaku umpatan seorang pemain dapat mempengaruhi cara pemain memandang dirinya sendiri dalam *Mobile Legends*.

### 3. *Society* (masyarakat)

Masyarakat merupakan jejaring hubungan sosial yang dibangun, diciptakan, serta dikonstruksikan oleh setiap individu di tengah masyarakat, dan setiap individu akan terlibat dalam perilaku yang mereka pilih secara aktif dan sukarela sehingga akan mengantarkan manusia dalam proses pengambilan suatu peran di tengah masyarakat. Kaitan konsep *society* dalam penelitian ini yaitu umpatan membantu dalam membangun, memperkuat norma, dan ekspektasi sehingga apa yang dianggap sebagai umpatan dapat diterima atau tidaknya dapat bervariasi satu pemain ke pemain lainnya. Beberapa pemain menanggapi umpatan sebagai suatu motivasi atau bentuk hiburan, sementara pemain lainnya menganggapnya sebagai hal yang mengganggu atau menyinggung.

Ketiga konsep pemikiran dari George Herbert Mead ini mendasari interaksi simbolik. Pertama, pentingnya suatu makna bagi perilaku manusia. Kedua, pentingnya suatu konsep mengenai diri. Ketiga, adanya hubungan antara individu dengan masyarakat. Konsep pertama dalam interaksi simbolik berfokus terhadap pentingnya membentuk suatu makna bagi perilaku manusia, dimana dalam teori interaksi simbolik ini tidak terlepas dari proses komunikasi. Karena pada awalnya makna itu tidak memiliki arti dan akhirnya dikonstruksi secara interpretatif oleh individu melalui proses interaksi untuk menghasilkan suatu makna yang dapat disepakati secara bersama. Konsep kedua berfokus pada diri atau *self* yang menekankan pada pengembangan konsep diri melalui individu tersebut secara aktif, yang didasarkan pada interaksi sosial dengan orang lain. Konsep ketiga berfokus pada hubungan antara kebebasan individu dengan masyarakat. Pada konsep ini diakui bahwa norma-norma sosial membatasi perilaku setiap individu, tetapi pada akhirnya setiap individu itulah yang menentukan pilihan yang ada dalam sosial kemasyarakatannya.

Ketiga premis yang diungkapkan oleh George Hubert Mead terkait dengan *mind*, *self*, dan *society* tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena ketiga premis ini saling berkaitan. Dalam proses pembentukan konsep *mind* (pikiran) dan *self*

(diri), akan berperan sebagai perilaku seseorang sehingga perilaku tadi akan memberikan umpan balik oleh *society* (masyarakat).

## 2.4 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu akan berperan penting dalam penelitian ini sebagai acuan dan pijakan suatu penelitian. Penelitian terdahulu memiliki fungsi untuk mengetahui hasil yang telah dilaksanakan oleh peneliti terdahulu dan akan memperoleh gambaran terkait dengan topik penelitian yang dibahas sehingga penelitian terdahulu yang relevan pada penelitian ini akan penulis sajikan dalam bentuk ringkasan atau *summary*.

### **1. DAMPAK GAME ONLINE: STUDI FENOMENA PERILAKU TRASH-TALK PADA REMAJA (Nurul Warits Marinsa Putri, Hamiyati, Shinta Doriza, 2020)**

Penyebab terjadinya *trash-talking* (umpatan) dalam penelitian ini yaitu, pertama adalah bermain dengan orang yang tidak dikenal. Kedua adalah karakter pemain yang egois. Ketiga adalah keterbatasan Bahasa. Keempat adalah bertemu dengan pemain yang berperilaku umpatan. Kelima adalah pengaruh media *game online*. Keenam adalah bertemu dengan pemain yang tidak mengetahui cara bermain yang benar dan *rule of game*. Ketujuh adalah pengaruh lingkungan. Kedelapan adalah faktor perubahan cuaca. Kesembilan adalah gangguan provider. Kesepuluh adalah hasil permainan yang tidak sesuai ekspektasi pemain. Kesebelas adalah tidak memiliki spesifikasi handphone yang sesuai.

### **2. TRASH-TALK DAN PERUBAHAN PERILAKU KOMUNIKASI (Studi Fenomenologi Mengenai Perubahan Perilaku Komunikasi pada Kelompok Bermain 1UP Esports) (Cahyo Sukma Wardana, 2022)**

*Trash-talking* (umpatan) yang terjadi dapat dibedakan menjadi dua kategori. Pertama, untuk mencari suatu kepuasan atau hiburan. Informan lebih suka untuk melampiaskan emosi atau mencari kesenangan dengan

cara menghina lawannya dalam pertandingan. Pelampiasan emosi ini termasuk sebagai refleks yang disebabkan terbawa situasi ketika bermain. Umpatan sengaja untuk ditujukan ke orang lain agar menimbulkan konflik antara pemain, kontroversi, ketidaksetujuan, dan pertentangan. Kedua, untuk meningkatkan performa dalam permainan atau alasan yang strategis. Informan cenderung dalam bermain dengan serius untuk mengincar kemenangan, oleh karena itu sering umpatan digunakan untuk maksud strategis di dalamnya.

### **3. BUDAYA TRASH TALK DI GAME MOBILE LEGENDS DALAM MENGUBAH PERILAKU BERKOMUNIKASI DI KALANGAN REMAJA (Faris Faikar, 2021)**

Penyebab seseorang melakukan *trash-talking* (umpatan) berdasarkan hasil wawancara memiliki lima point. Pertama adalah pengaruh dari *streamer*. Kedua adalah faktor *anonymity*. Ketiga adalah faktor emosi. Keempat adalah adanya *trolling* dan *inting*. Kelima adalah intensitas bermain.

### **4. *Trash-Talking* Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS (Mia Ambarwati, Nurhadi, Abdul Rahman, 2022)**

Bentuk dari *trash-talking* (umpatan) dilakukan oleh pemain dikategorikan menjadi 4, yaitu kategori intelegensi/kecerdasan, kategori umum, seksualitas, dan hewan menjijikan. Umpatan disebabkan dalam situasi yang berbeda-beda, dimana hal ini mempengaruhi makna dari umpatan yang dilakukan. Kondisi yang menyebabkan pemain melakukan umpatan dalam permainan adalah egois, kekalahan, pemain *toxic*, tim lawan yang kuat, dan sinyal buruk. perilaku umpatan dapat dilihat pada situasi yang terjadi sehingga dapat dibedakan menjadi dua, yaitu bermakna positif dan negatif. Berdasarkan bahasa yang digunakan, umpatan pada *Mobile Legends: Bang-Bang* merupakan salah satu wujud ekspresi budaya dalam bagian dari kearifan lokal, dan menjadi ciri khas daerah asal para pemainnya.

Hasil pembahasan dari beberapa penelitian terdahulu yang ada diatas memiliki beberapa persamaan dalam penyebab terjadinya umpatan pada *Mobile*

*Legends: Bang-Bang*. Pertama adalah faktor egois dari setiap pemain, kedua adalah faktor anonimitas yang membuat para pemain menjadi berani dalam melakukan tindakan umpatan, ketiga adalah emosi dari para pemain. Selain dari egois, anonimitas, dan emosi, terdapat persamaan dari hasil penelitian terdahulu faktor eksternal yang menyebabkan pemain melakukan umpatan, yaitu terkait dengan pengaruh media *online* seperti salah satunya dari *platform* youtube yang menyebabkan tanpa ada batasan umur bagi penonton untuk melihat perilaku *streamer* yang sedang membuat konten dengan menjual nilainya dari umpatan yang dilakukannya sembari bermain *Mobile Legends: Bang-Bang*. Hal ini membuat banyak orang yang menonton, terutama bagi kalangan anak dibawah umur masih belum bisa membedakan mana yang baik dan salah. Selanjutnya terdapat gangguan sinyal para pemain yang menyebabkan melakukan umpatan, hal ini membuat para pemain terganggu dalam performa di dalam permainannya akibat gangguan sinyal yang ditimbulkan.

Berdasarkan hasil pembahasan diatas, penelitian ini memiliki beberapa perbedaan gab riset dengan penelitian terdahulu. Menurut peneliti terdapat beberapa fitur yang ada di dalam *Mobile Legends: Bang-Bang* ini seperti, menaikkan bintang di *ranked*, *win rate hero*, *match making rate* (MMR) yang membuat para pemain yang menjadi kecanduan bermain dan memicu terjadinya perilaku umpatan. Dapat disimpulkan terdapat dua jenis pemain yang ada dalam *Mobile Legends: Bang-Bang* ini, pertama adalah pemain yang serius dalam bermain, dan kedua adalah pemain yang bermain hanya untuk sekedar hiburan. Pemain yang serius dalam bermain cenderung ingin memenangkan pertandingan layaknya sedang berada dalam kompetisi, karena sedang mempertaruhkan poin bintang dalam *ranked*, dan berbagai macam *win rate* yang ada di dalam permainan sehingga membuat para pemain ini meningkatkan presentase untuk melakukan umpatan. Berbeda dengan pemain yang bermain untuk sekedar hiburan, pemain seperti ini tidak memikirkan seperti yang dipikirkan oleh pemain yang serius dalam bermain. Pemain ini cenderung juga untuk bermain yang tidak sesuai dengan *rule of game*, bahkan dianggap pemain lain untuk melakukan tindakan *trolling* yang memicu pemain lain untuk melakukan umpatan karena emosi.

Kesimpulan adalah para pemain yang melakukan umpatan dalam *Mobile Legends: Bang-Bang* ini memanfaatkan anonimitas yang ada di dalam permainan yang membuat para pemain ini lebih berani dalam melampiaskan keegoisannya dan emosi yang didapatkan sehingga para pemain ini bebas berekspresi tanpa harus memperdulikan identitas aslinya. Selain anonimitas, faktor eksternal seperti pengaruh media *online* dapat mempengaruhi seseorang untuk melakukan umpatan karena para pemain belum dapat membedakan mana yang baik dan buruk untuk para pemain sendiri sehingga dibutuhkan pembatasan dari pihak orang tua terutama bagi para pemain yang masih dibawah umur dan edukasi kepada para pemain terkait dengan dampak dari umpatan yang dilakukannya dapat berdampak negatif untuk diri sendiri, maupun orang yang menerima umpatan tersebut.

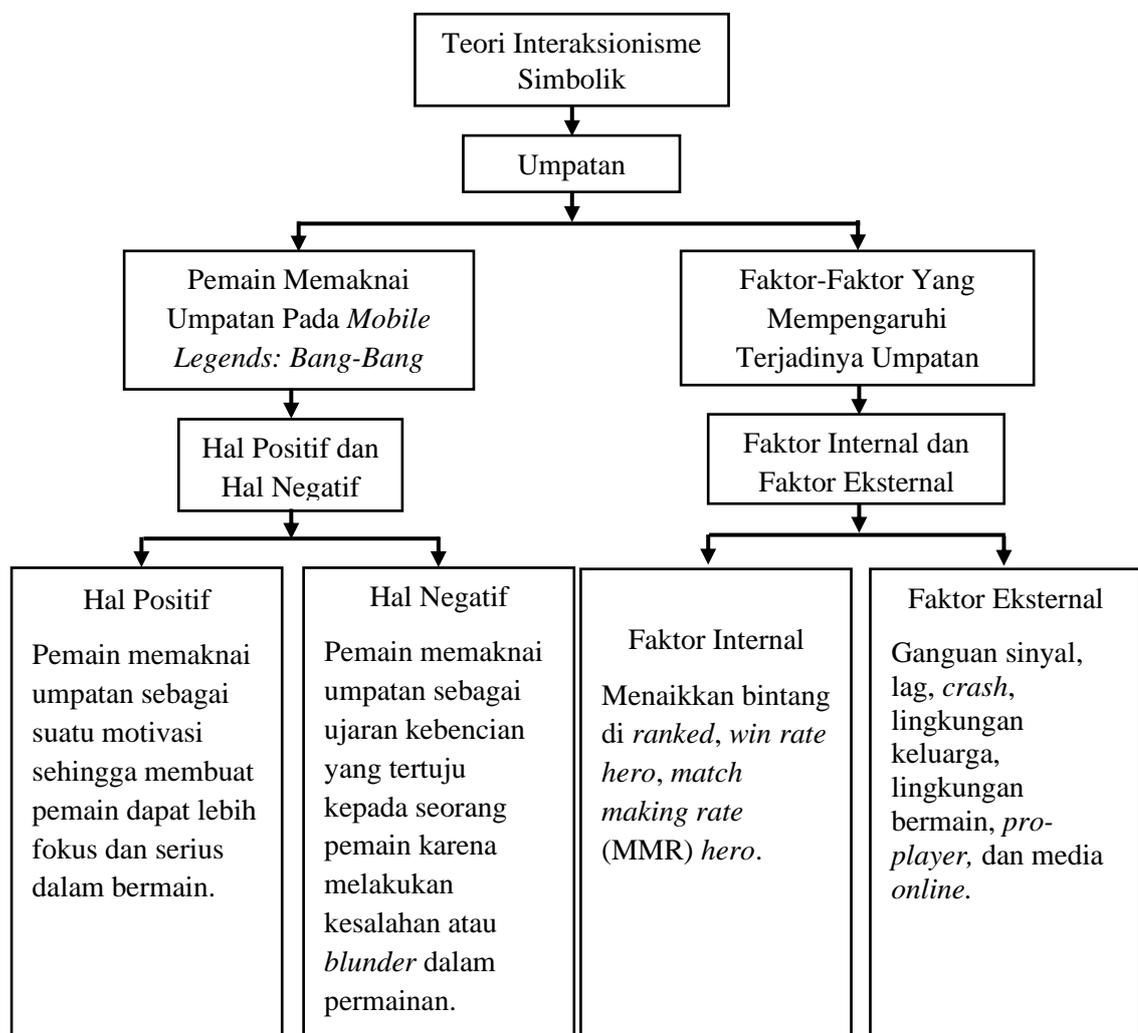
## 2.5 Kerangka Pemikiran

Umpatan merupakan bentuk komunikasi yang dilakukan dengan sengaja oleh suatu individu dan memiliki makna yang positif atau negatif. Artinya makna positif dari umpatan adalah untuk membakar semangat, sedangkan umpatan yang negatif akan mempresentasikan suatu perilaku *toxic*. *Toxic* merupakan ungkapan kepada orang yang beracun atau menyebabkan dampak yang buruk kepada orang lain, terutama dalam psikis. *Toxic* yang terjadi biasanya dalam bentuk kekesalan, kekecewaan, kemarahan, penghinaan, dan untuk menurunkan kondisi mental musuh pada lingkungan kompetitif maupun pada saat turnamen secara langsung dengan cara meneriaki pemain musuh yang terkena kill oleh pemain tim sendiri. Umpatan menjadi salah satu bentuk dari *toxic*, dan makna dari umpatan dapat dilihat dari situasi yang sedang terjadi. Para pemain yang melakukan tindakan umpatan, sudah pasti memiliki alasan dibalik semua tindakan yang dilakukannya. Terutama dalam dunia kompetisi di *Mobile Legends: Bang-Bang*, fenomena umpatan memiliki pengaruh yang signifikan terkait dengan alasan para pemain melakukan perilaku umpatan ini.

Peneliti telah melakukan observasi pada Kamis, 16 Februari 2023 dengan bermain bersama teman peneliti untuk menemukan gejala-gejala terjadinya

umpatan. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, terdapat hubungan sebab-akibat yang menyebabkan para pemain melakukan perkataan umpatan. Salah satunya dalam *game* pertama ini, pemain dari tim peneliti merespon perkataan dari musuh yang disebabkan tidak terima dengan fakta yang dilontarkan oleh salah satu pemain musuh, dan pada *game* kedua ini, salah satu pemain sangat kesal dengan keadaan yang dimana merasa tidak adil karena bertemu dengan lawan yang susah secara beruntun sehingga menyebabkan kesal, stress, dan melontarkan umpatan kepada pemain tim peneliti akibat kekesalan yang dialaminya.

Untuk memberikan penjelasan berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

Sumber: data diolah oleh peneliti (2023)

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode kualitatif dengan pendekatan interaksionisme simbolik. Dalam proses interaksi, umpatan dilihat sebagai suatu simbol yang dimana para pemain *Mobile Legends: Bang-Bang* mempelajari makna dan simbol ini sehingga memungkinkan para pemain untuk bertindak dan berinteraksi secara berbeda. Misalnya cara pemain *Mobile Legends: Bang-Bang* memaknai umpatan atau perbedaan yang bahasa yang digunakan dalam setiap permainan akan berbeda, seperti menganggapi umpatan ini sebagai strategi dalam permainan atau bentuk umpatan yang diberikan pemain lain sehingga harus ditanggapi. Hal ini akan membuat para pemain akan mampu memodifikasi atau mengubah makna yang dilakukan dalam proses interaksi sesuai dengan interpretasi atas situasi sosial.

Menurut Moleong (2014:4) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif merupakan suatu prosedur dalam penelitian yang dapat menghasilkan data dalam bentuk deskriptif berupa kata-kata tertulis ataupun lisan dari perilaku orang-orang yang dapat diamati. Dalam penelitian ini, peneliti sebagai instrumen kunci, pengumpulan sampel sumber data yang dilakukan secara purposive, menggunakan teknik pengumpulan melalui triangulasi (gabungan), analisis data yang bersifat induktif, dan hasil penelitian yang memfokuskan makna dari pada generalisasi. Pada penelitian kualitatif ini berlandaskan pada suatu filsafat *postpositivisme* yang tidak berupaya untuk membuat memanipulasi atau perlakuan fenomena yang dikajinya. Akademisi humaniora, agama, dan sosial lebih umum dalam menggunakan metode penelitian kualitatif (Darmalaksana, 2020). Pada paradigma kualitatif didorong oleh pemikiran para peneliti yang tidak puas akan hasil penelitian kuantitatif. Situasi lain yang melandasi munculnya paradigma kualitatif adalah suatu fenomena yang mendominasi metode kuantitatif di dalam dunia

penelitian, terutama pada ilmu-ilmu budaya dan kemanusiaan. Perolehan data penelitian kualitatif dilakukan secara berkali-kali atau stimulan sehingga mencapai titik jenuh.

Penelitian kualitatif merupakan suatu turunan dari kualitas. Kualitas memiliki makna yang bertentangan dalam istilah kuantitas. Menurut Wijaya (2019) terkandung karakteristik dalam penelitian kualitatif, yaitu deskriptif, verbal, alamiah (naturalistik), makna dan pembahasan yang dalam, empati, emik, induktif, peneliti sebagai peneliti utama, banyak cara dalam mengumpulkan data, menemukan pola dan memahami proses, sampel purposive, tidak menyebabkan generalisasi, desain penelitian yang fleksibel, holistik, pertanyaan terbuka, dan keabsahan data. Jenis penelitian interaksionisme simbolik memberikan pandangan yang berharga dalam memahami dunia sosial dari pespektif individu maupun interaksinya sendiri. Dengan menggunakan interaksionisme simbolik, para peneliti akan memperoleh wawasan yang bernuansa terkait kompleksitas dalam kehidupan sosial dan dapat berkontribusi pada suatu pemahaman yang lebih dalam tentang perilaku dunia dan masyarakat.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menggambarkan secara lebih jelas dan lebih terperinci terkait dengan fenomena yang dialami oleh informan mengenai bagaimana pemain memaknai umpatan pada *Mobile Legends: Bang-Bang* dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi terjadinya umpatan pada pemain *Mobile Legends: Bang-Bang*. Peneliti akan melakukan penelitian dengan cara turun langsung ke lokasi penelitian dengan ikut mengamati dan berpartisipasi, dengan cara menggambarkan dan mendeskripsikan kenyataan yang ada, serta melaksanakan pendekatan mengenai sumber informasi sehingga data yang diperoleh akan menjadi lebih maksimal dan sesuai karena adapun fenomena yang dialami oleh informan.

### **3.2 Lokus Penelitian**

Lokus penelitian dalam penelitian ini adalah *Mobile Legends: Bang-Bang* itu sendiri, karena dalam ruang lingkup digital tidak memiliki keterbatasan untuk

mengaksesnya sehingga membuatnya terlalu luas dan tidak dapat tertuju pada suatu lokasi pada setiap daerah tertentu. Dalam *Mobile Legends: Bang-Bang* terdapat server yang berdasarkan regional khusus untuk wilayah atau negara tertentu seperti, Indonesia, Malaysia, Filipina, Myanmar, Brazil, dan lainnya. Hal ini bertujuan untuk menyediakan konektivitas yang lebih baik, serta pengalaman bermain yang lebih baik di setiap negara. Oleh karena itu, ketika bermain *Mobile Legends: Bang-Bang* memiliki presentase yang besar dengan bertemu para pemain dari negara Indonesia. Indikator untuk mengetahui seorang pemain dari negara Indonesia atau bukan, dapat dilihat dari bendera yang digunakan dan bahasa yang digunakan dalam percakapan ketika sedang melakukan *draft pick*. *Draft pick* merupakan suatu tahapan dalam melakukan seleksi *hero* yang akan digunakan oleh para pemain, dan sistem ini hanya ada ketika di mode *ranked*. Bahkan untuk mengetahui seorang pemain dari negara Indonesia atau bukan, dapat dilihat dari umpatan yang diberikan saat pemain melakukan umpatan dengan pemain lainnya.

### 3.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini menggunakan inti dari pengalaman peneliti atau melalui pengetahuan yang diperoleh dari studi kepustakaan ilmiah sehingga fokus penelitian ini akan ditujukan untuk membatasi studi kualitatif dan membatasi penelitian untuk memilih data yang relevan dan tidak relevan (Moleong, 2017). Berikut ini adalah fokus dalam penelitian ini:

1. Bagaimana pemain memaknai umpatan pada *Mobile Legends: Bang-Bang*.

Banyak dari pemain yang melakukan umpatan saat permainan sedang berlangsung. Umpatan yang dilakukan ini dapat memicu seorang pemain lain melakukan umpatan, karena merasa tidak terima dirinya direndahkan. Akan tetapi, terdapat pemain yang memaknai umpatan ini sebagai suatu taktik dan motivasi yang digunakan untuk membalikkan keadaan sehingga dapat membalas perkataan pemain yang melakukan umpatan itu. Pemain dapat memaknai umpatan menjadi dua hal, yaitu:

- a. Hal positif
  - b. Hal negatif
2. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi terjadinya umpatan pada pemain *Mobile Legends: Bang-Bang*.

Umpatan sudah menjadi suatu hal yang sudah biasa dilakukan para pemain dalam *Mobile Legends: Bang-Bang*. Menurut peneliti, terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya umpatan pada pemain *Mobile Legends: Bang-Bang*, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Adapun indikator yang digunakan sebagai landasan penelitian yaitu sebagai berikut:

- a. Faktor internal, yaitu:
  - 1) Menaikkan bintang di *ranked*
  - 2) *Win rate hero*
  - 3) *Match Making Rate (MMR) Hero*
- b. Faktor eksternal, yaitu:
  - 1) Gangguan sinyal
  - 2) *Lag*
  - 3) *Crash*.
  - 4) Lingkungan keluarga
  - 5) Lingkungan bermain
  - 6) Pengaruh *pro-player*
  - 7) Pengaruh media *online*

### **3.4 Informan Penelitian**

Menurut Crosswell (2015), dalam penentuan informan penelitian kualitatif dengan menggunakan *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan cara pertimbangan dan tujuan tertentu. Pertimbangan yang dimaksud dalam hal ini adalah menggunakan sumber data atau orang yang dianggap mengetahui tentang hal yang diharapkan, berarti dasar pertimbangannya sendiri akan ditentukan oleh peneliti.

Informan atau subjek yang ada pada penelitian ini yaitu pemain *Mobile Legends: Bang-Bang* sehingga untuk mencapai informasi yang diperlukan, terdapat beberapa kriteria yang digunakan untuk menjadi kriteria peneliti dalam menentukan subjek atau informan, yaitu :

1. Bermain *Mobile Legends: Bang-Bang*.
2. Pernah melakukan umpatan dalam *Mobile Legends: Bang-Bang*.
3. Warga negara Indonesia.
4. Jenis kelamin laki-laki atau perempuan.
5. Dibutuhkan minimal berumur 18 tahun.
6. Minimal tingkat pendidikan Sekolah Menengah Akhir.

### **3.5 Sumber Data**

Sumber data yang digunakan dalam penelitian kualitatif merupakan suatu subjek yang didapatkan oleh peneliti (Moleong, 2004) sehingga peneliti memakai dua sumber data di dalam penelitian ini, yaitu :

#### **1. Data primer**

Data primer merupakan sumber data yang langsung dapat diberikan kepada pengumpul data. Kegiatan wawancara, pengamatan, dan observasi langsung di lapangan merupakan cara mendapatkan sumber data primer. Dalam penelitian ini, data primer yang dibutuhkan adalah bagaimana pemain memaknai umpatan pada *Mobile Legends: Bang-Bang* dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi terjadinya umpatan.

#### **2. Data sekunder**

Data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung didapatkan datanya kepada pengumpul data, biasanya melalui orang lain atau dokumen. Dalam penelitian ini, peneliti tidak sekadar bertindak sebagai pengamat, tetapi tetap meneliti supaya keakuratan data yang didapatkan dapat dipertanggungjawabkan. Data sekunder dapat dilihat dari

perbedaan gender, umur, agama, status sosial, ekonomi, lokasi geografis, identitas etnis, dan lainnya.

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

#### 3.6.1 Observasi Partisipatoris

Jenis observasi dalam penelitian ini merupakan observasi partisipatoris dengan peneliti menghampiri tempat kegiatan para pemain yang diamati dan ikut terlibat pada kegiatan subjek tersebut, di sini peneliti hanya bertindak sebagai pengamat dan pelaku. Observasi partisipatoris dilaksanakan karena data yang didapatkan akan lebih lengkap dan tajam sehingga peneliti akan melihat dan mengamati sendiri penyebab umpatan pada pemain *Mobile Legends: Bang-Bang*. Peneliti sudah melakukan observasi partisipatoris dengan cara ikut bermain *Mobile Legends: Bang-Bang* secara langsung bersama teman dari peneliti. Observasi dilakukan selama 41 menit dengan memainkan mode ranked sebanyak dua kali. Mode ranked merupakan mode permainan di *Mobile Legends: Bang-Bang* yang menggunakan sistem perankingan, jika menang poin akan bertambah dan jika kalah poin *match making rate* (MMR) berkurang. Tim peneliti mengalami kekalahan sebanyak dua kali, dan salah satu pemain dari tim peneliti tidak bisa mengendalikan emosinya. Hal ini terjadi karena salah satu tim peneliti menggunakan *hero* Kimmy sebagai andalannya yang berstatus dalam leaderboard top 18 dari Provinsi Lampung dan mengalami penurunan point dari karakter tersebut, tidak lepas dari ejekan tim musuh yang membuat tim peneliti terprovokasi sehingga terjadi perdebatan antara tim peneliti dan tim musuh yang berujung melakukan umpatan.

Berdasarkan observasi partisipasi yang dilakukan oleh peneliti pada Kamis, 16 Februari 2023 ini terdapat hubungan sebab-akibat yang menyebabkan para pemain melakukan umpatan. Pada game pertama, salah satu pemain dari tim peneliti merespon perkataan dari musuh yang disebabkan tidak terima dengan fakta yang dilontarkan oleh salah satu pemain musuh dan penurunan poin MMR (Match

Making Rate) pada hero yang digunakan oleh salah satu tim peneliti. Pada game kedua ini, salah satu pemain sangat kesal dengan keadaan yang dimana merasa tidak adil karena bertemu dengan lawan yang susah secara berturut-turut yang menyebabkan kesal dan stres sehingga melontarkan umpatan kepada pemain tim peneliti akibat kekesalan yang dialaminya.

### **3.6.2 Wawancara Mendalam**

Wawancara merupakan percakapan yang dilangsungkan dengan memiliki maksud tertentu, wawancara biasanya dilakukan dengan dua pihak, yaitu pewawancara dan yang diwawancarai (Moleong, 2014). Penelitian ini penulis menerapkan wawancara semi terstruktur. Jenis wawancara semi terstruktur termasuk ke dalam kategori *in-depth interview*. Wawancara mendalam merupakan proses mendapatkan keterangan dengan tujuan penelitian melalui cara menjawab sambil bertatap muka antara pewawancara dan responden atau orang yang diwawancarai, menggunakan atau tanpa menggunakan pedoman wawancara yang dimana pewawancara dan informan sudah terlibat ke dalam kehidupan sosial yang relatif lama (Sutopo, 2006).

### **3.6.3 Dokumentasi**

Metode dokumentasi merupakan mencari data dalam bentuk catatan, buku, transkrip, majalah, surat kabar, agenda, dan sebagainya (Arikunto, 2013). Dokumen adalah catatan dari peristiwa yang telah berlalu, biasanya berbentuk gambar, tulisan, atau karya-karya monumental seseorang. Hasil penelitian dari observasi dan wawancara akan menjadi lebih kredibel, ketika didukung oleh dokumen-dokumen yang bersangkutan. Dalam penelitian ini, data yang terkumpul dari hasil dokumentasi merupakan suatu data yang mendukung data sekunder dengan cara mengumpulkan suatu data yang bersumber dari data tertulis, arsip, dan gambar yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari objek penelitian.

### **3.7 Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis suatu data yang diperoleh dalam hasil wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan, dengan cara mengelola data ke dalam suatu kategori, menjabarkannya ke dalam unit, melakukan sintesa, menyusunnya ke dalam suatu pola, memilih yang penting, dan memilih untuk dipelajari, serta membuat kesimpulan untuk lebih mudah dipahami oleh diri sendiri ataupun orang lain. Pada penelitian ini, peneliti menerapkan teknik analisis data model dari Miles dan Huberman. Dalam proses analisis data menurut model Miles dan Huberman ini meliputi pengumpulan data, reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion drawing*) (Miles and Huberman, 1992).

#### **3.7.1 Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, seperti observasi, intisari dari dokumen, wawancara, rekaman yang diproses melalui pencatatan, dan pengetikan dalam wujud kata-kata (Miles and Huberman, 1992).

#### **3.7.2 Reduksi Data**

Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang memiliki peran untuk menajamkan, mengarahkan, menggolongkan, membuat suatu data yang tidak perlu, dan mengorganisasi suatu data dengan cara yang sedemikian rupa sehingga kesimpulan final dapat ditarik dan diverifikasi (Miles and Huberman, 1992).

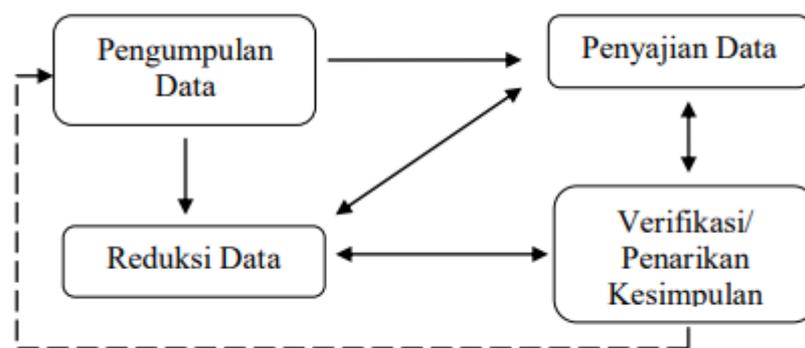
Reduksi data bertujuan untuk memudahkan pemahaman terhadap data yang diperoleh dalam penelitian ini sehingga dari data yang telah direduksi akan memberikan suatu gambaran yang jelas dan lebih mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

### 3.7.3 Penyajian Data

Penyajian data merupakan suatu rangkaian informasi yang memungkinkan kesimpulan dari riset dapat dilakukan. Penyajian data bertujuan untuk menemukan pola-pola yang memiliki makna, serta membuat kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan memberikan tindakan (Miles and Huberman, 1992).

### 3.7.4 Penarikan Kesimpulan

Pada langkah terakhir merupakan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Penarikan kesimpulan akan dilakukan dengan cara menemukan data yang telah disajikan sehingga setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan penarikan kesimpulan dan kesimpulan ini akan diverifikasi serta diuji validitasnya. Dalam penelitian ini, penarikan kesimpulan akan dilakukan dengan cara mengambil intisari berdasarkan rangkaian kategori hasil penelitian dari observasi, wawancara, dan dokumentasi hasil penelitian.



Gambar 3.1 Model Interaktif Miles and Huberman dalam Analisis Data.

*Sumber: Miles and Huberman, 2009*

### 3.8 Teknik Keabsahan Data

Triangulasi data merupakan suatu teknik yang digunakan untuk memvalidasi atau memperkuat keandalan dan keabsahan suatu penelitian atau temuan dengan cara mengumpulkan dan membandingkan data dari sumber yang berbeda atau dengan menggunakan beberapa metode analisis yang berbeda. Menurut Creswell (2016), triangulasi data dapat dilakukan dengan cara:

#### 1. Triangulasi sumber

Penggunaan beberapa sumber data yang berbeda untuk menguji kesesuaian dan konsistensi hasil temuan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi sumber dengan cara melakukan wawancara kepada beberapa informan tentang faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi terjadinya umpatan, peneliti juga melakukan dokumentasi guna menjadikan bukti bahwa data tersebut memang diperoleh dari narasumber yang memang mengetahui tentang kejadian tersebut.

#### 2. Triangulasi metode

Menggunakan dua atau lebih metode pengumpulan data untuk mendapatkan perspektif yang berbeda dalam menggambarkan suatu fenomena. Triangulasi metode peneliti menggunakan metode observasi partisipatoris untuk melihat apakah benar kejadian umpatan pada pemain terjadi karena faktor-faktor yang sudah diduga oleh peneliti.

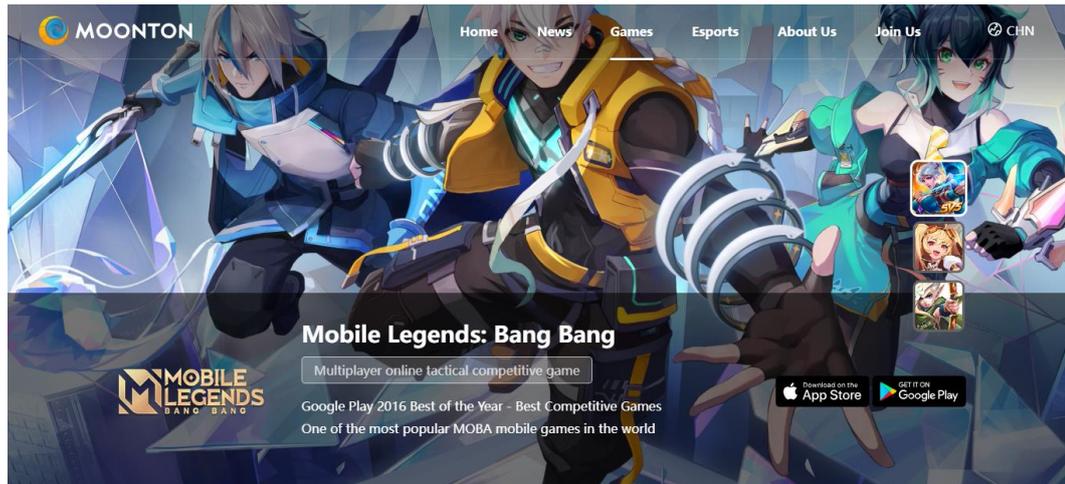
Dalam menggunakan teknik triangulasi data, peneliti perlu memperhatikan bahwa validitas dan keandalan data akan lebih tinggi jika data yang dikumpulkan berasal dari sumber dan metode yang berbeda, serta hasil temuan yang diperoleh konsisten dan saling mendukung. Dengan menggunakan teknik ini akan membantu peneliti dalam meminimalisir bias dan kesalahan dalam penelitian serta dapat meningkatkan kepercayaan pada hasil temuan yang diperoleh.

## IV. GAMBARAN UMUM LOKUS PENELITIAN

### 4.1 Gambaran Umum Lokus Penelitian (*Mobile Legends: Bang-Bang*)

#### 4.1.1 Sejarah *Mobile Legends: Bang-Bang*

*Mobile Legends: Bang-Bang* merupakan *mobile* dengan *genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* yang rilis di seluruh dunia pada 14 Juli 2016. Perkembangannya yang sangat pesat membuat *game* ini telah diunduh dengan jumlah 35 juta kali dan memiliki 8 juta pengguna yang aktif setiap hari di Indonesia pada Desember 2017. Pada bulan Juli 2018 *game* ini memiliki lonjakan pemain dengan total diunduh sebanyak 100 juta kali dan memiliki pengguna aktif bulanan sebanyak 8 juta dari Asia Tenggara dengan jumlah 50% yang berasal dari Indonesia (Panji, 2018). *Game* ini dikembangkan dan diterbitkan oleh *developer* Moonton dari Shanghai, China. Permainan ini dapat dimainkan dengan 10 orang yang akan dibagi menjadi dua tim dalam satu kali permainan dengan rentang waktu berdasarkan dari mode yang dimainkan. Pada mode *classic*, permainan dapat berjalan dalam waktu 10-20 menit, mode *ranked*, permainan dapat berjalan dalam waktu 15-30 menit, dan mode *brawl*, permainan dapat berjalan di bawah 20 menit. Lamanya dari waktu dalam suatu pertandingan didasarkan pada performa para pemain yang bertanding sehingga waktunya tidak akan selalu sama dalam satu pertandingan dengan pertandingan lainnya.



Gambar 4.1 Moonton – Developer *Mobile Legends: Bang-Bang*

Sumber: <https://en.moonton.com/games/index.html>

#### 4.1.2 Geografi *Mobile Legends: Bang-Bang*

Di dalam *Mobile Legends: Bang-Bang* terdapat server yang berdasarkan regional khusus untuk wilayah atau negara tertentu seperti, Indonesia, Malaysia, Filipina, Myanmar, Brazil, dan lainnya. Hal ini bertujuan untuk menyediakan konektivitas yang lebih baik, serta pengalaman bermain yang lebih baik di setiap negara. Oleh karena itu, ketika bermain *Mobile Legends: Bang-Bang* memiliki presentase yang besar dengan bertemu para pemain dari negara Indonesia. Indikator untuk mengetahui pemain tersebut dari negara Indonesia atau bukan, dapat dilihat dari bendera yang digunakan dan bahasa yang digunakan dalam percakapan ketika sedang melakukan *draft pick*. *Draft pick* merupakan suatu tahapan dalam melakukan seleksi *hero* yang akan digunakan oleh para pemain, dan sistem ini hanya ada ketika di mode *ranked*. Bahkan untuk mengetahui seorang pemain dari negara Indonesia atau bukan, dapat dilihat dari umpatan yang diberikan saat pemain melakukan umpatan dengan pemain lainnya. Berikut ini merupakan penampilan dari *Mobile Legends: Bang-Bang* server Indonesia yang dapat dilihat dari gambar di bawah ini:



Gambar 4.2 *Mobile Legends Bang-Bang* Server Indonesia

Sumber: *Mobile Legends: Bang-Bang*

Berdasarkan gambar diatas, *Mobile Legends: Bang-Bang* server Indonesia memiliki *ping* (*Packet Internet Network Groper*) yang lebih rendah. Hal ini dapat dikenali dari gambar diatas yang dilingkari warna merah. Artinya semakin rendah angka dari *ping* yang diberikan, akan semakin lancar dalam proses bermain. Dalam gambar diatas juga terdapat warna hijau yang dilingkari, dan itu menunjukkan indikator bahwa *ping* yang ada di dalam permainan adalah rendah. Di *Mobile Legends: Bang-Bang* terbagi menjadi tiga jenis warna *ping* yang ada, yaitu hijau, orange, dan merah. Warna hijau menunjukkan bahwa kelancaran sinyal dalam bermain akan terjamin lancar. Warna orange menunjukkan bahwa kelancaran sinyal dalam bermain terbilang tidak cukup stabil yang akan menyebabkan *lag* saat bermain. Terakhir, untuk warna merah menunjukkan bahwa kelancaran sinyal dalam bermain terbilang sangat tidak stabil dan tidak disarankan untuk bermain dalam kondisi itu. Namun, tidak menutup kemungkinan untuk terjadi perubahan kondisi *ping* dalam permainan yang tadinya lancar menjadi *lag* yang dikarenakan faktor provider internet yang digunakan.

## VI. KESIMPULAN DAN SARAN

### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti dan pembahasan yang telah penulis paparkan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pemain memaknai umpatan pada *Mobile Legends: Bang-Bang*, yaitu:
  - a) Umpatan yang terjadi dalam *Mobile Legends: Bang-Bang* dimaknai menjadi hal yang positif dan hal yang negatif. Hal yang positif dapat memicu adanya motivasi dari para pemain yang terkena umpatan dari pemain lainnya untuk membuktikan bahwa para pemain ini sebenarnya masih bisa melakukan hal yang lebih baik dari sebelumnya.
  - b) Pemain memaknai umpatan sebagai hal yang negatif karena umpatan dipandang sebagai ujaran kebencian atau hinaan yang diberikan secara personal terhadap seorang pemain. Hal ini yang memicu adanya umpatan berkelanjutan karena para pemain yang mendapatkan umpatan ini merasa tidak terima dengan apa yang diucapkan dari pemain lainnya.
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya umpatan pada pemain *Mobile Legends: Bang-Bang*, yaitu:
  - a) Faktor Internal
    1. Menaikkan bintang di *ranked*

Merupakan faktor yang paling banyak menyebabkan para pemain melakukan umpatan. Dalam menaikkan bintang di *ranked*, menjadi pemicu pemain dalam melakukan umpatan karena *Mobile Legends: Bang-Bang* adalah permainan yang membutuhkan kerja sama tim. Jika ada pemain yang tidak bisa diajak kerja sama dan

bermain serius, itu akan menyebabkan dirinya emosi, dan berdampak ke satu tim.

## 2. *Win rate hero*

Menggunakan hero favorit, biasanya para pemain biasanya akan menjadi lebih berkompetisi untuk memenangkan pertandingan demi meningkatkan *win rate hero* mereka menuju angka yang lebih tinggi. Akan tetapi, ketika para pemain ini sudah menggunakan hero andalannya, dan ada pemain dari tim lain yang performnya buruk karena egois, tidak bisa main, dan sengaja bermain dengan performa yang buruk, tentu saja akan membuat para pemain ini akan kesal dan melakukan umpatan.

## 3. *Match making rate (MMR) hero*

Banyak pemain yang meningkatkan MMR *hero* di dalam permainan untuk mengejar *leaderboard* dunia, dan nama para pemain akan masuk sesuai kategori yang ada. Ketika para pemain sudah bermain dengan serius dan kalah dalam pertandingan karena adanya pemain yang egois, dan tidak mementingkan kepentingan tim, tentu saja hal ini akan memicu umpatan

## b) Faktor Eksternal

### 1. Gangguan sinyal

Hal ini menjadi penyebab paling dominan pemain melakukan umpatan di dalam *Mobile Legends: Bang-Bang* karena gangguan sinyal merupakan suatu hal yang sering terjadi dikalangan para pemain *Mobile Legends: Bang-Bang* dan mengganggu jalannya permainan karena kurang bagusnya dari sinyal yang ditangkap oleh *smartphone* para pemain, terutama bagi pengguna provider non-*wifi*.

### 2. Lingkungan bermain

Pemain yang melakukan umpatan di dalam *Mobile Legends: Bang-Bang* karena lingkungan bermain yang tidak sehat, seperti bermain dengan orang-orang yang suka berbicara kasar akan menjadi salah satu faktor pemain untuk ikut berkata kasar.

### 3. *Pro-player*

Pemain yang melakukan umpatan di dalam *Mobile Legends: Bang-Bang* karena banyak dari pemain yang menjadi penggemar *pro-player* untuk mengikuti tingkah laku *toxic* dari pemain profesional ini ketika sedang *livestreaming* dengan para pemain profesional lainnya dan menganggapnya sebagai suatu *trend*.

## 6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, saran yang dapat diberikan oleh peneliti sebagai berikut:

### 1. Bagi masyarakat umum

Umpatan di *Mobile Legends: Bang-Bang* dapat memberikan perilaku negatif dan berbahaya yang menciptakan lingkungan beracun bagi para pemain. Penting untuk diingat bahwa di balik setiap avatar atau nama pengguna ada orang sungguhan yang memiliki perasaan. Berikut ini beberapa saran mengapa lebih baik menghindari pembicaraan sampah di *Mobile Legends: Bang-Bang*:

- a. Fokus pada peningkatan diri. Daripada membuang-buang energi untuk melakukan umpatan, gunakan waktu itu untuk meningkatkan keterampilan dan permainan individu.
- b. Berikan contoh yang baik. Ingatlah bahwa tindakan umpatan dapat memengaruhi orang lain. Dengan menahan diri dari umpatan, tunjukkan sikap sportif yang baik dan mendorong orang lain untuk melakukan hal yang sama.
- c. Hormati pengalaman orang lain. Orang bermain *game* karena alasan yang berbeda, dan setiap orang memiliki tingkat keahliannya sendiri. Ingatlah bahwa tidak semua orang ahli, dan semua orang berhak menikmati permainan tanpa ditertawakan.
- d. Laporkan perilaku *toxic*. Sebagian besar platform memiliki sistem pelaporan untuk mengatasi perilaku yang tidak pantas. Jika Anda

menemukan toksisitas yang parah atau konsisten, laporkan ke pihak yang berwenang.

- e. Biasakan kritik yang membangun. Berikan umpan balik dan saran yang membangun untuk membantu meningkatkan permainan. Hal ini dapat mempromosikan lingkungan yang lebih sehat dan membangun rasa persahabatan di antara para pemain.
2. Bagi peneliti selanjutnya
- a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan perbandingan dan referensi untuk penelitian selanjutnya.
  - b. Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam kriteria dan subjek. Peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya dapat mengkaji umpatan dengan subjek yang lebih bervariasi, dari segi umur dan budaya yang berbeda sehingga dapat memperoleh data yang lebih dalam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2017). *Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online*. Jurnal Kopasta, 4(1), 28–40. Retrieved from: <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Ambarwati, M., Nurhadi, & Rahman, A. (2022). *Trash-talking Pemain Mobile Legends: Bang-Bang Mahasiswa FKIP UNS*. Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora, 5(3), 243-255.
- Ardianto. 2007. Filsafat ilmu Komunikasi. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baron, Robert dan Donn Byrne (2003) *Psikologi Sosial*. Edisi Sepuluh. Jakarta: Airlangga.
- Candrakusuma, I. G. N. O., Gelgel, N. M. R. A., & Pradipta, A. D. (2017). *Perilaku Trash-talking Remaja Dalam Game Online Dota 2*.
- Conmy, O. B. (2008). *Trash Talk in a Competitive Setting: Impact on Self-Efficacy, Affect, and Performance*.
- Creswell, John W. 2016. *Research Design : Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Edisi Keempat (Cetakan Kesatu). Yogyakarta : Pustaka pelajar.
- Darmalaksana, W. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif, Studi Pustaka, dan Studi Lapangan*. Preprint Digital Library. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati.
- Faikar, F. 2021. *BUDAYA TRASH TALK DI GAME MOBILE LEGENDS DALAM MENGUBAH PERILAKU BERKOMUNIKASI DI KALANGAN REMAJA*.
- Fariz, A. (2017). *Dampak Komunikasi Trashtalk terhadap Gamers dalam Permainan Game Online Dota 2 di Warung Internet Tumang Game Online Kabupaten Jember* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER).
- Fox, J., Gilbert, M., & Tang, W. Y. (2018). *Player experiences in a massively multiplayer online game: A diary study of performance, motivation, and social interaction*. New Media & Society, 20(11), 4056-4073.
- Galvin, KM, Bylund, CL & Brommel, BJ. 2015. *Family Communication: Cohesion and Change (6th ed)*. New York: Pearson Education.
- Greitemeyer, T. (2018). *The spreading impact of playing violent video games on aggression*. Computers in human behavior, 80, 216-219.
- Griffin. 2012. *A first look at communication theory*. New York: McGraw-Hill Companies.

- Hermawan, B.A. (2018). *Sebenarnya, Apa Sih Dampak 'Trash Talk' Saat Bermain Game?*. Benperimen. Medium. <https://benperimen.medium.com/sebenarnya-apa-sih-dampak-trash-talk-saat-bermain-game-509de7e771f>.
- <https://en.moonton.com/games/index.html>
- Irmawati, & Firdaus W. Suhaeb. (2019). *Dampak Bermain Game Online pada Hasil belajar Di SMAN 12 Makassar*. Jurnal sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM 95-99.
- Johnson, C., & Taylor, J. (2020). *More than Bullshit: Trash Talk and Other Psychological Tests of Sporting Excellence*. *Sport, Ethics and Philosophy*, 14(1). <https://doi.org/10.1080/17511321.2018.1535521>
- Koeswara, E, 1988. *Agresi Manusia*. Bandung: PT. Eresco.
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Fenomenologi: Metodologi Penelitian Komunikasi*. Bandung : Widya Padjadjaran.
- M. Iwan Januar, E. F Turmudzi, 2006, *Game Mania*, Gema Insani, Jakarta.
- Mead, George Herbert. 2018. *Mind, Self, and Society, edited and with an introduction by Charles W. Morris*. Chicago: University of Chicago Press.
- Miles, M. B. & Huberman, M. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Moleong, Lexy J. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Moeleong, Lexy J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Panji, A., 2018. *Di Indonesia, Mobile Legends Dimainkan 8 Juta Pengguna Aktif*. Kumparan TECH, [online] Tersedia di:<<https://kumparan.com/@kumparantech/di-indonesia-mobile-legends-dimainkan-8-juta-pengguna-aktif>>
- Salim, Agus. 2008. *Pengantar Sosiologi Mikro*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sarwono, S. W. 2002. *Psikologi Sosial: Individu dan Teori-teori Psikologi Sosial*. Jakarta: PT. Balai Pustaka.
- Sayuno, C. M. M. (2012). *DISCOURAGEMENT, DISTRACTION, AND DEFEAT: A VARIATION ANALYSIS ON TRASH TALK BY CHILD ONLINE GAMERS (Doctoral dissertation, University of the Philippines–Los Baños)*.
- Sobur, Alex. 2004. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sutopo, H. B. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Dasar Teori dan Terapannya dalam Penelitian)*. Surakarta: Sebelas Maret Press.

- Ulum Bahrul, 2018. *Game Mobile Legends Bang Bang Di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan “One Dimensional Man” Herbert Marcuse, Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.*
- Wardana, Cahyo Sukma. 2023. *TRASH-TALK DAN PERUBAHAN PERILAKU KOMUNIKASI (Studi Fenomenologi Mengenai Perubahan Perilaku Komunikasi pada Kelompok Bermain IUP Esports).*
- Warits Mariansa Putri, N., Hamiyati, & Doriza, S. (2020). *Dampak Game online : Studi Fenomena perilaku Trash-Talk pada Remaja.* Jurnal Psikologi Malahayati, 2(2), 272–285.
- Wijaya, H. 2019. *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik.* Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Yip, J. A., Schweitzer, M. E., & Nurmohamed, S. (2018). *Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior.* Organizational Behavior and Human Decision Processes, 144. <https://doi.org/10.1016/j.obhdp.2017.06.002>