

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini pada era globalisasi kecanggihan teknologi semakin berkembang pesat termasuk teknologi gawai yang modern. Berbagai tipe komputer yang berbeda-beda memiliki kelebihan dan kekurangan. Hal tersebut dianggap memenuhi kebutuhan masyarakat, selain sebagai alat penunjang untuk mempermudah pekerjaan dan memperluas jaringan sosial tetapi digunakan sebagai hiburan sehingga semakin banyak bermunculan aplikasi hiburan.

Salah satu dari kebutuhan manusia yakni komunikasi. Komunikasi memiliki beberapa variasi definisi yang tidak terhingga seperti saling berbicara satu sama lain, penyebaran informasi dan masih banyak lagi. Komunikasi dapat berlangsung di mana saja, kapan saja, dan dengan siapa saja. Seiring berkembangnya zaman dan perkembangan teknologi yang semakin pesat, membuat kita semakin mudah dalam melakukan proses komunikasi. Komunikasi terbagi menjadi berbagai macam bentuk diantaranya adalah komunikasi lisan, yang merupakan bentuk komunikasi secara langsung atau berupa kata-kata kepada lawan bicaranya. Pertukaran pesan yang dilakukan selama proses komunikasi menimbulkan beberapa efek seperti, perubahan sikap dan dapat memperluas wawasan. Terdapat beberapa kasus, efek dari komunikasi tidak selalu berdampak baik namun bisa juga berdampak buruk bagi penerimanya.

Kekerasan verbal menjadi hal yang lumrah dan sering terjadi tanpa disadari. Hal ini bermula dari komunikasi yang menjadi kebutuhan pokok manusia untuk berinteraksi. Pemilihan kata yang kurang tepat menjadi pemicu kesalahpahaman yang diterima oleh komunikan. Selain itu, kekerasan verbal merupakan kekerasan psikologi yang menyerang emosi serta mental. Perilaku verbal abuse atau kekerasan verbal dalam proses komunikasi dapat dengan mudah ditemui di mana saja, salah satunya pada game Mobile Legends. Kekerasan 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.

Setiap individu memiliki latar belakang yang berbeda, hal tersebut berpengaruh terhadap kesehatan mentalnya. Orang dengan mental yang sehat cenderung memiliki emosi yang stabil, keseimbangan jiwa, dan tidak terlalu memikirkan permasalahan. Masa remaja merupakan masa di mana mereka sering mengalami stres terutama pada peristiwa-peristiwa tertentu pada hidupnya. Mahasiswa biasanya berusia 18 –25 tahun, pada usia tersebut merupakan masa akhir dari remaja dan masa awal untuk fase dewasa, sehingga dapat disebut bahwa usia mahasiswa adalah fase di mana individu dapat memantapkan pendirian hidupnya.

Mahasiswa merupakan generasi penerus bangsa yang membangun, melanjutkan, dan memajukan bangsa di masa depan. Mahasiswa merupakan bibit-bibit pejuang selanjutnya dan sebagai agen perubahan (*agent of change*). Peran mahasiswa sebagai agen perubahan adalah untuk merubah menuju ke arah yang lebih baik dan bermanfaat bagi lingkungan sekitar. Sebagai *agent of change*, setiap mahasiswa harus memiliki kualitas dan sehat baik secara fisik dan mental, karena kesehatan mental adalah salah satu investasi yang penting untuk membentuk generasi yang baik.

Kesehatan mental pada mahasiswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya yaitu faktor genetika, keluarga, pertemanan, gaya hidup, sosial, dan berbagai faktor lainnya. Faktor-faktor tersebut dapat mempengaruhi mahasiswa secara positif maupun negatif. Akan tetapi masih banyak mahasiswa yang tidak menyadari dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dari beberapa faktor tersebut sehingga mereka lupa akan kesehatan mental mereka. Menurut paparan dari WHO pada tahun 2019, belakangan ini stress lebih sering muncul terjadi salah satunya ialah karena perubahan pola tidur dan pola makan. Perubahan pola tidur sering terjadi karena banyak dari mahasiswa yang bermain game pada malam hari dan biasanya berlangsung hingga menjelang subuh. Hal tersebut menjadi penyebab dari perubahan kesehatan mental pada kalangan mahasiswa. Ironinya hal ini sering terjadi dan dianggap lazim.

Kesehatan mental berarti bebas dari simtom-simtom yang melumpuhkan dan mengganggu, yang merusak efisiensi mental, kestabilan emosi atau ketenangan pikiran (Semiun, 2006). Menurut definisi ini, orang yang bermental sehat adalah

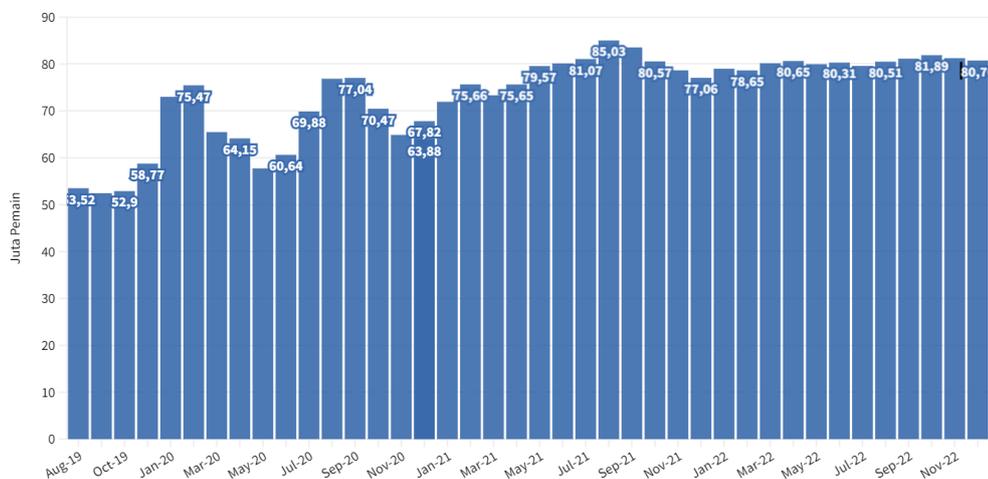
orang yang dapat menguasai segala faktor dalam hidupnya sehingga ia dapat mengatasi kekacauan mental sebagai akibat dari tekanan perasaan dan hal-hal yang menimbulkan frustrasi. Kesehatan mental tidak hanya jiwa yang sehat berada dalam tubuh yang sehat, tetapi juga suatu keadaan yang bercirikan kemampuan seseorang untuk menghadapi kenyataan yang berfungsi secara efektif dalam suatu masyarakat.

Kesehatan mental bisa dipengaruhi oleh faktor lain seperti dalam *game* Mobile Legends. *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. Dirilis pada tahun 2016, *game* ini semakin populer di seluruh dunia, terutama di wilayah Asia Tenggara, dan sejak itu telah melampaui satu miliar kali unduhan, dengan puncak pemain bulanan sebanyak 100 juta. Pada tahun 2021, “*Mobile Legends: Bang Bang*” mencapai pendapatan kotor sepanjang masa sebesar US\$1 miliar dengan 44% pendapatnya berasal dari luar Asia, menjadikannya *game* seluler teratas dari genre-nya dengan daya tarik paling global.

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. Dirilis pada tahun 2016, *game* ini semakin populer di seluruh dunia, terutama di wilayah Asia Tenggara, dan sejak itu telah melampaui satu miliar kali unduhan, dengan puncak pemain bulanan sebanyak 100 juta. Pada tahun 2021, “*Mobile Legends: Bang Bang*” mencapai pendapatan kotor sepanjang masa sebesar US\$1 miliar dengan 44% pendapatnya berasal dari

luar Asia, menjadikannya *game* seluler teratas dari genre-nya dengan daya tarik paling global.

Berdasarkan data *activeplayer.io* jumlah pemain Mobile Legends di seluruh dunia diestimasikan sebanyak 80,76 juta orang pada Desember 2022. Jumlah tersebut menurun 0,6% dibandingkan pada bulan sebelumnya yang sebanyak 81,25 juta pemain.



Gambar 1.1. Jumlah Pemain Bulanan Mobile Legends di Dunia

Sumber: *activeplayer.io*

Berdasarkan data tersebut, *game* Mobile Legends menjadi salah satu *game* mobile terpopuler di dunia. Pasalnya, *game* bertemakan multiplayer online battle arena (MOBA) besutan Moonton ini telah dimainkan oleh puluhan juta orang di dunia setiap bulannya. Berdasarkan data *activeplayer.io*, jumlah pemain Mobile Legends di seluruh dunia diestimasikan sebanyak 80,76 juta orang pada Desember 2022. Jumlah tersebut menurun 0,6% dibandingkan pada bulan sebelumnya yang

sebanyak 81,25 juta pemain. Namun, jumlah itu masih lebih tinggi 4,80% dibandingkan setahun sebelumnya. Pada Desember 2021, jumlah pemain gim ini tercatat sebanyak 77,06 juta orang. Secara tahunan, jumlah pemain Mobile Legends sebanyak 963,91 juta orang sepanjang 2022. Jumlah itu mengalami kenaikan 4% dibandingkan pada tahun sebelumnya yang sebanyak 942,25 juta orang. Meski jumlah pemainnya bertambah, data AppMagic mencatat, pendapatan gim Mobile Legends sebesar US\$215,99 juta atau sekitar Rp3,3 triliun pada 2022. Nilai itu menurun 8,35% dari tahun sebelumnya yang sebesar US\$235,66 juta.

Penelitian ini menggunakan Teori Keseimbangan Sosial dari **Fritz Heider**, pada tahun 1958 dalam bukunya yang berjudul *The Psychology of Interpersonal Relations*. Teori ini menjelaskan mengenai sikap dan hubungan individu dengan satu dan lainnya di dalam struktur sosial maupun kelompok.

Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan, terdapat masalah. Penulis melihat adanya penghinaan atau kegiatan menghina, memfitnah, mengancam, dan membantah terhadap sesama pemain.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut dengan judul **“Pengaruh Kekerasan Verbal Terhadap Kesehatan Mental Pemain Game Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi 2019 Universitas Pasundan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka terdapat beberapa masalah yang akan dibahas dalam penelitian antara lain :

1. Seberapa besar pengaruh kekerasan verbal terhadap kesehatan mental pemain *game* Mobile Legends di kalangan mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi 2019 Universitas Pasundan?
2. Seberapa besar pengaruh menghina terhadap kesehatan mental pemain *game* Mobile Legends di kalangan mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi 2019 Universitas Pasundan?
3. Seberapa besar pengaruh memfitnah terhadap kesehatan mental pemain *game* Mobile Legends di kalangan mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi 2019 Universitas Pasundan?
4. Seberapa besar pengaruh mengancam terhadap kesehatan mental pemain *game* Mobile Legends di kalangan mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi 2019 Universitas Pasundan?
5. Seberapa besar pengaruh membantah terhadap kesehatan mental pemain *game* Mobile Legends di kalangan mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi 2019 Universitas Pasundan?

1.3. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan paparan di atas, maka terdapat tujuan penelitian antara lain :

1. Untuk mengetahui besarnya pengaruh kekerasan verbal terhadap kesehatan mental pemain *game* Mobile Legends di kalangan mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi 2019 Universitas Pasundan.

2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh menghina terhadap kesehatan mental pemain *game* Mobile Legends di kalangan mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi 2019 Universitas Pasundan.
3. Untuk mengetahui besarnya pengaruh memfitnah terhadap kesehatan mental pemain *game* Mobile Legends di kalangan mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi 2019 Universitas Pasundan.
4. Untuk mengetahui besarnya pengaruh mengancam terhadap kesehatan mental pemain *game* Mobile Legends di kalangan mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi 2019 Universitas Pasundan.
5. Untuk mengetahui besarnya pengaruh membantah terhadap kesehatan mental pemain *game* Mobile Legends di kalangan mahasiswa prodi Ilmu Komunikasi 2019 Universitas Pasundan.

1.3.2. Kegunaan Penelitian

2. Kegunaan Teoritis
 - a. Memberikan pengembangan pada penelitian kajian Kekerasan Verbal dan Kesehatan Mental.
 - b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan bagi peneliti selanjutnya.
 - c. Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan pada tingkatan teoritis kepada pembaca dalam upaya menjaga kesehatan mental dengan mengurangi perilaku kekerasan verbal kepada orang lain.
3. Kegunaan Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan tentang Kekerasan Verbal terhadap Kesehatan Mental.
- b. Bagi penulis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang lebih luas dalam bidang Komunikasi, khususnya mengenai masalah tentang Kekerasan Verbal dan Kesehatan Mental.
- c. Memberikan gambaran kepada pembaca antara kekerasan verbal dengan kesehatan mental mahasiswa.
- d. Dapat digunakan sebagai bahan perhatian dan memberikan arahan mengenai mahasiswa yang mengalami kekerasan verbal agar lebih memperhatikan kesehatan mental.