

BAB I

PENDAHULUAN

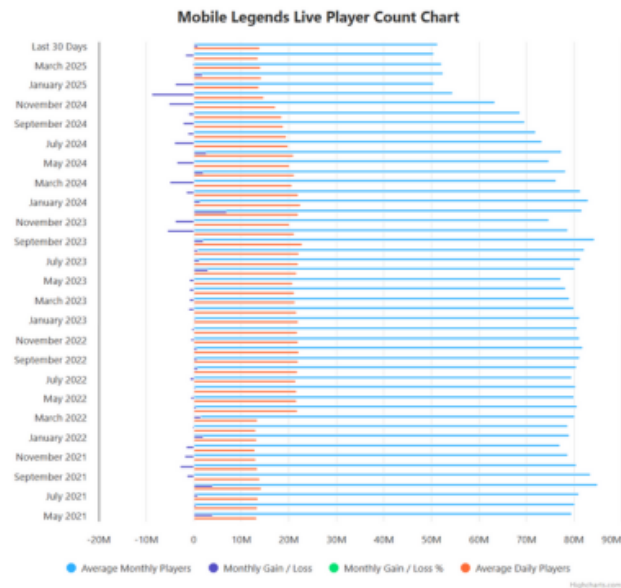
1.1 Latar Belakang

Game online pada masa kini sudah tidak lagi sekadar menjadi sarana hiburan, tetapi telah berkembang menjadi bagian penting dari industri digital yang memiliki dampak sosial, ekonomi, hingga budaya. Perkembangan teknologi komunikasi dan internet membuat akses terhadap game online semakin mudah, baik melalui komputer maupun ponsel pintar. Fenomena ini mendorong lahirnya industri *e-sport*, yang diakui sebagai cabang olahraga elektronik dengan penyelenggaraan turnamen besar-besaran, baik tingkat nasional maupun internasional. *Turnamen e-sport* kerap disiarkan secara langsung dan ditonton oleh ribuan hingga jutaan penonton, yang memperlihatkan bagaimana game online telah membentuk ruang sosial baru di era digital.

Salah satu genre game online yang banyak diminati adalah MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Genre ini menghadirkan permainan berbasis kerja sama tim dan strategi, di mana pemain harus mempertahankan basis sendiri sekaligus menghancurkan basis lawan. Permainan MOBA biasanya menuntut koordinasi, komunikasi, dan kekompakan antar pemain agar dapat meraih kemenangan. Elemen-elemen seperti *push turret*, *farming*, dan *team fight* menjadi kunci keberhasilan, sehingga memunculkan rasa kompetitif yang tinggi di antara pemain. Popularitas MOBA juga ditunjang oleh keberagaman karakter, latar cerita, serta kemampuan khusus yang ditawarkan, yang membuatnya semakin digemari.

Dari sekian banyak MOBA, Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) menjadi permainan paling populer di Indonesia. Game ini dikembangkan oleh Moonton pada tahun 2016, dan sejak perilisannya terus mengalami perkembangan signifikan, mulai dari peningkatan kualitas grafis, pembaruan gameplay, hingga hadirnya berbagai skin karakter. Tidak hanya itu, MLBB juga kerap melakukan kolaborasi dengan berbagai brand maupun ikon populer dunia seperti *Attack on Titan*, Neymar, dan *Hello Kitty*, yang semakin menambah daya tarik bagi para pemain. Berdasarkan data Moonton (2024), jumlah pemain aktif MLBB di Indonesia mencapai 35 juta orang, atau sekitar seperempat dari total 90 juta pemain aktif di dunia. Fakta ini menempatkan Indonesia sebagai salah satu negara dengan pemain MLBB terbanyak, dengan Pulau Jawa menjadi wilayah paling dominan.

Gambar 1. Data Unduhan Mobile Legend



Sumber: *activeplayer.io*

Besarnya jumlah pemain MLBB tentu menciptakan dinamika sosial yang beragam. Di satu sisi, permainan ini dapat memberikan hiburan, memperluas jaringan pertemanan, serta melatih kemampuan berpikir strategis. Namun, di sisi lain, MLBB juga memunculkan fenomena negatif yang cukup mengkhawatirkan, yaitu kekerasan verbal dalam interaksi antar pemain. Fitur komunikasi yang semula ditujukan untuk menyusun strategi dan meningkatkan kerja sama tim justru sering disalahgunakan sebagai sarana melontarkan hinaan, ejekan, maupun makian. Fenomena ini tidak hanya menurunkan kualitas pengalaman bermain, tetapi juga berpotensi menormalisasi perilaku kekerasan dalam ranah digital.

Menurut Sears, Peplau, & Taylor (2006), kekerasan verbal adalah penggunaan bahasa dengan tujuan menyakiti, merendahkan, atau mengintimidasi

orang lain, baik secara langsung maupun tidak langsung. Sutikno (dalam Putri et al., 2012) menambahkan bahwa kekerasan verbal dapat berbentuk lisan maupun tulisan dengan kata-kata kasar tanpa melibatkan kekerasan fisik. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun tidak meninggalkan luka fisik, kekerasan verbal tetap dapat berdampak pada kondisi psikologis dan emosional seseorang. Dalam konteks MLBB, kekerasan verbal kerap terjadi secara terang-terangan, terutama terhadap pemain yang dianggap kurang kompeten atau melakukan kesalahan dalam permainan.

Situasi ini menjadi semakin serius jika dilihat dari demografi pemain MLBB yang sebagian besar adalah remaja. Masa remaja merupakan fase perkembangan yang sangat penting dalam pembentukan kepribadian, emosi, dan kontrol diri. Paparan terhadap kekerasan verbal yang terus menerus dikhawatirkan dapat memengaruhi kesehatan mental, membentuk kebiasaan negatif dalam berinteraksi, bahkan terbawa ke kehidupan nyata di luar dunia game. Dengan demikian, fenomena kekerasan verbal dalam MLBB bukan hanya persoalan permainan semata, melainkan juga masalah sosial yang berdampak luas.

Untuk memahami fenomena ini secara lebih mendalam, teori habitus dari Pierre Bourdieu dapat dijadikan kerangka analisis. Habitus merupakan sistem disposisi yang terbentuk melalui pengalaman hidup, pendidikan, serta lingkungan sosial, yang kemudian memengaruhi cara berpikir, merasa, dan bertindak individu (Bourdieu, 1977). Habitus menjelaskan bagaimana perilaku yang berulang, termasuk penggunaan kekerasan verbal, dapat menjadi kebiasaan yang berlangsung

secara otomatis. Dalam konteks MLBB, kebiasaan tersebut terbentuk dari interaksi antara struktur permainan yang kompetitif dengan latar belakang sosial dan pengalaman para pemain. Dengan menggunakan pendekatan habitus, kekerasan verbal dapat dipahami tidak hanya sebagai perilaku individual, tetapi juga sebagai praktik sosial yang dipengaruhi oleh struktur dan dinamika yang lebih luas. Pemain membawa habitus masing-masing ke dalam arena permainan, lalu saling berinteraksi dalam situasi yang penuh tekanan kompetitif. Interaksi inilah yang memungkinkan kekerasan verbal muncul, dipertahankan, bahkan direproduksi sebagai bagian dari budaya bermain.

Berdasarkan uraian tersebut, penting untuk meneliti lebih jauh mengenai peranan habitus dalam kekerasan verbal pemain MLBB. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai faktor-faktor yang melatarbelakangi terbentuknya kebiasaan kekerasan verbal, serta dampak yang ditimbulkan terhadap pemain, khususnya remaja. Selain itu, penelitian ini juga memiliki nilai praktis dalam upaya menciptakan lingkungan digital yang lebih sehat dan mendukung terciptanya pengalaman bermain yang positif. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi baik secara akademis maupun praktis dalam memahami serta mengurangi fenomena kekerasan verbal di ranah game online. Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk membuat penelitian berjudul **REALITAS VIRTUAL PADA KEKERASAN VERBAL DALAM GAME ONLINE** (Studi Kualitatif Deskriptif Melalui Perspektif Pierre Bourdieu Mengenai Peranan Habitus dalam Interaksi Pemain MLBB).

1.2 Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan diatas, dapat dirumuskan bahwa penelitian ini akan berfokus dengan fenomena peranan habitus dalam kekerasan verbal yang terjadi pada interaksi pemain *game online* Mobile Legend Bang Bang.

1.2.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah dirumuskan, peneliti menemukan identifikasi yang sesuai menjadi berbagai pertanyaan penelitian, yaitu :

1. Bagaimana habitus pemain terbentuk dalam konteks sosial dan budaya mereka?
2. Bagaimana modal memengaruhi posisi pemain dalam komunitas dan kaitannya dengan perilaku verbal yang agresif?
3. Bagaimana habitus tersebut termanifestasi dalam interaksi verbal di dalam arena permainan MLBB?

1.3 Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dibuat selain untuk memenuhi syarat kelulusan sekaligus untuk syarat ujian siding sarjana strata satu (S1) Jurusan Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan Bandung, peneliti ingin mencapai tujuan lain sebagai berikut :

1. Mengetahui apa yang membentuk habitus kekerasan verbal dalam permainan daring Mobile Legend Bang Bang.
2. Mengetahui modal mempengaruhi posisi pemain dalam komunitas dan kaitannya dengan perilaku verbal yang agresif.
3. Mengetahui apa saja tindakan pelaku kekerasan verbal dalam permainan daring Mobile Legend Bang Bang.

1.3.2 Kegunaan Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan dedikasi dalam kepustakaan teoritis bagi mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi yang tengah melakukan penelitian.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan referensi berbagai pihak yang membutuhkan.
3. Hasil penelitian diharapkan dapat berperan dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya mengenai fenomena kekerasan verbal yang terjadi dalam permainan daring apapun.