

ABSTRACT

Verbal abuse is basically non-physical abuse and can be done to anyone. Someone who commits verbal abuse will usually utter demeaning, harassing, frightening, threatening, and controlling words. Some people consider this as a normal joke to be carried out without realizing the impact of the words spoken. Verbal abuse behavior is generally done because of emotional feelings. Mobile Legends: Bang Bang is a multiplayer online battle arena (MOBA) mobile video game developed and published by Moonton, a subsidiary of ByteDance. Researchers chose students as research objects. Students are the nation's next generation who build, continue, and advance the nation in the future. Mental health in college students can be influenced by several factors including genetics, family, friendships, lifestyle, social, and various other factors. This research uses quantitative research with explanatory studies and also uses a questionnaire as a research tool. This research uses social balance theory by Fritz Heider. The results of the study show that verbal violence affects the mental health of Mobile Legends game players among students of Communication Studies at Pasundan University.

Keywords: Verbal Abuse, Mental Health, Mobile Legends

ABSTRAK

Kekerasan verbal verbal pada dasarnya merupakan kekerasan yang bersifat non fisik dan bisa dilakukan terhadap siapa saja. Seseorang yang melakukan kekerasan verbal biasanya akan mengucapkan kata-kata merendahkan, melecehkan, menakut-nakuti, mengancam, dan cenderung mengendalikan. Beberapa orang menganggap hal tersebut sebagai suatu candaan yang lumrah untuk dilakukan tanpa menyadari dampak dari perkataan yang diucapkan. Perilaku kekerasan verbal umumnya dilakukan karena perasaan emosional. Mobile Legends: Bang Bang adalah permainan video seluler ber-genre multiplayer online battle arena (MOBA) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton, anak perusahaan dari ByteDance. Peneliti memilih mahasiswa sebagai objek penelitian. Mahasiswa merupakan generasi penerus bangsa yang membangun, melanjutkan, dan memajukan bangsa di masa depan. Kesehatan mental pada mahasiswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya yaitu faktor genetika, keluarga, pertemanan, gaya hidup, sosial, dan berbagai faktor lainnya. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan studi eksplanatori dan juga menggunakan kuesioner sebagai alat penelitian. Penelitian ini menggunakan teori keseimbangan sosial (social balance theory) oleh Fritz Heider. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kekerasan verbal berpengaruh terhadap kesehatan mental pemain game Mobile Legends di kalangan mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Pasundan.

Kata kunci: Kekerasan Verbal, Kesehatan Mental, Mobile Legends

RINGKASAN

Kekerasan verbal dasarna kekerasan non-fisik sarta bisa dipigawé pikeun saha. Jalma anu ngalakukeun kekerasan verbal biasana bakal ngucapkeun kecap anu hina, ngaganggu, pikasieuneun, ngancam, sareng ngontrol. Sababaraha urang nganggap ieu salaku lulucon normal dilaksanakeun tanpa sadar dampak kecap nu diucapkeun. Perilaku kekerasan verbal umumna dilakukeun kusabab perasaan émosional. Mobile Legends: Bang Bang mangrupikeun kaulinan vidéo mobile multiplayer online battle arena (MOBA) anu dikembangkeun sareng diterbitkeun ku Moonton, anak perusahaan ByteDance. Panalungtik milih siswa salaku objék panalungtikan. Siswa mangrupa generasi penerus bangsa anu ngawangun, neruskeun, jeung ngamajukeun bangsa dina mangsa nu bakal datang. Kaséhatan méntal di mahasiswa tiasa dipangaruhan ku sababaraha faktor kalebet genetik, kulawarga, silaturahmi, gaya hirup, sosial, sareng sagala rupa faktor sanésna. Ieu panalungtikan ngagunakeun pamarekan kuantitatif jeung studi éksplanasi sarta ngagunakeun angkét minangka alat panalungtikan. Hasil panalungtikan nunjukkeun yén kekerasan verbal mangaruhan kaséhatan méntal pamaén kaulinan Mobile Legends di kalangan mahasiswa Studi Komunikasi Universitas Pasundan.

Sanggem Kunci: Kekerasan Verbal, Kaséhatan Mental, Mobile Legends