

ABSTRAK

Penelitian ini membahas peranan habitus dalam membentuk praktik kekerasan verbal pada interaksi pemain game online *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB). Fenomena kekerasan verbal dalam permainan daring tidak hanya dipandang sebagai ekspresi emosional sesaat, tetapi juga sebagai praktik sosial yang dipengaruhi oleh lingkungan, modal yang dimiliki pemain, serta arena permainan yang kompetitif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana habitus, modal, dan arena memengaruhi terbentuknya perilaku kekerasan verbal dalam interaksi antar pemain maupun dalam konteks livestream.

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik wawancara mendalam terhadap informan yang merupakan pemain dan streamer MLBB. Data dianalisis menggunakan kerangka teori Pierre Bourdieu, khususnya konsep habitus, modal, dan arena, untuk mengungkap pola sosial yang melatarbelakangi kekerasan verbal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa habitus pemain terbentuk melalui lingkungan keluarga dan pertemanan yang permisif terhadap makian, sehingga kekerasan verbal dianggap wajar. Modal yang dimiliki pemain baik modal ekonomi, sosial, maupun simbolik menjadi faktor pembeda yang melahirkan sikap superioritas, kesombongan, serta praktik merendahkan pemain lain. Arena kompetitif MLBB, dengan sistem peringkat, reset season, dan fitur komunikasi, memperkuat suasana panas pertandingan sehingga kekerasan verbal semakin sering terjadi. Dalam konteks livestream, kekerasan verbal bahkan diposisikan sebagai bagian dari hiburan bagi penonton.

Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa praktik kekerasan verbal dalam MLBB merupakan hasil interaksi antara habitus, modal, dan arena. Kekerasan verbal tidak hanya dipicu oleh emosi individu, tetapi juga diproduksi dan dinormalisasi oleh struktur sosial serta sistem kompetitif yang melekat pada permainan.

Kata Kunci: Habitus, Modal, Arena, Kekerasan Verbal, *Mobile Legends: Bang Bang*

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine how habitus, capital, and arena influence the formation of verbal violence in interactions between players and in the context of livestreaming.

The research method used was qualitative, using in-depth interviews with informants who were MLBB players and streamers. Data were analyzed using Pierre Bourdieu's theoretical framework, specifically the concepts of habitus, capital, and arena, to uncover the social patterns underlying verbal violence.

The results showed that players' habitus is formed through a family and friendship environment that is permissive of insults, making verbal violence considered normal. Players' capital, whether economic, social, or symbolic, becomes a differentiating factor, giving rise to attitudes of superiority, arrogance, and the practice of demeaning other players. The competitive arena of MLBB, with its ranking system, season resets, and communication features, intensifies the heated atmosphere of matches, leading to increased frequency of verbal violence. In the context of livestreaming, verbal violence is even positioned as part of the entertainment for viewers.

The conclusion of this study is that the practice of verbal violence in MLBB is the result of the interaction between habitus, capital, and arena. Verbal violence is not only triggered by individual emotions, but is also produced and normalized by the social structures and competitive systems inherent in gaming.

Keywords: Habitus, Capital, Arena, Verbal Violence, Mobile Legends: Bang Bang

RINGKESAN

Tujuan tina ulikan ieu pikeun nangtukeun kumaha habitus, modal, jeung arena pangaruh formasi kekerasan verbal dina interaksi antara pamaén sarta dina konteks livestreaming.

Métode panalungtikan anu digunakeun nya éta kualitatif, ngagunakeun wawancara mendalam ka informan anu pamaén MLBB jeung streamer. Data dianalisis ngagunakeun kerangka téoritis Pierre Bourdieu, khususna konsép habitus, modal, sareng arena, pikeun ngungkabkeun pola-pola sosial anu aya dina dasar kekerasan verbal.

Hasilna nunjukkeun yén habitus pamaén dibentuk tina lingkungan kulawarga sareng silaturahmi anu permisif tina hinaan, sahingga kekerasan verbal dianggap normal. Modal pamaén, boh ékonomi, sosial, boh simbolis, jadi faktor anu ngabédakeun, nimbulkeun sikep kaunggulan, sombong, jeung prak-prakan ngarendahkeun pamaén séjén. Arena kompetisi MLBB, kalawan sistem ranking na, resets usum, sarta fitur komunikasi, intensifies atmosfir dipanaskeun tina patandingan, ngarah kana ngaronjatna frékuénsi kekerasan verbal. Dina konteks livestreaming, kekerasan verbal malah diposisikan salaku bagian tina hiburan pikeun pemirsa.

Kacindekan tina ieu panalungtikan nya éta prak-prakan kekerasan verbal dina MLBB mangrupa hasil interaksi antara habitus, modal, jeung arena. Kekerasan verbal henteu ngan dipicu ku émosi individu, tapi ogé dihasilkeun sarta dinormalisasi ku struktur sosial jeung sistem kalapa alamiah dina kaulinan.

Kata Kunci: Habitus, Ibukota, Arena, Kekerasan Verbal, Mobile Legenda: Bang Bang