

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Literatur

2.1.1 Review Penelitian Sejenis

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap penelitian terdahulu. Tahapan pada pengamatan penelitian sejenis sangat penting dilakukan karena dipergunakan sebagai rujukan untuk perbandingan antara penelitian terdahulu dengan penelitian terbaru serta menghindari kesamaan antara penelitian yang peneliti kerjakan dengan penelitian sejenis sebelumnya, dengan perbandingan seperti berikut :

1. Penelitian oleh Muhammad Afnizal, Harmona Daulay, T. Ilham Saladin, Hadriana Marhaeini Munthe, Linda Elida berjudul **“Habitus Pemain Game Online Dalam Kekerasan Verbal di Warung Kopi”** jurnal dari prodi sosiologi Universitas Sumatera Utara, Medan. Penelitian tersebut membahas tentang terbentuknya kebiasaan perilaku kekerasan verbal oleh pemain *game online* pada warung kopi yang didasari oleh faktor internal dan faktor eksternal. Prinsip diri yang menyukai keramaian dan menyendiri memberikan pengaruh dalam berperilaku kekerasan verbal, pemain yang berbaur lenih sering dengan teman-temannya sebaya berada pada tempat yang sama berpeluang lebih besar dalam resiko saling menghujat, menceemooh atau melakukan kekerasan verbal kepada pemain lain maupun teman sebaya. **Perbedaan** pada penelitian terletak pada objek yang diteliti,

objek penelitian tersebut adalah tongkrongan warung kopi sedangkan penelitian ini adalah kekerasan verbal yang terjadi pada game Mobile Legend Bang Bang. **Persamaan** pada penelitian ini terletak pada topik pembahasan yaitu habitus pemain game dalam kekerasan verbal, terkhususnya pada penelitian ini adalah kekerasan yang terjadi pada Mobile Legend Bang Bang.

2. Bolkyah, Rivaldo Trenggana berjudul “**Fenomena Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring Dota 2**” Hasil penelitian menunjukkan bahwa motif pemain DOTA 2 melakukan kekerasan verbal karena ingin memotivasi rekan satu tim sebagai upaya dalam strategi, adanya tim yang memiliki egoisitas tinggi, kekesalan memuncak, dan mendapatkan tim buruk. Setelah melakukan kekerasan verbal, para pemain tidak melakukan hal apapun, namun ada pula yang meminta maaf kepada rekan maupun lawan. mengenai hal tersebut. Makna kekerasan verbal dalam permainan DOTA 2 adalah meningkatkan mental tim, melampiaskan kekesalan, bagian dari strategi, serta sarana hiburan. **Perbedaan** penelitian terletak pada objek yang diteliti yaitu Dota 2 sedangkan penelitian ini adalah Mobile Legend Bang Bang, serta teori yang digunakan adalah komunikasi virtual sedangkan penelitian ini menggunakan teori habitus. **Persamaan** penelitian terletak pada topik pembahasan kekerasan verbal pada *game online* terkhususnya penelitian ini adalah habitus pemain yang melakukan kekerasan verbal.

3. Penelitian oleh Djoko Supriatno, Choirul Bachtiar, Irma Noeviyanti berjudul **“Kekerasan Komunikasi Verbal oleh Anak 11-12 tahun Dalam Game Online Free Fire”** Jurnal paradigma madani, volume 9, no. 1 tahun 2022. Penelitian tersebut membahas faktor anak dengan rentang usia 11-12 tahun melakukan kekerasan verbal yang dilakukan pada saat bermain *game online* Free Fire, kekerasan verbal tersebut dilakukan untuk mencemooh, meluapkan emosi, mengganggu pemain lain dengan kata-kata yang kasar seperti “jancuk, goblok, anjing, taek dll”. Kata kata tersebut dilontarkan sebagai representasi perasaan kesal, kagum, marah dan senang. Selain itu umpatan bisa memiliki makna yang telah disepakati para pemain yang menggambarkan sapaan dan keakraban. **Perbedaan** penelitian terletak pada objek jenis *game online*, penelitian tersebut fokus pada game free fire yang dimainkan oleh anak-anak rentang umur 11-12 tahun, sedangkan jenis *game online* pada penelitian ini adalah Mobile Legend Bang Bang. Serta teori yang digunakan. **Persamaan** penelitian terletak pada fokus permasalahan yaitu fenomena kekerasan verbal pada *game online*, terkhususnya penelitian ini adalah Mobile Legend Bang Bang.

Tabel 1.1 Review Penelitian Sejenis

No.	Nama dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian	Persamaan Penelitian
1.	Muhammad Afnizal, Harmona Daulay, T. Ilham	Hasil terbentuknya kebiasaan perilaku	Perbedaan pada penelitian terletak pada objek yang	Persamaan pada penelitian ini terletak pada topik

Saladin, Hadriana Marhaeini Munthe, Linda Elida berjudul “Habitus Pemain Game Online Dalam Kekerasan Verbal di Warung Kopi”	kekerasan verbal oleh pemain <i>game online</i> pada warung kopi yang didasari oleh faktor internal dan faktor eksternal. Prinsip diri yang menyukai keramaian dan menyendiri memberikan pengaruh dalam berperilaku kekerasan verbal, pemain yang berbau lenih sering dengan teman- temannya sebaya berada pada tempat yang sama berpeluang lebih besar dalam resiko saling menghujat, menceemooh atau melakukan	diteliti, objek penelitian tersebut adalah tongkrongan warung kopi sedangkan penelitian ini adalah kekerasan verbal yang terjadi pada game Mobile Legend Bang Bang.	pembahasan yaitu habitus pemain game dalam kekerasan verbal.
---	--	--	--

		kekerasan verbal kepada pemain lain maupun teman sebaya.		
2.	Bolkyah, Rivaldo Trenggana berjudul “Fenomena Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring Dota 2”	Hasil penelitian menunjukkan bahwa motif pemian DOTA 2 melakukan keekrasan verbal karena ingin memotivasi rekan satu tim sebagai upaya dalam strategi, adanya tim yang memiliki egoisitas tinggi, kekesalan memuncak, dan mendapatkan tim buruk. Setelah melakukan kekerasan verbal, para pemain tidak melakukan hal apapun, namun ada pula yang meminta maaf	Perbedaan penelitian terletak pada objek yang diteliti yaitu Dota 2 sedangkan penelitian ini adalah Mobile Legend Bang Bang, serta teori yang digunakan adalah komunikasi virtual sedangkan penelitian ini menggunakan teori habitus.	Persamaan penelitian terletak pada topik pembahasan kekerasan verbal pada <i>game online</i> terkhususnya penelitian ini adalah habitus pemain yang melakukan kekerasan verbal.

		kepada rekan maupun lawan. mengenai hal tersebut. Makna kekerasan verbal dalam permainan DOTA 2 adalah meningkatkan mental tim, melampiaskan kekesalan, bagian dari strategi, serta sarana hiburan.		
3.	Djoko Supriatno, Choirul Bachtiar, Irma Noeviyanti yang berjudul Kekerasan Komunikasi Verbal oleh Anak 11-12 tahun Dalam Game Online Free Fire	Hasil penelitian tersebut menunjukan faktor anak dengan rentang usia 11-12 tahun melakukan kekerasan verbal yang dilakukan pada saat bermain <i>game online</i> Free Fire, kekerasan verbal tersebut dilakukan untuk mencemooh,	Perbedaan penelitian terletak pada objek jenis <i>game online</i> , penelitian tersebut fokus pada game free fire yang dimainkan oleh anak-anak rentang umur 11-12 tahun, sedangkan jenis <i>game online</i> pada	Persamaan penelitian terletak pada fokus permasalahan yaitu fenomena kekerasan verbal pada <i>game online</i> , terkhususnya penelitian ini adalah Mobile Legend Bang Bang.

		meluapkan emosi, mengganggu pemain lain dengan kata-kata yang kasar seperti “jancuk, goblok, anjing, taek dll”. Kata kata tersebut dilontarkan sebagai representasi perasaan kesal, kagum, marah dan senang. Selain itu umpatan bisa memiliki makna yang telah disepakati para pemain yang menggambarkan sapaan dan keakraban.	penelitian ini adalah Mobile Legend Bang Bang.	
--	--	---	---	--

2.2 Kerangka Konseptual

2.2.1 Komunikasi

2.2.1.1 Pengertian Komunikasi

Komunikasi dalam Bahasa latin yaitu *communicatio* atau *communicare*, yang berarti *menyampaikan, berbagi, atau membuat sesuatu menjadi milik bersama*., jadi komunikasi secara etimologi berarti proses menyampaikan, berbagi, atau membuat sebuah pesan menjadi milik bersama. Gordon, W. I. dalam bukunya *Communication and social order* menyatakan “komunikasi adalah proses sosial di mana sejumlah informasi diproses dan dipahami oleh individu atau kelompok”.

Komunikasi merupakan merupakan sebuah alat untuk menyampaikan pesan kepada orang lain, dengan maksud mendapatkan timbal balik. Menurut Effendy (2008:10), komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu.

Komunikasi merupakan kebutuhan utama manusia sebagai makhluk sosial. Komunikasi menjadi alat yang bisa membantu manusia untuk mengaktualisasikan dirinya dan survive (Nida, 2015). Pada dasarnya komunikasi adalah proses. Menurut Robbins dan Judge dalam (Sietohan & Liliani, 2018) proses komunikasi terdiri dari proses antara sumber dan penerima yang menghasilkan transfer dan pemahaman makna. Komunikasi dimaknai sebagai proses dapat tgerlihat pada sebuah peristiwa penyampaian pesan yang dikirimkan oleh komunikator kepada komunikan melalui simbol, ucapan, gestur dengan saluran tertentu.

Kemudian Roger dan Kincaid dalam Canggara berjudul Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi Revisi menjelaskan, bahwa: Komunikasi ialah suatu proses dimana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian yang mendalam (2009:19). Berdasarkan hal tersebut dapat diartikan bahwa komunikasi dapat membantu individu atau kelompok dalam mengambil Keputusan atau mencapai suatu tujuan. Dalam menyampaikan sebuah pesan, komunikator dan komunikan harus menemukan persamaan makna pesan dan mendapatkan timbal balik. Schramm, W. menekankan bahwa komunikasi bukan hanya satu arah (linear), tapi melibatkan proses feedback, di mana pesan ditanggapi atau direspons oleh penerima, lalu berbalik ke pengirim. (1961).

2.2.1.2 Proses Komunikasi

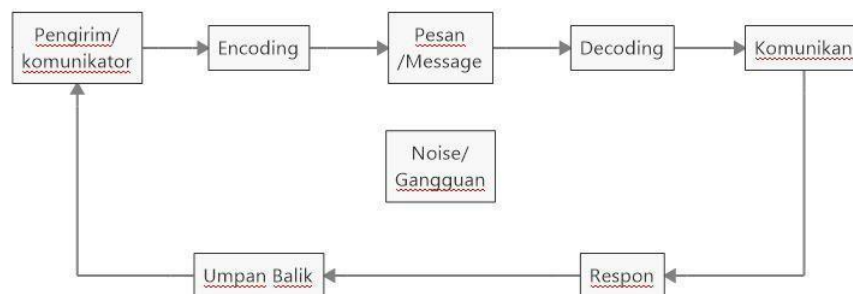
Komunikasi pada prosesnya memiliki tahapan, diawali dengan sebuah pesan yang dimiliki oleh individu untuk disampaikan kepada komunikan mengenai dirinya menggunakan logika, namun pada tahap ini pesan yang ingin disampaikan bersifat abstrak. Kedua, pesan yang masih bersifat abstrak tersebut diubah menjadi pesan yang bermakna dengan tahapan *encoding* oleh individu menggunakan sebuah alat kode atau simbol.

Ketiga, media digunakan sebagai saluran untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan melalui media yang dipilih sesuai situasi, tujuan dan target yang diinginkan oleh komunikator untuk menyampaikan pesan. Keempat, pesan yang telah dikirim kemudian diterima oleh komunikan dan melalui proses *decoding*, yakni penguraian makna terhadap simbol atau tanda yang digunakan oleh

komunikator. Dalam tahap ini, komunikan menafsirkan pesan sesuai dengan pengetahuan, pengalaman, budaya, serta kondisi psikologis yang dimilikinya.

Kelima, setelah pesan dipahami, komunikan memberikan umpan balik (*feedback*), yaitu bentuk tanggapan atau respons atas pesan yang diterima. Umpan balik ini menjadi penanda apakah pesan berhasil dipahami sebagaimana maksud komunikator, atau justru menimbulkan persepsi yang berbeda. Pada proses diatas pesan yang diterima oleh komunikan dapat berbeda dikarenakan *noise* ataupun cara penyampaian komunikator yang kurang tepat. pesan dianggap diterima dengan baik apabila komunikan memahami isi pesan sesuai dengan maksud komunikator dan dapat memberikan umpan balik yang sesuai. DeVito menekankan pentingnya kejelasan pesan (*clarity*), kesesuaian konteks, dan minimnya gangguan (*noise*) dalam proses komunikasi (DeVito .2011).

Gambar 2. Proses Komunikasi



Sumber: Schramm, W.

2.2.1.3 Unsur Komunikasi

Komunikasi dapat terjadi jika unsur-unsur pada penyampaian pesan, sebab jika tidak ada unsur komunikasi maka penyampaian pesan akan terganggu atau dapat tersampaikan dengan baik. Komunikasi yang baik adalah jika seseorang tahu kepada siapa pesan disampaikan dengan media apa dan efek apa yang didapat, Harold Lasswell menyatakan “*Who says what in which channel to whom with what effect?*”. (1948). Maka unsur komunikasi dapat dibagi seperti berikut :

1. Komunikator (who)

Komunikator merupakan individu yang memiliki motif atau sebuah pesan yang ingin disampaikan kepada orang lain. Komunikator disebut juga sebagai pengirim, sumber dan encoding serta pelaku utama dalam berlangsungnya komunikasi, tanpa adanya komunikator yang ingin menyampaikan pesan maka komunikasi tidak akan terjadi. Menurut Mulyana (2005), komunikator adalah pihak yang berinisiatif untuk menyampaikan pesan kepada komunikan, baik secara verbal maupun nonverbal. Dalam konteks komunikasi, keberadaan komunikator menjadi sangat penting karena ia menentukan isi, gaya, dan arah pesan yang akan disampaikan kepada penerima pesan (komunikan).

2. Pesan (says what)

Pesan merupakan alasan seorang komunikator untuk melakukan komunikasi kepada komunikan yang nantinya akan disampaikan

menggunakan media tertentu yang sesuai dengan kondisi, lingkungan dan waktu. Menurut Shannon, C., & Weaver, W. (1949), *"The message is the actual physical product that the source encodes."* Dalam modul komunikasi mereka pesan adalah sebuah informasi atau isi yang disampaikan oleh pengirim kepada penerima melalui saluran (media) tertentu.

3. Media (which channel)

Media merupakan sebuah alat atau saluran yang digunakan oleh komunikator untuk membantu dalam menyampaikan pesan, biasanya media yang digunakan disesuaikan dengan kondisi, waktu dan lingkungan yang sesuai. DeVito, J. A. (2013), menyatakan bahwa *"Media are selected based on the needs of the message and the receiver's situation."*, media adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan harus dipilih dengan mempertimbangkan waktu, situasi,, dan kondisi komunikasi.

4. Komunikan (to who)

Komunikan merupakan individu yang menjadi sasaran dalam penyampaian pesan oleh komunikator,, komunikan dapat memberikan respon terhadap pesan yang telah diterima dari komunikator. Menurut Effendy (2003), *"Komunikan adalah pihak yang menerima dan memberi makna pada pesan yang dikirimkan oleh komunikator."* Penjelasan tersebut mendefinisikan komunikan sebagai pihak yang menjadi tujuan akhir dari proses komunikasi, yang menerima pesan dari komunikator. Komunikan memiliki

peran penting dalam proses komunikasi, karena mereka adalah pihak yang menginterpretasikan dan merespons pesan.

5. Timbal Balik (effect)

Timbal balik merupakan unsur yang digunakan untuk mengetahui pesan diterima dengan baik atau tidak oleh komunikan. Maka menyempurnakan sebuah pesan, timbal balik merupakan unsur terakhir dari sebuah komunikasi. Menurut McQuail (2010), *“Feedback allows the communicator to assess whether the message has been understood and accepted, and to adjust the message if necessary.”*.

2.2.1.4 Tujuan Komunikasi

Komunikasi pada dasarnya dilakukan oleh setiap individu dengan tujuan tertentu yang selaras dengan motif dari komunikator. Menurut Effendy (2003), “Tujuan komunikasi adalah untuk mengubah sikap, pendapat, perilaku atau sosial dari orang lain.” Pernyataan ini menegaskan bahwa komunikasi tidak hanya sebatas proses penyampaian pesan, tetapi lebih jauh menekankan pada dampak yang ditimbulkan terhadap komunikan. Dengan kata lain, komunikasi yang efektif harus mampu memberikan pengaruh, baik dalam ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap atau perasaan), maupun konatif (tindakan nyata).

Dalam praktiknya, tujuan komunikasi dapat dikategorikan menjadi beberapa fungsi utama. Pertama, tujuan informatif, yaitu menyampaikan pengetahuan, fakta, atau pesan tertentu agar komunikan memahami informasi yang diberikan. Kedua, tujuan edukatif, yakni membimbing atau mendidik penerima pesan agar terjadi peningkatan pemahaman dan kemampuan. Ketiga, tujuan

persuasif, yang berupaya memengaruhi sikap dan perilaku komunikan agar sesuai dengan keinginan komunikator. Keempat, tujuan rekreatif, di mana komunikasi digunakan untuk menciptakan hiburan, suasana nyaman, serta kedekatan emosional. Kelima, tujuan membentuk sikap dan opini, yang memungkinkan komunikasi berfungsi dalam membangun pola pikir atau pandangan sosial tertentu dalam kelompok maupun masyarakat luas.

Dengan demikian, komunikasi memiliki dimensi yang kompleks dan dinamis, karena selalu berkaitan dengan proses perubahan yang dialami penerima pesan. Tidak jarang, satu bentuk komunikasi dapat memiliki lebih dari satu tujuan sekaligus, misalnya sebuah pesan yang informatif juga sekaligus persuasif. Hal ini menunjukkan bahwa komunikasi adalah aktivitas strategis yang diarahkan untuk mencapai hasil tertentu sesuai dengan kepentingan komunikator maupun kebutuhan komunikan.

2.2.1.5 Prinsip Komunikasi

Prinsip-prinsip pada komunikasi memiliki arti sebagai fungsi dan definisi komunikasi, memiliki uraian yang bermacam-macam sesuai dengan konsep yang dikembangkan oleh masing-masing ahli. Menurut William B. Gudykunst, prinsip disebut asumsi-asumsi komunikasi. Larry A. Samovar dan Richard E. Porter menyebutnya karakteristik komunikasi. Deddy Mulyana, Ph.D membuat istilah baru yaitu prinsip-prinsip komunikasi. Berikut 15 prinsip komunikasi yaitu:

1. Komunikasi merupakan suatu proses simbolik

Komunikasi merupakan aktivitas penyampaian dan pertukaran makna yang menggunakan simbol-simbol tertentu, seperti bahasa, gambar, suara, ekspresi wajah, dan gerakan tubuh. Proses ini tidak bersifat tetap, melainkan berlangsung dinamis dan terus berubah seiring interaksi yang terjadi antar individu. Artinya, setiap tindakan komunikasi selalu dikaitkan dengan upaya untuk memberikan makna, yang tidak bisa dilepaskan dari simbol-simbol yang digunakan.

2. Setiap perilaku mempunyai potensi komunikasi

Tidak semua komunikasi terjadi secara sengaja. Bahkan ketika seseorang tidak berniat untuk menyampaikan pesan, perilaku atau tindakannya tetap bisa dimaknai oleh orang lain. Misalnya, diam saat ditanya bisa ditafsirkan sebagai marah, bingung, atau menolak bicara. Oleh karena itu, dalam komunikasi, semua perilaku memiliki potensi untuk mengirim pesan baik secara eksplisit maupun implisit.

3. Komunikasi mencakup dimensi isi dan hubungan

Setiap pesan tidak hanya membawa isi informasi, tetapi juga memperlihatkan bagaimana hubungan antara pengirim dan penerima pesan. Dimensi isi berisi informasi yang ingin disampaikan, sedangkan dimensi hubungan menunjukkan sikap atau perasaan si pengirim terhadap penerima pesan.

4. Komunikasi berlangsung dalam berbagai tingkat kengajaan

Ada komunikasi yang terjadi secara sadar dan direncanakan, tetapi ada juga yang berlangsung tanpa kesadaran penuh. Contohnya, saat seseorang menggeleng kepala karena tidak setuju, itu bisa terjadi secara otomatis. Komunikasi semacam ini tetap bermakna, karena lawan bicara tetap bisa menafsirkan gestur atau ekspresi tersebut.

5. Komunikasi terjadi dalam konteks ruang dan waktu

Makna komunikasi sangat dipengaruhi oleh situasi, tempat, dan waktu ketika komunikasi berlangsung. Sebuah pesan yang disampaikan dalam suasana santai akan dimaknai berbeda jika disampaikan dalam suasana serius. Begitu pula, kalimat yang dianggap lucu di satu budaya bisa dianggap tidak sopan di budaya lain.

6. Komunikasi melibatkan prediksi peserta komunikasi

Dalam menyampaikan pesan, individu tidak hanya berbicara secara acak, tetapi juga memperkirakan bagaimana reaksi lawan bicaranya. Proses prediksi ini memungkinkan komunikasi menjadi lebih terarah, karena pengirim pesan mempertimbangkan apakah pesannya akan diterima, dipahami, atau ditolak.

7. Komunikasi adalah paket isyarat

Seseorang tidak hanya berkomunikasi dengan kata-kata, melainkan juga dengan gestur, ekspresi wajah, nada suara, dan bahasa tubuh. Semua elemen ini menyatu dalam satu “paket pesan” yang utuh. Sebuah kalimat bisa

berubah maknanya tergantung dari ekspresi wajah dan nada suara saat diucapkan.

8. Komunikasi itu bersifat sistematis

Komunikasi tidak berdiri sendiri. Ia dipengaruhi oleh banyak faktor lain seperti latar belakang budaya, status sosial, norma masyarakat, dan relasi kekuasaan. Setiap unsur dalam sistem ini saling memengaruhi dan membentuk dinamika komunikasi yang kompleks.

9. Persamaan latar belakang sosial mendukung efektifitas komunikasi

Komunikasi akan lebih mudah terjadi jika para pelaku komunikasi memiliki latar belakang sosial, budaya, dan bahasa yang mirip. Kesamaan ini menciptakan titik temu dalam penafsiran simbol dan maksud pesan, sehingga mengurangi potensi kesalahpahaman.

10. Komunikasi bersifat nonsekuensial

Pesan yang telah disampaikan tidak bisa dibatalkan. Walaupun seseorang bisa meminta maaf atau mengoreksi ucapannya, kesan awal dari pesan itu tetap melekat dalam ingatan penerima. Oleh karena itu, komunikasi memerlukan kehati-hatian, karena dampaknya bisa berlangsung lama.

11. Komunikasi bersifat prosedural, dinamis dan transaksional

Komunikasi tidak hanya satu arah dan statis, melainkan merupakan proses dua arah yang saling memengaruhi. Baik pengirim maupun penerima terlibat aktif dalam membentuk makna, yang membuat komunikasi terus berubah dan berkembang sesuai dengan respons dari masing-masing pihak.

12. Komunikasi adalah proses penyesuaian

Dalam berkomunikasi, individu berusaha menyesuaikan diri dengan lawan bicara dan situasi sosial. Penyesuaian ini mencakup pemilihan kata, gaya bicara, hingga cara menyampaikan pesan agar tercipta saling pengertian.

13. Komunikasi bersifat irreversible

Budaya berperan penting dalam menentukan bagaimana individu berkomunikasi, termasuk dalam penggunaan simbol, gaya bahasa, ekspresi, dan nilai-nilai yang dibawa dalam komunikasi. Perbedaan budaya sering kali menjadi sumber miskomunikasi jika tidak dipahami dengan baik.

14. Komunikasi bukan panacea untuk menyelesaikan berbagai masalah

Setiap orang memiliki cara pandang dan persepsi yang berbeda terhadap pesan, yang dipengaruhi oleh pengalaman pribadi, latar belakang, dan lingkungan. Maka, makna komunikasi sangat ditentukan oleh bagaimana penerima menafsirkan pesan tersebut.

15. Komunikasi melibatkan transaksi simetris dan komplementer

Tidak ada komunikasi yang netral. Semua tindakan komunikasi mengarah pada suatu tujuan, baik itu menyampaikan informasi, membujuk, menolak, membina hubungan, atau bahkan memanipulasi. Tujuan ini menentukan bagaimana pesan dibentuk dan disampaikan.

2.2.2 Realita Virtual

2.2.2.1 Pengertian Realita Virtual

Menurut Wieck, teknologi komunikasi memiliki peran ganda karena berfungsi sekaligus sebagai penyebab dan hasil dari sebuah struktur. Hal ini terjadi karena proses strukturisasi teknologi yang terus berkembang mampu melahirkan sesuatu yang bermakna melalui teks, interaksi, serta tradisi, dan pada saat yang sama, makna tersebut juga membentuk teknologi itu sendiri. Jika dikaitkan dengan internet sebagai media interaksi, dapat dipahami bahwa terdapat hubungan timbal balik antara struktur dan tindakan, di mana keduanya terikat oleh teks yang memuat aturan serta sumber dari interaksi sosial (Bungin, 2005: 252). Dengan demikian, internet bersifat artifisial. Realitas virtual pun tidak sekadar merepresentasikan kenyataan dalam arti konvensional, melainkan menjadi bentuk simulasi realitas. Seperti yang dijelaskan Jean Baudrillard dalam *Simulations*, simulasi realitas adalah penciptaan model-model kenyataan yang tidak memiliki asal-usul atau acuan nyata, yang kemudian disebut sebagai hyperreal (Slouka, 1999: 16).

2.2.3 Game Online

2.2.3.1 Pengertian Game Online

Game merupakan sarana hiburan yang diminati oleh setiap kalangan untuk melepas stres dan penat usai berkegiatan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (W.J.S. Poerwadarminta: 2001) game merupakan permainan. Permainan yaitu suatu kegiatan yang mempunyai sifat sebagai rekreasi atau hiburan dimana

pemainnya berjumlah satu atau lebih. Game memiliki jenis yang dapat dibedakan pada arena bermain nya, seperti *game offline* (tradisional) dan *game online*. Keduanya memiliki perbedaan seperti arena bermain, alat, dan juga budaya yang berbeda. *Game Online* memerlukan alat berupa gawai (handphone, pc, laptop, konsol, dll) serta internet untuk memainkan bermacam pilihan *software* yang disediakan oleh *developer*. Sedangkan *game offline* memerlukan alat seperti bola, batu, kertas, karet dan lain-lain. Menurut Srinadi (2015), Game online adalah permainan komputer yang dapat dimainkan oleh banyak pemain dengan memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya.

Seiring berkembangnya teknologi, interaksi sosial juga dapat dilakukan saat bermain *game online* dengan fitur audio dan juga *voice chat*, sehingga menjadikan *game online* menjadi sarana hiburan yang efektif waktu dan tenaga tetapi tetap menawarkan interaksi yang menyenangkan dengan sesama teman bermain. Fitur tambahan tersebut membantu pemain dalam memainkan *game* dan membantu menjalin hubungan kedekatan antar tim.

Dalam praktiknya saat ingin memainkan *game online*, pemain membutuhkan sebuah gawai yang tersambung dengan internet seperti pc, laptop, telpon pintar. Poetoe (2012) menjelaskan bahwa *Game online* adalah permainan yang bersifat dunia maya dan biasanya dimainkan pada PC atau laptop dengan menggunakan media internet, sehingga pengguna dari berbagai tempat dapat bermain bersama dalam waktu yang sama.

Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah sebuah sarana hiburan yang tersambung dengan internet melalui gawai yang dapat dimainkan secara bersamaan ditempat yang berbeda, memiliki visualisasi yang menarik dan fitur-fitur yang membantu pemain.

2.2.3.2 Jenis - Jenis Game Online

Fikri Khoiri dalam tesis berjudul “Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online” memaparkan bahwa terdapat empat jenis game online, diantaranya:

1. *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*

Permainan bergenre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) merupakan perpaduan antara jenis permainan RPG (Role Playing Game) dan RTS (Real Time Strategy), di mana pemain mengendalikan satu karakter dalam upaya untuk menghancurkan markas tim lawan. Jenis permainan ini dimainkan secara daring dan simultan oleh beberapa pemain, dengan penerapan strategi khusus untuk meraih kemenangan. Beberapa contoh game MOBA antara lain *Mobile Legends*, *Dota*, *Dota 2*, *Clash Royale*, *Arena of Valor*, *Call of Champions*, *Heroes of Newerth*, *Chaos Online*, *League of Legends*, *Vainglory*, dan *Ace of Arenas*.

2. *Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy Games (MMORTS)*

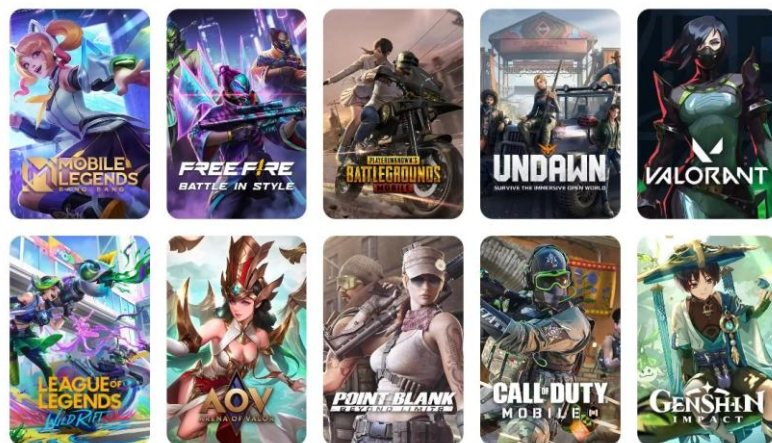
Permainan ini menitikberatkan pada keunggulan strategi para pemain dalam mengatur jalannya permainan. Ciri khas dari genre ini adalah penggunaan taktik yang kompleks serta pengembangan alur cerita bertema sejarah

maupun fantasi. Beberapa contoh permainan dalam kategori ini antara lain *Age of Empires*, *Warcraft*, dan *Star Wars*.

3. *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG)

Jenis permainan ini memiliki karakteristik unik, yaitu memungkinkan pemain untuk mengendalikan tokoh-tokoh fiksi atau fantasi dalam dunia virtual. Pemain dapat membentuk aliansi atau bekerja sama dengan pemain lain secara daring untuk menciptakan alur cerita yang dinamis dan berkembang sesuai interaksi antar karakter. Dalam permainan ini, pembentukan tim atau kelompok menjadi elemen penting dalam menghadapi berbagai tantangan atau pertarungan yang dirancang secara bertahap. Contoh dari permainan bergenre ini antara lain *Ragnarok Online*, *Adventure Quest Worlds*, *Final Fantasy*, dan *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*.

Gambar 3. Jenis-Jenis Game Online



Sumber: *Kalbar.online*

4. *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Games* (MMOFPS)

Jenis permainan ini menitikberatkan pada keterampilan teknis pemain, khususnya dalam hal ketepatan, reaksi spontan, serta kecermatan dalam menyusun strategi saat menghadapi situasi permainan yang dinamis. Fokus utama permainan ini terletak pada kemampuan pemain dalam mengendalikan karakter secara imajinatif dan responsif, sembari menerapkan taktik secara efektif untuk meraih kemenangan. Permainan semacam ini biasanya menuntut kecepatan dan refleks tinggi, karena skenarionya berlangsung secara real-time. Contoh game dalam kategori ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, dan *Unreal*.

2.2.3.3 Alasan Individu Bermain *Game Online*

Selain menjadi sarana hiburan faktor setiap individu untuk memainkan *game online* berbeda-beda, Desty Faridatul Ika (2020) Pada Penelitian “Pengaruh *Game Online* dan kecanduan Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKn 1 Kediri” menjabarkan faktor tersebut sebagai berikut :

a. Faktor Internal

Faktor Internal merupakan alasan yang berdasarkan dari dalam diri seseorang yang mendorong untuk memainkan *game online*.

1. Keinginan kuat untuk dari seorang individu untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online* seperti pencapaian dan *item game*. Kedua faktor tersebut menjadi salah satu alasan yang kuat untuk

seseorang melakukan sebuah tindakan, Menurut Nick Yee (2006), motivasi berprestasi adalah salah satu faktor utama yang mendorong pemain untuk terus bermain game. Pemain dengan motivasi ini cenderung menikmati pencapaian tujuan, pengumpulan item, dan peningkatan level karakter. Mereka merasa puas ketika berhasil menyelesaikan tantangan dan memperoleh penghargaan dalam game.

2. Rasa bosan yang dialami oleh individu pada saat melakukan aktifitas menjadikan *game online* sebagai pilihan untuk mengisi waktu luang dan mengisi rasa bosan. Iswan dan Kusmawati (2014) juga mengemukakan bahwa game online dapat membantu pemainnya menyegarkan atau menghilangkan rasa bosan, baik karena aktivitas sehari-hari seperti bekerja atau belajar, maupun sekadar untuk mengisi waktu luang.
3. Kurangnya control diri pada individu, sehingga kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari berbagi game online secara berlebihan. Menurut penelitian oleh Mardiana Zulfa Al Badry (2020), kontrol diri yang rendah merupakan salah satu faktor internal yang menyebabkan kecanduan game online. Individu dengan kontrol diri yang rendah cenderung kesulitan mengatur, menolak, atau menahan dorongan untuk bermain game, sehingga aktivitas ini menjadi pelarian dari tanggung jawab yang lebih penting.
4. Ketidak mampuan mengatur atau mengerjakan aktivitas penting lainnya. Puspitosari dan Ananta (2009) mengemukakan bahwa bermain

game online dapat menjadi bentuk pelarian karena memungkinkan individu melupakan masalah dan beban hidup. Hal ini terutama terjadi pada individu yang mengalami depresi atau tekanan emosional, di mana game online menyediakan dunia alternatif yang lebih menyenangkan dibandingkan realitas yang dihadapi.

b. Faktor Eksternal

1. Lingkungan yang kurang terkontrol, dengan lingkup pertemanan yang juga memainkan *game online*. Studi lain oleh Gunuc (2017) menunjukkan bahwa pengaruh teman sebaya memiliki peran besar dalam kecanduan *game online*. Remaja yang memiliki teman dengan kebiasaan bermain *game online* cenderung mengikuti perilaku tersebut, yang dapat berujung pada kecanduan.
2. Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga individu memilih alternatif bermain game sebagai aaktivitas yang menyenangkan. Penelitian oleh Al Badry (2020) menemukan bahwa kesepian memiliki pengaruh signifikan terhadap kecenderungan kecanduan game online pada remaja. Semakin tinggi tingkat kesepian yang dirasakan individu, semakin besar kecenderungan mereka untuk terlibat dalam permainan game online secara berlebihan.
3. Harapan keluarga yang melambung terhadap individu untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan pokok peserta didik seperti bermain dengan keluarga menjadi terlupakan. Penelitian oleh Saputri, Hasyim, dan Menungsa

(2022) menunjukkan bahwa ketergantungan pada game online mengurangi kualitas komunikasi dalam keluarga. Remaja yang merasa tidak dipahami oleh orang tua mereka cenderung mencari pelarian melalui game online, yang pada akhirnya memperburuk hubungan keluarga.

2.2.3.4 Dampak Bermain Game Online Pada Emosi Pemain

Pada praktiknya *game online* sering kali mempengaruhi kondisi emosi pemain, Mochamad Fajar (2024) pada Jurnal, “Kecanduan Game Online pada Remaja” menjabarkan :

1. Stimulus Event (kejadian pendorong)

Pada aspek ini, kejadian pendorong yang ditampilkan kedua partisipan penelitian ialah saat partisipan penelitian mengaku sangat aktif bermain game online dan gelisah jika tidak bermain game online dalam waktu sehari, yang dimana karena partisipan penelitian tidak dapat bermain game online membuat ia merasakan emosi yakni gelisah. Tak hanya itu, ketika ada yang mengganggunya sedang bermain game, partisipan penelitian biasanya akan membiarkan dulu beberapa saat, ketika partisipan penelitian terlalu emosi ia akan dengan spontan mengeluarkan kalimat makian. Hal ini didukung oleh pernyataan salah satu informan partisipan penelitian bahwa bahwa partisipan penelitian cenderung akan menanggapi suatu hal ketika ia tidak merasa nyaman atau terganggu.

2. Inferred Cognition (pikiran kognitif)

Pada aspek ini, emosi berfokus pada pola pikir individu terhadap suatu objek tertentu. Kedua partisipan penelitian berfokus pada game online yang dimana ia memiliki emosi untuk mendapatkan reward dari game tersebut. Hal ini didukung dengan pernyataan dari kedua informan partisipan penelitian yang mengatakan bahwa partisipan penelitian cenderung menghabiskan waktu bermain game online dalam waktu yang cukup lama.

3. Feeling State (keadaan perasaan)

Pada aspek ini keadaan perasaan yang dialami kedua partisipan penelitian ketika emosi yakni cenderung merasa jengkel dan marah ketika ada sesuatu yang membuat kedua partisipan penelitian merasa tidak senang, seperti ketika bermain game online ada seseorang yang menggangukannya, kedua partisipan penelitian mengaku merasa marah dan jengkel pada hal tersebut.

4. Physiological Arousal (fisiologis yang muncul)

Pada aspek ini partisipan penelitian yang mengalami gejala emosi cenderung mengekspresikan emosinya dalam bentuk fisik. Dari hasil wawancara kedua partisipan penelitian diketahui bahwa partisipan penelitian ketika mengalami gejala emosi akan mengekspresikannya dalam bentuk fisik seperti memukul atau mendorong dan terkadang dengan kata-kata kasar atau kotor. Berbeda dengan partisipan penelitian lainnya ketika emosi hanya dalam bentuk verbal yaitu mengeluarkan kalimat-kalimat makian atau kasar.

5. Impulse to Action (dorongan dari hati untuk bertindak)

Impulse to action yang diperlihatkan kedua partisipan penelitian ialah ketika kedua partisipan penelitian mendapat teguran dari kedua orangtua kedua partisipan penelitian cenderung untuk menghindari tempat tersebut walaupun merasa jengkel atau marah, namun kedua partisipan penelitian memilih untuk menghindari tempat. Hal ini didukung oleh pernyataan kedua informan partisipan yang mengatakan bahwa partisipan penelitian ketika mendapat teguran akan berpindah tempat agar emosinya tidak meledak-ledak.

6. Overt Behavior (perilaku yang terlihat)

Perilaku yang sering diperlihatkan oleh kedua partisipan penelitian ketika marah memiliki kesamaan yakni mengekspresikan emosinya dengan mengeluarkan kata-kata makian atau kotor. Hal ini dapat dilihat ketika kedua partisipan penelitian merasa terganggu pada saat bermain game online, baik sebab gangguan tersebut disebabkan karena orang lain maupun masalah teknis tanpa melibatkan orang.

7. Effect (akibat)

Effect yang dialami kedua partisipan penelitian memiliki kesamaan yakni kedua partisipan penelitian memiliki masalah dengan kedua orangtua, ketika bermain game online, orangtua selalu melarang untuk bermain terlalu lama dan terkadang orangtua memberikan teguran yang tegas kepada kedua partisipan. Hal ini menyebabkan kedua partisipan penelitian memunculkan emosi yang keras dan cenderung tidak terkontrol, karena mempertahankan keinginan untuk tetap bisa bermain game online.

Aspek-aspek diatas dikelompokkan berdasarkan pada pendapat Goleman (2000), sebuah dorongan dibagi oleh aspek-aspek emosi menjadi beberapa bagian; 1) Stimulus Event, berfokus pada persepsi individu terhadap suatu obyek; 2) Inferred Cognition, berfokus pada pola pikir individu terhadap suatu obyek; 3) Feeling State, berfokus pada gejala emosi yang dirasakan oleh individu; 4) Physiological arousal, luapan emosi dalam bentuk fisik; 5) Impulse to action, meluapkan emosi dengan cara melakukan sesuatu yang diinginkan; 6) Overt behavior, fokus pada perilaku yang ditunjukkan sebagai bentuk kondisi perasaan individu saat ini; dan 7) Effect, berfokus pada akibat dari emosi individu tersebut.

2.2.4 Kekerasan

2.2.4.1 Pengertian Kekerasan

Secara etimologis, istilah *kekerasan* berasal dari bahasa Latin *violentia*, yang merupakan gabungan dari kata *vis* yang berarti “daya” atau “kekuatan”, dan *latus*, bentuk lampau dari kata kerja *ferre* yang berarti “membawa”. Dengan demikian, *violentia* dapat diartikan sebagai “membawa kekuatan” atau penggunaan kekuatan yang cenderung bersifat memaksa atau merusak. Makna ini mengisyaratkan bahwa kekerasan sejak awal telah terkait dengan bentuk paksaan, baik secara fisik maupun simbolik (Poerwandari, 2021).

Sementara itu, Johan Galtung (1990), seorang tokoh teori perdamaian, membagi kekerasan menjadi tiga bentuk utama:

- Kekerasan langsung: Tindakan fisik seperti memukul, membunuh, atau menyakiti secara langsung.
- Kekerasan struktural: Ketidakadilan sosial yang terjadi karena struktur ekonomi, politik, atau hukum yang menindas kelompok tertentu.
- Kekerasan simbolik: Kekerasan yang tersembunyi dalam simbol, bahasa, atau representasi budaya yang memperkuat dominasi dan diskriminasi.

Dalam konteks lokal, Soerjono Soekanto (1982) memandang kekerasan sebagai bentuk penggunaan kekuatan secara paksa yang menyebabkan penderitaan fisik maupun psikis terhadap orang lain. Ia menekankan bahwa kekerasan sering kali lahir dari konflik sosial yang tidak dikelola secara adil.

Dari uraian diatas dapat diambil Kesimpulan bahwa kekerasan merupakan bentuk dari konflik sosial yang terlahir akibat tidak dikelola dengan baik sehingga kekerasan terjadi. Kekerasan dilakukan dengan kekuatan fisik, kekuatan kedudukan sosial atau dilakukan secara simbolik untuk memaksa, merendahkan dan menyakiti orang lain.

2.2.4.2 Kekerasan Verbal

Kekerasan verbal merupakan salah satu bentuk kekerasan non-fisik yang berbahaya karena dampaknya terhadap kondisi emosional korban. Bentuk kekerasan ini dilakukan melalui kata-kata yang bersifat menyakitkan, merendahkan, atau mengancam, yang meskipun tidak meninggalkan luka fisik, namun sangat merusak secara psikologis. Kekerasan verbal sering kali ditandai dengan penggunaan kata-kata kasar, hinaan, ejekan, atau ancaman yang ditujukan

untuk melukai perasaan atau menjatuhkan harga diri seseorang. Perilaku ini merupakan bentuk pelecehan emosional yang dapat terjadi dalam berbagai hubungan interpersonal seperti keluarga, pertemanan, atau bahkan dalam ruang virtual seperti media sosial dan game online (Miller, 2001).

Dalam kajian komunikasi dan psikologi, kekerasan verbal juga dipahami sebagai bentuk dominasi atau kontrol atas individu lain melalui cara berkomunikasi yang merendahkan dan agresif. Kekerasan semacam ini tidak hanya terjadi di ruang privat, tetapi juga sering ditemukan dalam lingkungan sosial yang kompetitif dan penuh tekanan (Straus & Field, 2003). Kekerasan verbal dapat menimbulkan dampak psikologis jangka panjang, terutama jika dilakukan secara terus-menerus. Individu yang menjadi korban biasanya mengalami gangguan emosi, stres, dan penurunan harga diri yang signifikan (Papalia, Olds, & Feldman, 2009).

Di lingkungan sosial seperti sekolah atau komunitas digital, kekerasan verbal juga mencakup tindakan menyakiti lewat perkataan yang menghina, mengejek, atau mempermalukan seseorang. Fenomena ini dapat berlangsung baik secara sadar maupun tidak sadar dan menjadi bagian dari pola komunikasi yang tidak sehat (Widodo, 2009).

Kekerasan verbal merupakan suatu bentuk perilaku agresif yang dimanifestasikan melalui bahasa lisan maupun tulisan dengan tujuan menyakiti, mengendalikan, atau merendahkan pihak lain secara psikologis. Bentuk kekerasan ini dapat berupa hinaan, ejekan, umpatan, atau ancaman yang dilakukan secara sengaja dan berulang dalam konteks hubungan interpersonal maupun dalam ruang

sosial yang lebih luas, termasuk ruang digital. Kekerasan verbal tidak menyebabkan luka secara fisik, namun mampu menimbulkan dampak emosional yang serius seperti trauma, rendah diri, kecemasan, hingga stres berkepanjangan. Fenomena ini muncul dalam berbagai situasi—mulai dari lingkungan keluarga, sekolah, tempat kerja, hingga dalam aktivitas komunikasi virtual seperti di media sosial dan game online. Intinya, kekerasan verbal adalah bentuk dominasi yang mengekspresikan kekuasaan lewat kata-kata yang menyakitkan dan merusak harga diri individu.

2.2.4.3 Bentuk Kekerasan Verbal

Dahlberg (2006) dalam bukunya *"Violence in Society"* menjelaskan bahwa kekerasan verbal melalui lisan dapat berfungsi sebagai mekanisme kontrol sosial yang merendahkan martabat seseorang. Ia menyebutkan bahwa kekerasan verbal tidak hanya terjadi dalam bentuk kata-kata kasar, tetapi juga melalui sindiran, penghinaan, atau ancaman yang disampaikan dengan tujuan untuk menurunkan harga diri korban.

Salah satu pendapat ahli mengenai bentuk-bentuk kekerasan verbal berasal dari Baron dan Richardson (1994) dalam bukunya *"Human Aggression"*. Mereka menjelaskan bahwa kekerasan verbal adalah bentuk agresi yang tidak melibatkan kekerasan fisik, tetapi tetap dapat menyebabkan kerusakan psikologis yang signifikan. Kekerasan verbal sering digunakan untuk merendahkan, menghina, atau mengontrol orang lain, dan dapat terjadi dalam berbagai bentuk yang berbeda.

Beberapa bentuk kekerasan verbal menurut Baron dan Richardson (1994) antara lain:

1. Kata-kata Kasar (Caci-maki)

Bentuk kekerasan verbal yang paling jelas dan eksplisit, di mana individu menggunakan kata-kata yang merendahkan atau menghina orang lain. Kata-kata ini bisa berupa makian atau kata-kata yang sangat ofensif, dengan tujuan untuk menyakiti perasaan korban atau merusak harga diri mereka. Meskipun bentuk ini langsung dan mudah dikenali, dampaknya bisa sangat berbahaya bagi kesehatan mental korban, seperti meningkatkan stres atau perasaan rendah diri.

2. Sindiran

Sindiran adalah cara yang lebih halus untuk menyampaikan pesan merendahkan atau menyakitkan. Sindiran ini sering kali dilakukan dengan menggunakan humor atau komentar tidak langsung yang berfungsi untuk merendahkan orang lain tanpa menyatakan niat tersebut secara terbuka. Meskipun sindiran tidak langsung menyakiti fisik atau secara eksplisit menyerang, ia tetap dapat memiliki dampak emosional yang mendalam karena menyiratkan kritik yang menyakitkan dan mengecilkan martabat seseorang.

3. Penghinaan

Penghinaan adalah bentuk kekerasan verbal yang lebih terang-terangan dan langsung, di mana seseorang secara jelas merendahkan atau menghina orang lain. Ini bisa dilakukan dengan menyerang karakter, kemampuan, atau sifat fisik seseorang. Penghinaan sering kali terjadi di hadapan orang lain, yang membuat korban merasa terhina atau dipermalukan. Bentuk penghinaan ini

dapat merusak hubungan dan memengaruhi kesejahteraan emosional individu yang dihina.

4. Ancaman

Ancaman verbal adalah bentuk kekerasan verbal yang bertujuan untuk menakut-nakuti atau memanipulasi orang lain dengan mengancam konsekuensi buruk jika korban tidak memenuhi keinginan pelaku. Ancaman ini bisa berupa ancaman fisik atau emosional, yang menyebabkan korban merasa tertekan, takut, atau tidak aman. Meskipun ancaman tidak selalu diwujudkan, rasa takut yang ditimbulkan tetap bisa merusak kondisi psikologis korban dan mengontrol perilaku mereka.

5. Cemoohan atau Ejekan

Cemoohan adalah bentuk kekerasan verbal di mana seseorang menggunakan kata-kata atau suara untuk mengejek atau menertawakan orang lain. Ejekan sering kali menargetkan kelemahan fisik, kecerdasan, atau karakter seseorang, dengan tujuan untuk merendahkan mereka di depan orang lain. Ini dapat menyebabkan rasa malu atau kurangnya rasa percaya diri pada korban.

Kekerasan verbal dapat didefinisikan sebagai bentuk agresi non-fisik yang disampaikan melalui kata-kata atau ucapan dengan tujuan untuk menyakiti, merendahkan, mengendalikan, atau mengintimidasi orang lain secara psikologis. Meskipun tidak menimbulkan luka secara fisik, kekerasan verbal memiliki dampak emosional yang signifikan dan bisa berakibat pada kerusakan jangka panjang terhadap harga diri dan kesehatan mental korban.

2.2.4.4 Kekerasan Verbal Dalam Game Online

Kekerasan verbal yang terjadi pada *game online* biasanya disebut trash talk dilakukan untuk mencemooh, mengganggu dan merusak konsentrasi pemain lain, didasari oleh rasa rivalitas dan merasa paling unggul. Trash Talk merupakan tindakan bertutur gerugut terhadap orang lain yang dapat menimbulkan rasa rivalitas dan katalis seseorang seperti mengagulkan diri, mengancam, menghasut secara verbal dan nonverbal (Yip, Schweitzer, dan Nurmohamed, 2018).

Ririska Fratiwi dan La Ode Jumaidin pada jurnal penelitian “Fenomena Perilaku Kekerasan Simbolik Pemain Game Online Mobile Legend di Kota Kendari” menjabarkan tindakan kekerasan verbal yang dilakukan oleh pemain *game online* sebagai berikut :

1. Umpatan menggunakan nama hewan

Umpatan yang menggunakan kata hewan ini termasuk kekerasan simbolik yang dilakukan pemain game Mobile Legend, karna dalam hal ini mereka yang melakukan umpatan itu sama saja mereka menyamakan orang dengan hewan. Karna itulah bentuk kekerasan ini dapat disebut dengan kekerasan simbolik karna dapat menyerang mental seseorang. Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan 10 informan dapat di simpulkan bahwa beragam umpatan yang dilakukan pemain game Mobile Legend seperti anjing, babi, monyet, dll. Akan tetapi umpatan yang paling sering di ucapkan yaitu kata Anjing karna menurut para informan mereka mengucapkan itu karna keseringan di ucapkan baik ketika main game ataupun di lingkungan sosialnya.

2. Umpatan menggunakan kata sifat

Umpatan yang menggunakan kata sifat ini dalam permainan game Mobile Legend termasuk kekerasan simbolik karna umpatan yang diucapkan dapat menyakiti perasaan lawan. Dengan hal itu pemain yang melakukan kekerasan ini tidak sadar telah menyakiti perasaan lawan atau timnya sehingga menyerang mental seseorang ketika bermain game Mobile Legend. Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan 10 informan dapat disimpulkan bahwa umpatan ini yang paling sering diucapkan oleh informan yaitu kata Goblok. Biasanya mereka melakukan umpatan itu karna kekesalan terhadap para pemain yang mainnya kurang bagus.

3. Umpatan menggunakan status yang merendahkan

Umpatan yang menggunakan status yang merendahkan dalam game Mobile Legend termasuk dalam kekerasan simbolik karna umpatan yang diucapkan adalah menjelek-jelekan pekerjaan atau status. Dalam umpatan profesi ini mengacu pada profesi rendah atau yang diharamkan agama. Banyak pemain yang menggunakan umpatan ini karna merasa kesal dengan lawan yang mengalahkannya apalagi tim lawan juga yang menghina sehingga terjadilah sebuah kekerasan verbal.

Kekerasan verbal bisa diartikan sebagai tindakan dominasi dan kontrol dalam ruang ruang digital sebagai ungkapan kekecewaan, kemarahan, tetapi juga secara tidak langsung menyerang harga diri dan kondisi psikologis baik secara individu maupun kolektif.

2.3 Kerangka Teoritis

2.3.1 Teori Praktik Pierre Bourdieu

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Teori Praktik Sosial yang dikemukakan oleh seorang sosiolog Prancis bernama Pierre Felix Bourdieu atau kerap dikenal dengan nama Bourdieu. Bourdieu mengungkapkan bahwa setiap tindakan sosial akan membentuk perilaku dan pola pikir seorang individu. Dalam karya arena produksi budaya, Bourdieu menyatakan setiap tindakan sosial adalah struktur tindakan itu sendiri, keduanya dapat dipertukarkan.

Bourdieu membuat sebuah formula untuk menggambarkan teori praktik sosial yang memanfaatkan habitus, modal, arena, dan praktik dalam studi sosiologi dengan rumus seperti $(\text{Habitus} \times \text{Modal}) + \text{Arena} = \text{Praktik}$. Melalui formula tersebut, teori yang menekankan pada struktur dan objektivitas dipadukan dengan teori yang menekankan peran yang dimainkan aktor serta subjektivitasnya dalam karya Bourdieu. Ide-ide tersebut memiliki potensi untuk memiliki dampak yang signifikan pada ilmu-ilmu sosial, khususnya antropologi budaya. Pierre Bourdieu menemukan ide ini, yang disebutnya sebagai teori praktik. Teori yang berpusat pada agen dan teori yang berpusat pada struktur digabungkan dalam teori praktik ini untuk menciptakan cara keberadaan yang sama sekali baru. Dalam pandangan peneliti, teori praktik sosial dari Pierre Bourdieu ini dapat untuk digunakan untuk menganalisis peranan habitus pada kekerasan verbal dalam interaksi pemain *game online* di Mobile Legend Bang Bang. Hal ini dikarenakan proses pembentukan fenomena kekerasan verbal melalui persinggungan individu dengan struktur sosial

di sekitarnya yang mempengaruhi pola habitus pemain *game online* di Mobile Legend Bang Bang.

2.4 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan representasi konseptual yang menggambarkan bagaimana keterkaitan antar teori dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai unsur penting dalam suatu penelitian. Dalam penelitian kualitatif, kerangka pemikiran memainkan peran krusial karena menjadi landasan dalam merancang dan mengarahkan seluruh proses penelitian. Esensi dari kerangka pemikiran terletak pada penyusunan teori-teori yang relevan dengan permasalahan yang dikaji, sehingga dapat membentuk pemahaman teoritis yang kokoh. Adapun di bawah ini merupakan kerangka pemikiran yang disusun peneliti untuk mendasari kajian dengan judul “Peranan Habitus Pada Kekerasan Verbal Dalam Interaksi Pemain Game Online Mobile Legend Bang Bang”.

Objek pada penelitian ini adalah kekerasan verbal untuk mengetahui peranan habitus pada fenomena tersebut. Penelitian ini menggunakan teori praktik sosial oleh Pierre Bourdieu, dikarenakan teori ini relevan dengan fenomena yang menjadi topik pembahasan pada penelitian ini. Teori praktik sosial membahas bagaimana suatu praktik dapat terjadi melalui rumusan $(\text{habitus} \times \text{modal}) + \text{arena} = \text{praktik}$, dimana pada teori ini membahas bagaimana habitus berperan dalam pembentukan praktik kekerasan verbal.

1. Habitus

Dalam dimensi sosial, habitus dapat dipahami sebagai seperangkat struktur mental dan skema kognitif yang secara tidak disadari membentuk cara individu berpikir, bertindak, dan merasakan ketika berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Habitus tidak hanya menjadi kerangka interpretasi terhadap realitas sosial, tetapi juga menjadi motor penggerak tindakan, yang mengarahkan gaya hidup dan kecenderungan bertindak secara spontan namun berakar dari pengalaman sosial yang berulang. Dengan kata lain, habitus membentuk kecenderungan disposisional yang memungkinkan individu untuk "menyesuaikan diri" secara otomatis terhadap tuntutan situasi sosial tertentu, meskipun tidak disadari sepenuhnya oleh pelaku.

Habitus merupakan fondasi dari kepribadian seseorang yang dibentuk sejak dini melalui sosialisasi dalam keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial lainnya. Namun, dalam praktiknya, habitus tidak bersifat kaku. Ia bersifat dinamis, fleksibel, dan memungkinkan adanya improvisasi, khususnya dalam situasi-situasi sosial baru yang tidak sepenuhnya diatur oleh norma yang ketat. Maka, individu tidak sekadar mengikuti pola, tetapi juga memiliki ruang untuk berkreasi dan menyesuaikan tindakannya berdasarkan pengalamannya.

2. Modal (capital)

Pierre Bourdieu menegaskan bahwa dalam proses produksi budaya yang berlangsung di masyarakat, habitus sebagai sistem disposisi yang telah terinternalisasi secara mendalam oleh individu tidak dapat dipisahkan dari

konsep modal. Habitus terbentuk dari pengalaman sosial dan historis yang kemudian menjadi pola pikir dan tindakan yang dianggap wajar, dan ia berfungsi dalam konteks yang lebih luas, yakni dalam arena sosial tempat individu berinteraksi dan berkompetisi. Dalam pandangan Bourdieu, individu tidak berdiri netral dalam masyarakat, melainkan selalu menempati suatu posisi dalam ruang sosial yang ditentukan oleh jumlah dan jenis modal yang dimiliki.

Modal, dalam kerangka pemikiran Bourdieu, merupakan sumber daya sosial yang memberikan kekuatan dan posisi dalam arena tertentu. Ia menggambarkan modal sebagai bentuk kekuatan yang hanya bisa dijalankan secara efektif jika sesuai dengan logika arena tempat ia beroperasi. Dengan kata lain, agar individu dapat mempertahankan eksistensi, bersaing, dan bahkan mendominasi dalam suatu ruang sosial, ia harus memiliki modal yang relevan dan diakui di dalam arena tersebut.

Bourdieu mengidentifikasi empat jenis modal utama yang saling berkelindan dan seringkali dapat dikonversi satu sama lain, yaitu:

a. Modal Ekonomi

Modal ekonomi merujuk pada segala bentuk kekayaan dan sumber daya finansial yang dimiliki individu, seperti uang, properti, aset, dan pendapatan. Modal ini merupakan bentuk modal yang paling langsung dapat dikonversi menjadi modal lain dan memiliki daya guna praktis yang besar dalam kehidupan sosial.

Dalam pandangan Bourdieu, individu yang memiliki modal ekonomi tinggi lebih mudah mengakses pendidikan berkualitas, lingkungan sosial elite, dan posisi bergengsi, yang kemudian memperkuat posisi mereka dalam struktur sosial.

b. Modal Budaya

Modal budaya mencakup keterampilan, pengetahuan, pendidikan, dan bentuk kompetensi simbolik lain yang diperoleh melalui proses sosialisasi jangka panjang dalam keluarga dan institusi pendidikan. Modal ini memengaruhi bagaimana seseorang berpikir, berbicara, dan bertindak dalam masyarakat, serta bagaimana mereka dipersepsikan dan diakui oleh orang lain.

c. Modal Sosial

Modal sosial adalah jaringan hubungan sosial dan kolektif yang dimiliki individu dan dapat digunakan untuk memperoleh keuntungan dalam bentuk akses informasi, pengaruh, atau dukungan sosial. Hubungan sosial ini dapat berasal dari keluarga, komunitas, organisasi, atau kelompok pertemanan.

Bourdieu menekankan bahwa hubungan sosial bukan hanya sekadar kedekatan emosional, tetapi juga mengandung potensi kapitalisasi sosial yakni memobilisasi jaringan tersebut untuk mencapai tujuan tertentu.

d. Modal Simbolik

Modal simbolik merupakan bentuk pengakuan, prestise, kehormatan, atau status sosial yang diperoleh individu dan diakui sebagai sah oleh masyarakat. Modal ini sering merupakan bentuk terselubung dari modal lainnya khususnya modal budaya dan sosial yang telah diakui secara kolektif. Bourdieu menyatakan bahwa modal simbolik bekerja secara halus dan ideologis, yaitu menjadi kekuasaan yang tampak "alami", padahal sesungguhnya merupakan hasil konstruksi sosial.

3. Arena (field)

Menurut Pierre Bourdieu, *arena* adalah suatu sistem relasi objektif antar posisi sosial yang dipenuhi oleh perjuangan antar pelaku sosial untuk menguasai bentuk modal yang dominan dalam arena tersebut. Arena tersebut bersifat otonom namun saling terkait, dan setiap pelaku yang terlibat di dalamnya menggunakan modal yang mereka miliki untuk mempertahankan atau meningkatkan posisi mereka.

Arena (*field*) dipahami sebagai suatu sistem relasi objektif antara posisi-posisi sosial yang saling berhadapan dalam suatu struktur. Hubungan antar posisi ini tidak bergantung pada kesadaran atau kehendak individu, melainkan terbentuk dari kekuatan-kekuatan yang bekerja secara struktural dalam masyarakat. Arena bukan sekadar interaksi antar individu, melainkan ruang kompetitif yang menyerupai medan pertempuran sosial, tempat berbagai aktor bersaing untuk mempertahankan atau meningkatkan posisi mereka melalui penggunaan modal tertentu.

4. Praktik

Teori praktik yang dikembangkan oleh Pierre Bourdieu merupakan kerangka analitis untuk memahami dinamika tindakan sosial sebagai hasil dari hubungan dialektis antara struktur dan agensi. Dalam pendekatan ini, habitus menjadi titik awal pembentukan tindakan sosial, yakni sebagai sistem disposisi yang tertanam dalam diri individu melalui pengalaman historis dan sosialnya. Ketika habitus individu bertemu dengan kondisi sosial tertentu yang tidak selalu sejalan dengannya, akan muncul ketegangan atau benturan.

Dalam kondisi seperti itu, modal berperan sebagai perangkat atau sumber daya yang digunakan oleh individu (agen) untuk merespons dan mengelola benturan tersebut. Modal ini dapat berupa modal ekonomi, budaya, sosial, maupun simbolik, yang semuanya memiliki daya fungsional tergantung pada konteks atau medan yang disebut arena.

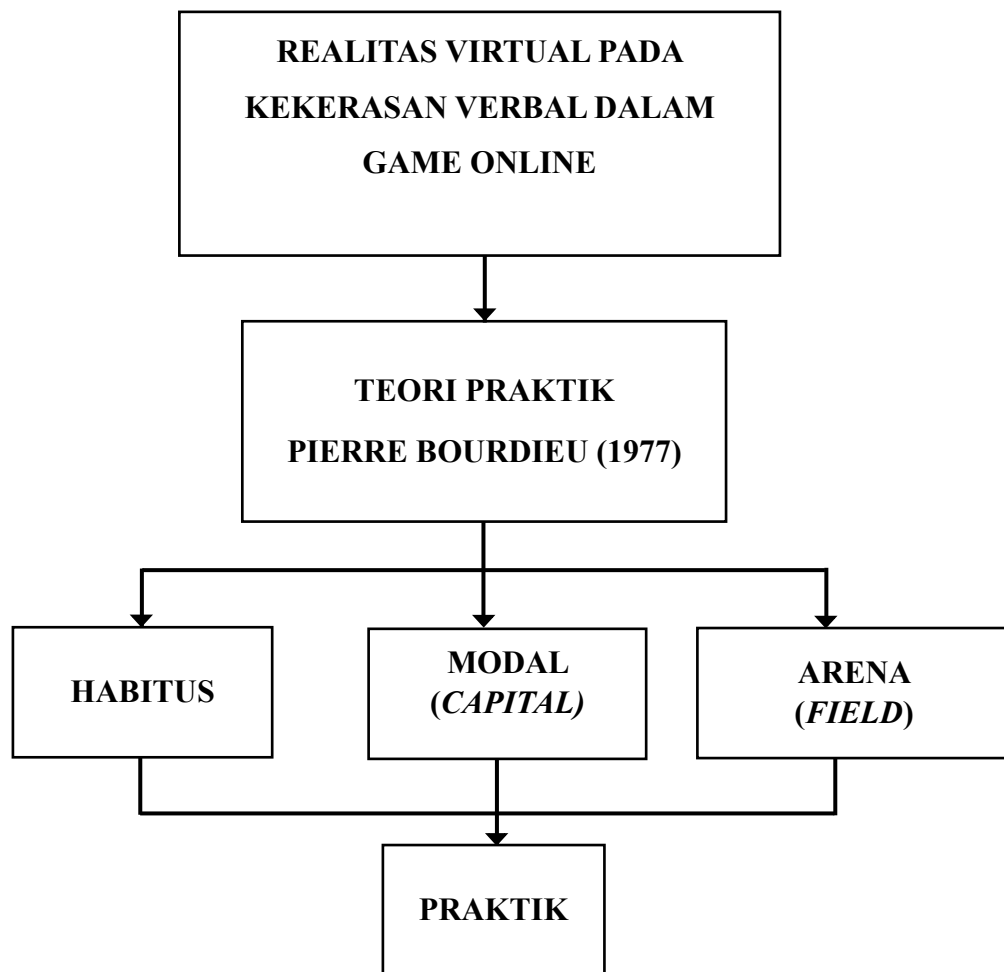
Arena sendiri adalah ruang sosial yang memiliki aturan main tertentu dan menjadi lokasi berlangsungnya pertarungan antar agen untuk mempertahankan atau meningkatkan posisi sosial mereka. Maka dari itu, praktik sosial menurut Bourdieu bukanlah hasil dari kehendak bebas individu semata, melainkan merupakan hasil akhir dari interaksi antara habitus, modal, dan arena. Proses ini berlangsung secara tidak disadari dan bersifat generatif, artinya dapat memunculkan tindakan-tindakan baru yang sesuai dengan struktur sosial tempat individu berada.

Formulasi ini memperlihatkan bagaimana praktik sosial bukan sekadar tindakan individual, tetapi merupakan refleksi dari relasi kuasa dan struktur

sosial yang melekat pada individu secara historis. Dengan demikian, praktik menjadi bentuk konkret dari dialektika antara struktur objektif dan pengalaman subjektif dalam kehidupan sosial.

Oleh karena itu, guna memberikan gambaran yang lebih jelas terkait arah dan pemahaman terhadap penelitian yang akan dilaksanakan, peneliti menyajikan sebuah bagan sebagai visualisasi kerangka berpikir. Bagan ini bertujuan untuk mempertegas penjabaran mengenai fokus dan alur penelitian yang dirancang. Adapun bagan kerangka pemikiran yang disusun oleh peneliti disajikan sebagai berikut:

Gambar 4 . Kerangka Pemikiran



Sumber: Pierre Bourdieu dan Modifikasi Peneliti 2025