

**PENGUNAAN UNSUR KEKERASAN KOMUNIKASI
VERBAL DALAM PERMAINAN *MLBB* PADA *SQUAD
LOST HOPE* TERHADAP UKHUWAH ISLAMIAH**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Dalam Bidang Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam*

OLEH:

**MUHAMMAD NISFU SIREGAR
NIM. 1930100019**

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH
ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2025

**PENGUNAAN UNSUR KEKERASAN KOMUNIKASI
VERBAL DALAM PERMAINAN *MLBB* PADA *SQUAD
LOST HOPE* TERHADAP UKHUWAH ISLAMIYAH**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Dalam Bidang Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam*

OLEH

MUHAMMAD NISFU SIREGAR

NIM. 1930100019

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH
ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**

**PENGUNAAN UNSUR KEKERASAN KOMUNIKASI
VERBAL DALAM PERMAINAN *MLBB* PADA *SQUAD*
LOST HOPE TERHADAP UKHUWAH ISLAMİYAH**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Dalam Bidang Ilmu
Komunikasi dan Penyiaran Islam*

Oleh

MUHAMMAD NISFU SIREGAR
NIM. 19 301 00019

PEMBIMBING I


Dr. Sholeh Fikri, M.Ag.
NIP. 196606062002121003

PEMBIMBING II


Barkah Hadamean Hrp, M.L.Kom
NIP. 197908052006041004

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2025**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jl. H. Tengku Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang, Padangsidimpuan 22733
Telp (0634)22080 Faximile (0634)24022

Hal : Skripsi
an., **Muhammad Nisfu Siregar**
lampiran : 6 (Exemplar) Exemplar

Padangsidimpuan, April 2025
Kepada Yth:
Ibu Dekan FDIK
UIN Syahada Padangsidimpuan
Di:
Padangsidimpuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

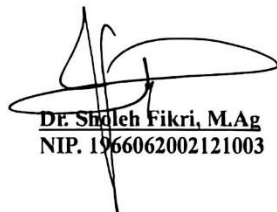
Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n **Muhammad Nisfu Siregar** yang berjudul: **"Penggunaan Unsur Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan MLBB Pada Squad Lost Hope Terhadap Ukhuwah Islamiyah"** maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsinya ini.

Dengan demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya, diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

PEMBIMBING I


Dr. Sholeh Fikri, M.Ag
NIP. 1966062002121003

PEMBIMBING II


Barkah Hadamean Harahap, M.I.Kom
NIP. 197908052006041004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jl. H. Tengku Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang, Padangsidempuan 22733
Telp (0634)22080 Faximile (0634)24022

Hal : Skripsi
an., **Muhammad Nisfu Siregar**
lampiran : 6 (Exemplar) Exemplar

Padangsidempuan, April 2025
Kepada Yth:
Ibu Dekan FDIK
UIN Syahada Padangsidempuan
Di:
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n **Muhammad Nisfu Siregar** yang berjudul: **"Penggunaan Unsur Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan *MLBB* Pada *Squad Lost Hope* Terhadap Ukhuwah Islamiyah"** maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam bidang ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam pada Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsinya ini.

Dengan demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya, diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

PEMBIMBING I


Dr. Sholeh Fikri, M.Ag
NIP. 1966062002121003

PEMBIMBING II


Barkah Hadamean Harahap, M.I.Kom
NIP. 197908052006041004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jl. H. Tengku Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang, Padangsidimpuan 22733
Telp. (0634)22080 Faximile (0634)24022

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Nisfu Siregar
NIM : 19 301 00019
Fak/Prodi : Dakwah dan Ilmu Komunikasi / KPI
Judul Skripsi : “Penggunaan Unsur Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan *MLBB* Pada *Squad Lost Hope* Terhadap Ukhuwah Islamiyah”

Dengan ini menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa menerima bantuan tidak sah pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan pasal 14 ayat 4 Tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum pada pasal 19 ayat ke 4 tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, April 2025
Pembuat Pernyataan



MUHAMMAD NISFU SIREGAR
NIM. 19 301 00019



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jl. H. Tengku Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang, Padangsidempuan 22733
Telp. (0634)22080 Faximile (0634)24022

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : MUHAMMAD NISFU SIREGAR
NIM : 19 301 00019
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-Exclusive*) *Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul **"Penggunaan Unsur Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan MLBB Pada *Squad Lost Hope* Ukhuwah Islamiyah"** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan), dengan Hak Bebas Royalti noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Padangsidempuan
Pada Tanggal April 2025
Yang menyatakan,




MUHAMMAD NISFU SIREGAR
NIM: 19 301 00019



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jl. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padangsidempuan 22733
Telp. (0634) 22080 Fax. (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Muhammad Nisfu Siregar
NIM : 19 301 00019
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Penggunaan Unsur Kekerasan Komunikasi Verbal dalam Permainan *MLBB* Pada *Squad Lost Hope* Terhadap Ukhwah Islamiyah

Ketua

Sekretaris

Dr. Sholeh Fikri, M.Ag
NIP. 196606062002121003

Dr. Pahri Siregar, M.Pd.I
NIP. 198808272015031003

Anggota

Dr. Sholeh Fikri, M.Ag
NIP. 196606062002121003

Dr. Pahri Siregar, M.Pd.I
NIP. 198808272015031003

Barkah Hadamean Harahap, M.I.Kom
NIP. 197908052006041004

Dr. Anas Habibi Ritonga, M.A
NIP. 198404032015031004

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Padangsidempuan
Hari/Tanggal : Kamis, 21 Agustus 2025
Pukul : 09.00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus 77,5 / (B)
Indeks Prestasi Kumulatif : 3,58
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
Jl. T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Padangsidempuan 22733
Telp. (0634) 22080 Fax. (0634) 24022

PENGESAHAN

Nomor: /Un.28/F.6a/PP.00.9/01/2026

Judul Skripsi : Penggunaan Unsur Kekerasan Komunikasi Verbal dalam Permainan MLBB Pada *Squad Lost Hope* Terhadap Ukhwah Islamiyah
Nama : Muhammad Nisfu Siregr
NIM : 1930100019
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Telah Dapat Diterima untuk Memenuhi Salah Satu Tugas
dan Syarat-Syarat dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Sosial (S.Sos)

Padangsidempuan, Januari 2026

Dekan



Dr. Magdalena, M.Ag
NIP. 197403192000032001

ABSTRAK

Nama : Muhammad Nisfu Siregar

NIM : 1930100019

Judul : Penggunaan Unsur Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan

MLBB Pada Squad Lost Hope Terhadap Keutuhan Ukhuwah Islamiyah

Perkembangan teknologi, khususnya *game online* seperti *Mobile Legends*, telah mengubah cara berkomunikasi dan berinteraksi sosial, dengan memfasilitasi kerjasama tim melalui *fitur* komunikasi teks dan suara. Dalam konteks Islam, etika komunikasi yang baik seperti berkata jujur, lembut, dan sopan penting diterapkan dalam *game* untuk menjaga hubungan yang sehat dan menghindari konflik. Fenomena ini menunjukkan bagaimana *game online* dapat mempengaruhi dinamika sosial, baik secara positif maupun negatif, khususnya di kalangan remaja dan mahasiswa. Penelitian ini membahas bagaimana terjadi kekerasan komunikasi verbal dalam permainan *Mobile Legend* dan apa pengaruhnya pada Ukhuwah Islamiyah *Squad Lost Hope*. ada dua tujuan dari penelitian ini Pertama, Mengetahui bagaimana terjadi kekerasan komunikasi verbal dalam permainan *Mobile Legend* yang digunakan. kedua, 2. Mengetahui bagaimana kekerasan komunikasi verbal dalam permainan *Mobile Legend* dan pengaruhnya pada Ukhuwah Islamiyah *Squad Lost Hope*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Triangulasi dimana wawancara mendalam tak berstruktur, pengamatan dan dokumentasi dari berbagai sumber orang, waktu dan tempat yang berbeda dimana narasumber Andre, Ramli, Sa'ad, Rehan, Rohman. hasil dari penelitian ini adalah adanya kekerasan komunikasi verbal yang diucapkan oleh informan dalam permainan MLBB: anjirlo, sialan lo, dan kata-kata yang mempengaruhi putusnya Ukhuwah Islamiyah pada *Squad Lost Hope*.

Kata kunci : *Mobile Legends, Ukhuwah Islamiyah, Kekerasan Verbal*

ABSTRACT

Name : Muhammad Nisfu Siregar
Reg. Number : 1930100019
Thesis Title : The Use of Violent Elements of Verbal Communication in
MLBB Game On Squad Lost Hope Against Integrity
Ukhuwah Islamiyah

Technological developments, especially online games such as Mobile Legends, have changed the way we communicate and interact socially, by facilitating teamwork through text and voice communication features. In the context of Islam, good communication etiquette such as being honest, gentle, and polite is important to be applied in games to maintain healthy relationships and avoid conflicts. This phenomenon shows how online games can affect social dynamics, both positively and negatively, especially among teenagers and college students. This study discusses how verbal communication violence occurs in the Mobile Legend game and what effect it has on Ukhuwah Islamiyah Squad Lost Hope. There are two objectives of this study: First, to find out how verbal communication violence occurs in the Mobile Legend game used. second, 2. Find out how verbal communication is violent in the Mobile Legend game and its influence on Ukhuwah Islamiyah Squad Lost Hope. The method used in this study is qualitative descriptive using a phenomenological approach. The analysis technique used in this study is Triangulation where in-depth interviews are unstructured, observations and documentation from various sources of people, different times and places where the resource persons are Andre, Ramli, Sa'ad, Rehan, Rohman. The result of this study was the violence of verbal communication spoken by informants in the MLBB game: anjirlo, sialan lo, and words that affected the breakup of Ukhuwah Islamiah in the Lost Hope Squad.

Keywords : Mobile Legends, Ukhuwah Islamiyah, Verbal Violence

ملخص البحث

الاسم : محمد نصف سيرغار
رقم التسجيل : ١٩٣٠١٠٠٠١٩:
عنوان البحث : استخدام التواصل اللفظي العنيف في ألعاب ملب من قبل فريق
لوست هوبي تجاه نزاهة الأخوة الإسلامية

أدت التطورات التكنولوجية، ولا سيما الألعاب عبر الإنترنت مثل موبيلي ليعيندس ، إلى تغيير طريقة تواصلنا وتفاعلنا اجتماعيًا، حيث سهلت العمل الجماعي من خلال ميزات الاتصال النصي والصوتي. في سياق الإسلام، من المهم تطبيق أخلاقيات التواصل الجيدة مثل الصدق واللطف والتهديب في الألعاب للحفاظ على علاقات صحية وتجنب النزاعات. توضح هذه الظاهرة كيف يمكن للألعاب عبر الإنترنت أن تؤثر على الديناميات الاجتماعية، سواء بشكل إيجابي أو سلبي، خاصة بين المراهقين والطلاب. تناقش هذه الدراسة كيفية حدوث العنف اللفظي في لعبة موبيلي ليعيندس وتأثيره على فريق وكهواه يسلامييه سقواد لوست هوبي. هناك هدفان لهذه الدراسة. أولاً، معرفة كيفية حدوث العنف اللفظي في لعبة موبيلي ليعيندس. ثانياً، معرفة كيفية تأثير العنف اللفظي في لعبة موبيلي ليعيندس على فريق وكهواه يسلامييه سقواد لوست هوبي. الطريقة المستخدمة في هذه الدراسة هي الطريقة الوصفية النوعية باستخدام نهج ظاهري. تقنية التحليل المستخدمة في هذه الدراسة هي التثليث، والتي تتضمن مقابلات متعمقة غير منظمة وملاحظات وتوثيق من مصادر مختلفة من الأشخاص والأوقات والأماكن، حيث المصادر هي أندريه وراملي وسعد وريهان وروهمان. تشير نتائج هذه الدراسة إلى وجود عنف لفظي في التواصل من قبل المبلغين في لعبة ملب: انجير سيالان لو ، وكلمات أثرت على انخير الأخوة الإسلامية في فريق لوست هوبي.

الكلمات المفتاحية: موبيلي ليعيندس ، الإخوان المسلمون، الإساءة اللفظية

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang merupakan tugas dan syarat guna memperoleh gelar sarjana. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa risalah Islam yang penuh dengan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu-ilmu ke-Islaman, sehingga dapat menjadi bekal hidup kita baik di dunia maupun di akhirat kelak.

Suatu kebanggaan tersendiri jika, tugas dapat terselesaikan dengan sebaikbaiknya. Judul skripsi **“Penggunaan Unsur Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan *MLBB* Pada *Squad Lost Hope* Terhadap Ukhuwah Islamiyah”**. Bagi peneliti, penyusunan skripsi merupakan tugas yang tidak ringan, peneliti sadar banyak hambatan yang menghadang dalam proses penyusunan skripsi ini dikarenakan keterbatasan kemampuan peneliti sendiri. Kalaupun akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan, tentunya karena beberapa pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuannya, khususnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Bapak Dr. Erawadi, M.Ag., selaku Wakil Rektor bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr. Anhar, M.A., Wakil Rektor bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Kerjasama dan Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag.,

selaku Wakil Rektor Kemahasiswaan dan Kerjasama Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

2. Ibu Dr. Magdalena, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Bapak Dr. Anas Habibi Ritonga, M.A., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan, Bapak Drs. Agus Salim Lubis, M.Ag., selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan dan Bapak Dr. Sholeh Fikri, M.Ag., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
3. Ibu Nurfitriani M. Siregar, M. Kom.I, selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
4. Dosen Pembimbing I Bapak Dr. Sholeh Fikri, M.Ag., dan Dosen Pembimbing II Bapak Barkah Hadamean Harahap, M.I.Kom., yang telah membimbing dan memberikan arahan serta memberikan semangat kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Ali Mukti, S.Ag., selaku Kasubbag Akademik dan Kemahasiswaan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi beserta stafnya yang telah memberikan pelayanan akademik yang baik demi kesuksesan dalam perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Drs. Mursalin Harahap, selaku Kepala Bagian Tata Usaha Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi yang telah memberikan pelayanan administrasi yang baik demi kesuksesan dalam penyusunan skripsi ini
7. Bapak Yusri Fahmi, S.Ag., M.Hum, selaku kepala perpustakaan dan seluruh

pegawai perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah membantu penelitian dalam menyediakan buku-buku yang berkaitan dengan pembahasan penelitian ini.

8. Para Dosen di lingkungan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang membekali berbagai pengetahuan sehingga mampu menyelesaikan penelitian skripsi ini.
9. Ungkapan Terimakasih yang teristimewa kepada kedua orang tua saya yaitu H. Rahmadi Siregar (Ayahanda), dan juga Hj. Weldiana Batubara, S.Pd (Ibunda) yang mana keduanya banyak berperan penting dalam hidup saya, bukan hanya sebatas mengasuh, mendidik, membimbing, dan memberikan motivasi saja, namun keduanya juga memeberikan semangat dan kasih sayang yang amat berlimpah ruah serta senantiasa memberikan nasehat yang amat berharga juga berkontribusi kepada peneliti untuk menyelesaikan pendidikan sampai ke Perguruan Tinggi.
10. Ucapan terimakasih kepada Saudara/I saya tercinta, Mustafa Ali Hasmi Siregar, S.T, Musno Saidi Siregar, S.T, Elpi Yunita, Hendriani Novita Sari, S.Ma Zaskia Suci Nalurita Siregar yang telah mendukung dan menyemangati, serta berkontribusi kepada peneliti untuk menyelesaikan pendidikan sampai ke Perguruan Tinggi.
11. Terimakasih kepada teman-teman Galaksi Lesnida Ningsih, S.Sos, Siti Aisyah Febriani Pasaribu, S.Sos, Siti Nurbaya dan Siti Nurmaya yang telah ikut serta dalam memberikan semangat dan membantu peneliti dalam menempuh pendidikan selama di Perguruan Tinggi ini.
12. Terimakasih juga peneliti ucapkan kepada teman-teman Kos, Khoirul Anwar

Nasution, S.E, Royhan Malik Pulungan, S.Pd, Abdurrohman Assawali, S.E Mahmud Anshary Nabasa Siregar, S.Pd, Rabiul Alip Marasandi, S.Pd, Ramli Hasibuan, S.E dan Andre Pratama, S.Pd yang mana telah sudi untuk menemani peneliti dalam mengerjakan skripsi ini baik dalam keadaan senang maupun susah.

13. Terimakasih peneliti ucapkan kepada saudari Nurul Adzkiah, S.Sos dan Irpa Suri, S.Sod selaku teman sekaligus sahabat baik diperantauan, yang mana keduanya telah banyak membantu serta memberikan semangat kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
14. Terimakasih juga kepada teman-teman seperjuangan Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2019 yang telah menjadi teman diskusi selama ini.
15. Dan tidak lupa pula terimakasih kepada diri saya sendiri yang telah berjuang sejauh ini dengan segala hal yang telah dilalui untuk tetap bertahan dan menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Peneliti menyadari sepenuhnya akan adanya keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang ada pada diri peneliti sehingga tidak menutup kemungkinan bila skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata dengan segala kerendahan hati peneliti mempersembahkan karya ini, semoga bermanfaat bagi pembaca dan peneliti.

Padangsidempuan, 28 Januari 2025
Saya yang Menyatakan

Muhammad Nisfu Siregar
NIM. 1930100019

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SURAT PERNYATAAN KEABSAHAN DAN KEBENARAN DOKUMEN
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH
PENGESAHAN DEKAN FDIK

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR DAN TABEL	x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Istilah	12
C. Fokus Masalah.....	15
D. Rumusan Masalah	15
E. Tujuan Masalah	15
F. Manfaat Penelitian	16
G. Sistematika pembahasan.....	16

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	18
1. Pengertian Komunikasi Verbal.....	18
2. Unsur Kekerasan Verbal.....	22
3. Frekuensi Kekerasan Verbal dalam Permainan <i>MLBB</i>	24
4. Pengertian <i>Game Online Mobile Legends</i>	25
5. Ukhuwah Islamiyah.....	28
6. <i>Squad Lost Hope</i>	34
B. Kajian Terdahulu	35

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian	44
1. Lokasi	44
2. Waktu Penelitian	44
B. Jenis Penelitian	44
C. Subjek dan Objek penelitian.....	45

D. Sumber Data	45
E. Teknik Pengolahan Data.....	46
F. Teknik Keabsahan Data.....	47
G. Teknik Pengumpulan Data	48
1. Observasi	48
2. Wawancara	49
3. Dokumentasi.....	49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. <i>Mobile Legend</i>	51
B. Penggunaan Kekerasan Komunikasi Verbal dalam <i>Mobile Legend</i>	55
C. Pengaruh Lokasi atau Tempat Terjadinya Kekerasan.....	58
D. Pengaruh Kekerasan Komunikasi Verbal dalam permainan <i>Mobile Legend</i> terhadap Ukhuwah Islamiyah Squad Lost Hope	59

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	64
B. Saran.....	65

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR DAN TABEL

Gambar I. Model Gambar *Mobile Legend*

Tabel II. 1 Pemain *Squad Lost Hope*

Tabel II. 2 Kajian Terdahulu

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin cepat dan pesat telah membawa banyak perubahan terkhusus dalam media baru tidak lagi dapat terbendung, hal ini juga menyebabkan bertransformasinya beberapa media konvensional menjadi media *online*. Dengan terus berkembangnya teknologi *Smart Phone* dan *Internet*, membuat produsen *game online* berlomba-lomba untuk menciptakan *game* yang dapat menarik minat masyarakat, Hal inilah yang membuat banyak manusia yang mencari hiburan atau hobi di dunia digital, khususnya permainan *game online* seperti salah satunya *mobile legend*. Permainan ini dimainkan secara berjejaring dengan mengandalkan sambungan *internet*.

Game online Mobile Legends Bang-Bang atau yang populer disingkat *MLBB* adalah sebuah *game* yang merupakan manifestasi dari kehidupan pada masa sekarang dimana semuanya telah serba *daring* atau berjejaring dengan *internet*. *Game MLBB* ini sendiri merupakan permainan *daring* yang menampilkan kategori pertempuran antar kelompok dalam tim melalui modus pertempuran 5 melawan 5, yang kemudian dibagi menjadi beberapa jenis atau mode, seperti *rank* dan *classic* dengan map yang cukup besar, *brawl* dengan map kecil dimana para *player* melakukan pertempuran.¹

¹ Veronica Yourlanda dan Ageng Rara Cindoswari “Analisis Komunikasi Virtual Gamers Mobile Legend Pada Siswa/i SMA N 21 kota Batam” *Jurnal Communicology* Vol 11 No. 1 Juni 2023, hlm, 2.

Gambar 1

*Model gambar Mobile Legend*

Permainan *game online* ini merupakan *game daring* yang banyak digandrungi kalangan anak-anak sampai dengan orang dewasa karena kemudahannya dalam melakukan permainan dan keseruannya dalam bermain. *Game* yang termasuk pada *genre* permainan *online Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* ini juga menekankan akan adanya kerjasama tim yang solid guna memenangkan permainan, *Mobile Legend* juga menjadi permainan *game online* yang banyak diminati oleh remaja dan orang dewasa. Permainan ini sangat menarik dan membutuhkan strategi dan *skill* agar dapat memenangkan permainan tersebut.²

Manusia sebagai makhluk sosial sudah menjadi alamiahnya tidak bisa hidup tanpa adanya komunikasi dan interaksi sosial. Interaksi sosial menurut Sutherland yaitu suatu hubungan yang mempunyai pengaruh secara dinamis antara individu yang satu dengan individu lainnya maupun kelompok dalam

² Dini Wahdiyati dan Reyvianto Dwi Putra, "Kekerasan verbal dalam Gaming di Youtube (Analisis Isi Kualitatif Konten Ulasan Permainan *Online Minecraft dan Mobile Legend* pada akun youtube Mluveox dan *Brandonkent Everything*)", dalam *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, Vol 03, No. 1, Februari 2022. Hal. 203-205.

situasi sosial.³ Komunikasi dan interaksi sosial menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia dalam bermasyarakat. Tanpa adanya komunikasi maka aktivitas apapun akan menjadi sulit. Seiring dengan berjalannya waktu, komunikasi menjadi lebih mudah karena adanya teknologi yang membuat masyarakat dapat berkomunikasi dimanapun dan kapanpun mereka inginkan.

Bidang ini paling banyak menarik perhatian masyarakat, karena perkembangan yang muncul di tengah masyarakat sangat terasa nyata dan memiliki pengaruh yang cukup besar dalam kehidupan di zaman *modern*.⁴ Salah satunya masyarakat bisa melakukan komunikasi di *game online*. Komunikasi yang sangat luas jangkauannya yang bisa dilakukan dengan komputer maupun *smartphone*. Permainan *online* ini mulai muncul di Indonesia pada tahun 2001, dengan diluncurkan *Nexia Online*, sebuah permainan *RPG (Role Playing Game)*. *Game* ini dengan grafik sederhana berbasis 2D (dua dimensi). *Nexia* hanya membutuhkan spesifikasi komputer yang kecil, bahkan bisa dimainkan di platinum 2 dengan minal grafik 3D. Permainan keluaran Korea ini berhasil memperkenalkan permainan ini dan chat pertama di Indonesia.

Game online mobile legends dirilis pada tanggal 11 Juli 2016 oleh Moonton dari Tiongkok. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer. Selain itu permainannya juga terhubung dengan jaringan *internet*. Menurut Fendy

³ Slamet Santoso, *Teori – teori Psikologi Sosial*, (Depok, refika aditama: 2010), hlm. 164.

⁴ Ahmad Sultra Rustan dan Nurhakiki, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Yogyakarta, CV Budi Utama), hlm 10.

salah satu *Country Manager* Moonton di Indonesia (pengembang *game Mobile Legends*) mengungkapkan bahwa angka-angka pengguna aktif harian *Mobile Legends* di tanah Air mencapai angka 8 juta pemain dan sudah diunduh sebanyak 50 juta kali tak hanya itu *mobile legends* juga menempati urutan pertama dari judul-judul *game* ternama lainnya seperti *GTA* 1 juta pengunduh, *Call of Duty* 10 juta, *Point Blank* 5 juta, dan *Counter Strike* 10 ribu⁵.

Mobile Legend adalah sebuah permainan *MOBA (Multiplayer Online Battle Area)* yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga “jalur” yang dikenal sebagai “*top*”, “*middle*” dan “*bottom*” yang menghubungkan basis-basis.

Fitur yang ada dalam permainan *online* ini salah satunya *fitur* komunikasi. *Fitur* yang menghubungkan satu pemain dengan pemain lainnya yang sifatnya sangat luas jangkauannya. *Fitur* ini memiliki dua jenis *fitur* yaitu *fitur* tulisan dan *fitur* suara. Tentunya pilihan *fitur* berkomunikasi ini dibuat untuk mempermudah para pemain untuk melakukan komunikasi dengan teman satu timnya.⁶

Dengan adanya *fitur* berkomunikasi dalam permainan *Mobile Legend* yang sangat luas, tentunya penggunaan bahasa sangatlah berperan penting karena bahasa merupakan salah satu unsur dalam berkomunikasi. Seperti yang

⁵ Muhammad Bagus Azmi dan Abdul Rohman “Analisis Permainan *Mobile Legend* terhadap Kecerdasan Emosional Siswa kelas VI Sekolah dasar ” *Jurnal Agama dan Pendidikan Islam*, Vol.14 No.2(Desember 2022), hlm,303.

⁶ Diki Risyanto dan Juju Juandi “ Diskriminatif Kesatuan Bahasa Tuturan *Youtuber* Permainan *Game Online Mobile Legend*”, *Jurnal Diksatrasi*, Vol.06, No.02 (Juli 2022), hlm. 207-208.

dipaparkan oleh M. Rais Almajid “Bahasa juga menjadi instrumen penting dalam komunikasi sehingga tanpa bahasa manusia akan kesulitan untuk menyampaikan pendapat, gagasan, maupun ide yang dipikirkan”.⁷

Ajaran Islam sangat memuliakan etika dalam komunikasi, karenanya jika menyimpang akan selalu ada konsekuensi sanksi akhirat didalamnya.⁸ Oleh karena itu, Al-Qur'an memberikan *clue* yang jelas tentang prinsip komunikasi yang baik. *Pertama, Qawlan Sadîdan* (perkataan yang benar, lurus, jujur). “*Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kamu kepada Allah dan katakanlah perkataan yang benar*”⁹

Dalam ayat tersebut dengan tegas Allah menyandingkan perintah *taqwa* dengan menjaga perkataan bagi orang-orang yang beriman.¹⁰ Wahbah al-Zuhaili memaknai kata *Qawlan Sadîdan* pada ayat di atas dengan ucapan yang tepat dan bertanggung jawab, yaitu ucapan yang tidak bertolak belakang dengan ajaran agama. Lebih lanjut Wahbah mengatakan bahwa ayat ke-70 surah Al-Aḥzâb mengandung dua perintah Allah, yaitu perintah ketaatan dan ketaqwaan serta menjauhi larangan-Nya, kemudian perintah Allah terhadap mukminin untuk berbicara dengan *qawlan sadîdan*, yaitu perkataan yang sopan dan baik. Dari penafsiran Wahdah Zuhaili tersebut, tampak sekali bahwa antara ketakwaan dan *qawlan sadîdan* memiliki korelasi yang kuat. Artinya, semakin sesorang memiliki

⁷ Rino Andreas dan Dian Aryami “Hasrat Komunikasi Virtual dalam Permainan Daring Mobile Legend Perspektif Deleuze dan Guattari”, *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, Vol.8 No.2 (4 Juli 2021), hlm 210.

⁸ Andi Abdul Muis, *Komunikasi Islami* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001).

⁹ <https://tafsirweb.com/7682-surat-al-ahzab-ayat-70.html>

¹⁰ Muslimah, “Etika Komunikasi Dalam Perspektif Islam,” *Sosial Budaya* 13, no.2 (2016): 118–19, <https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.24014/sb.v13i2.3534>.

ketaqwaan dalam dirinya, maka hanya perkataan yang baiklah yang akan keluar dari mulutnya. Sebaliknya, ketika tidak ada ketakwaan dalam diri seseorang, maka ia akan selalu berkata kotor.¹¹

Perkataan yang benar, lurus, dan jujur dapat diterapkan dalam proses komunikasi bermain *game online*. Seperti contohnya ketika memilih *hero* yang akan dipakai, pemain bisa melakukan *request* (permintaan) bahwa dia hanya mampu menggunakan *hero-hero* tertentu, sehingga teman sepermainan yang lain dapat memahami kondisinya.

Kedua, Qawlan Balîghan atau perkataan yang membekas pada jiwa, dan tepat sasaran.¹² Sebagaimana yang terdapat pada Q.S. An-Nisa ayat 63, “*Mereka itu adalah orang-orang yang Allah mengetahui apa yang di dalam hati mereka. Karena itu berpalinglah kamu dari mereka, dan berilah mereka pelajaran, dan katakanlah kepada mereka Qawlan Balîghan perkataan yang berbekas pada jiwa mereka*”.

Di dalam Islam, penggunaan yang paling baik adalah menyeru kepada kebaikan dan melarang dari perbuatan yang *munkar* atau *al-amr bi alma'rûf wa nahy an al-munkar*, dan berdakwah kepada Allah SWT. Jika tak sanggup melakukan hal itu, maka minimal ia mampu menjaga lisannya untuk tidak mengucapkan segala bentuk keburukan. Perkataan yang berbekas pada jiwa ini akan berpengaruh positif jika dilakukan ketika bermain *game online*. Memberikan motivasi ataupun memberikan kepercayaan kepada teman satu tim dengan perkataan yang baik akan berdampak terhadap psikologis pemain.

¹¹ Az-Zuhaili, *Tafsir Al-Munir* A., Padiatra, A. M., Gunawan, I., Setiawan, B., & Muttaqin, M. Z. (2021). *urnal Dakwah dan Komunikasi*, 6(1), 95-116.

Permainan akan terasa lebih menyenangkan dan pemainpun akan merasa lebih percaya diri, sehingga kemampuan dalam bermain *game online* dapat dikeluarkan secara maksimal.

Ketiga, Qawlan Maisûrâ atau perkataan yang ringan, Al-Qur'an memerintahkan umat Islam melakukan komunikasi dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti. Sebagaimana firman Allah: "*Dan jika kamu berpaling dari mereka untuk memperoleh rahmat dari Tuhanmu yang kamu harapkan, maka katakanlah kepada mereka ucapan yang pantas*".¹³

Dari ayat tersebut dapat dipahami bahwa *Qawlan Maisûrâ* bermakna komunikasi yang memiliki pesan yang sederhana, mudah dimengerti dan dapat dipahami secara langsung tanpa harus mencerna pesan tersebut untuk kedua kalinya. Perkataan yang mudah dipahami ini dapat membantu dalam proses kerjasama tim dalam memenangkan permainan. Keterbatasan penggunaan *chat* dalam bermain karena harus berfokus menggerakkan *hero*, mengharuskan pemain melakukan proses *chat* dengan kata-kata singkat dan mudah dimengerti. Sehingga tidak terjadi kesalahpahaman komunikasi yang menyebabkan munculnya kekerasan verbal.

Keempat, Qawlan Layyina atau perkataan yang lemah lembut, dalam Al-Qur'an, Allah memerintahkan hambanya untuk bertutur kata dengan lemah lembut. Sebagaimana yang tertuang dalam Q.S. Tâhâ ayat 44, "*Maka berbicaralah kamu berdua kepadanya dengan kata-kata yang lemah lembut, Mudah-mudahan ia ingat atau takut*".

¹³<https://quran.nu.or.id/al-isra'/28>

Ayat tersebut merupakan perintah Allah SWT kepada Nabi Musa dan Harun agar berbicara lemah-lembut ketika mendakwahi Fir'aun. Karena dengan berbicara lemah lembut akan membuat hati orang yang diajak berkomunikasi akan tersentuh dan akan mudah menerima pesan yang kita sampaikan. Perkataan yang lemah lembut dapat dipraktekkan dalam memanggil teman satu tim dengan nama yang baik, bukan melakukan kekerasan verbal berjenis *name calling*, yang dapat memicu emosi dari pemain lain.

Kelima, Qawlan Karîma atau perkataan yang mulia, dalam berkomunikasi, Allah memerintahkan kepada hamba-Nya agar senantiasa menggunakan perkataan yang mulia dalam berkomunikasi dengan siapapun. Sebagaimana dalam Q.S. Al Isrâ ayat 23, *“Dan Tuhanmu telah memerintahkan agar kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah berbuat baik kepada ibu bapak. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berusia lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah engkau mengatakan kepada keduanya perkataan “ah” dan jangan engkau membentak keduanya dan ucapkanlah kepada keduanya perkataan yang baik”*.

Dari ayat di atas, dapat diambil *ibrah* komunikasi yang baik tidak dinilai dari kedudukan seseorang, tetapi dari perkataan yang diucapkannya. Karena ketika seseorang mengucapkan hal yang buruk bahkan cenderung merendahkan orang lain, maka hal itu akan berimplikasi pada kualitas hubungan sosial seseorang, bahkan lebih dari itu dapat memutuskan relasi sosial. Perkataan yang mulia ini sering sekali tidak digunakan oleh pemain *game online*, mereka cenderung merendahkan atau meremehkan pemain lain. Pemain *game online*

seharusnya sadar bahwa setiap manusia memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Oleh karena itu pemain *game online* perlu menghargai teman atau lawannya sehingga tercipta persaingan yang baik dalam bermain *game*.

Keenam, Qawlan Ma''rûfal perkataan yang baik atau ungkapan yang pantas. Sebagai seorang muslim yang baik, sudah sepantasnya selalu bertutur kata yang baik, jauh dari menggunjing, menghardik, memfitnah dan menghasut orang lain. sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S. Al-Aḥzâb ayat 32, “*Hai isteri-isteri Nabi, kamu sekalian tidaklah seperti wanita yang lain, jika kamu bertakwa. Maka janganlah kamu tunduk dalam berbicara sehingga berkeinginanlah orang yang ada penyakit dalam hatinya dan ucapkanlah Qaulan Ma'rufa –perkataan yang baik.*”

Dari ayat tersebut dapat dipahami bahwa komunikasi yang baik adalah ketika seseorang selalu berhati-hati, memikirkan dan merenungkan apa yang akan ia ucapkan. Sehingga yang ia ucapkan hanyalah sesuatu yang baik. Karena ciri seorang muslim adalah ketika orang lain di sekitarnya terhindar dari keburukan perkataan dan perbuatannya. Komunikasi yang paling penting dalam permainan *game online* ini adalah berkata baik atau diam. Pemain perlu berhati-hati dalam berucap, karena dari apa yang diucapkan terdapat konsekuensi. Pemain yang berbicara kotor dalam permainan *game online* ini dapat dilaporkan oleh pemain lain, yang mengakibatkan akun pemain akan di *banned* dengan tidak dapat menggunakan *fitur chat* atau akunnya tidak dapat digunakan kembali. Dalam permainan itu sendiri sudah menjunjung tinggi nilai-nilai komunikasi yang baik dengan adanya fasilitas pelaporan pemain yang bertindak dan bertutur kata tidak baik.

Namun, mirisnya dengan adanya *fitur* ini komunikasi yang sangat luas jangkauannya, banyak pemain yang salah dalam menggunakan *fitur* ini dalam berkomunikasi. Banyak kata-kata yang tidak sepatutnya diucapkan ditengah interaksi sosial seperti “goblok, tolol dan anjirr” dan lainnya yang menimbulkan fenomena yang biasa disebut dengan kekerasan verbal. Fenomena ini tentunya dapat berpotensi besar mempengaruhi interaksi sosial khususnya para pemain *Mobile Legend*. Oleh sebab itu diharapkan peneliti dapat mengetahui sejauh apa fenomena ini dapat mempengaruhi Ukhuwah Islamiyah yang terjalin diantara anggota tim *Squad lost Hope* yang dulunya solid satu dengan yang lainnya menjadi semakin berkurang sampai merasakan ketidak nyamanan bahkan timbul rasa sakit hati diantara satu sama lain karena adanya kekerasan verbal yang dialami mereka. Dimana sebelum terjadinya kekerasan komunikasi verbal terhadap anggota *Squad Lost Hope* mereka memiliki prestasi yang membuat tim tersebut semakin solid, walaupun belum memasuki turnamen *Esports*, tim *SLH* sering memenangkan pertandingan *MCL (Mobile Legends Competitive League)*. *MCL* ini merupakan *mode* permainan kompetitif dimana seluruh pemain dapat berpartisipasi dan bersaing memperebutkan gelar juara mingguan, *SLH* masuk dalam kategori wilayah B level 5.

Pengalaman Negatif yang Royhan dapatkan dalam *game MLBB* ini adalah, Bermain *game* hingga larut malam, Tugas kuliah sering tidak dikerjakan, Jadi lebih muda emosional, sholat sering di abaikan. Selain pengalaman negatif

Royhan juga mendapatkan pengalaman positif, Lebih banyak teman, bisa meningkatkan komunikasi menjadi baik yg dulunya *introvert* jadi *extrovert*, bisa merasakan ikut *event* melawan musuh seindonesia pada *MCL*, Tidak lepas dari pengalaman negatif dan positif Royhan juga mengalami kekerasan komunikasi verbal yakni “Anjing MM, Anak haram, *Drak* sistem babi, Bangsat magenya lol”.¹⁴ Etika komunikasi adalah tentang penyampaian bahasa. Simbol, bahasa, atau pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Bahasa dapat juga dianggap sebagai sistem kode verbal. sedangkan komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang menggunakan pesan-pesan nonverbal. Istilah nonverbal biasanya digunakan untuk melukiskan semua peristiwa komunikasi diluar kata-kata terucap dan tertulis. Secara teoritis, komunikasi nonverbal dan komunikasi verbal dapat dipisahkan. Namun dalam kenyataannya, kedua jenis komunikasi ini saling jalin menjalin, saling melengkapi dalam komunikasi yang kita lakukan sehari-hari.¹⁵

Dengan adanya fenomena ini membuat suatu persahabatan yang terjalin diantara *squad* tersebut mulai regang karena adanya faktor unsur kekerasan verbal yang terjadi dalam permainan *game Mobile Legend*, ketidak mahiran dalam bermain sehingga menimbulkan saling mengintimidasi diantara anggota tim *squad* lainnya.

Hal ini yang membuat peneliti semakin yakin bahawa permainan *MLBB* menyebabkan perilaku yang negatif terhadap para pemain *MLBB* sehingga

¹⁴ Royhan, Anggota *Squad Lost Hope*, Pada Tanggal 26 April 2023, Padang Matinggi.

¹⁵ Dedy Mulyana, Etika Komunikasi: Manipulasi Media, *Kekerasan dan Pornografi* (Yogyakarta : Kasinasius,2007), hlm. 26.

peneliti cenderung menjadikan permainan ini sebagai sumber masalah khususnya di kalangan mahasiswa dan remaja muslim. Berdasarkan hal ini yang membuat peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam mengenai **“Penggunaan Unsur Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan MLBB Pada Squad Lost Hope Terhadap Ukhuwah Islamiyah”**.

B. Batasan Istilah

Agar tidak menimbulkan kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti membatasinya dengan defisini yang dimaksud agar tidak menimbulkan makna ganda dalam memahami istilah penelitian, maka peneliti memberi batasan istilah sebagai berikut:

1. Unsur Kekerasan

Dikutip dari buku M, Rahmat yang berjudul Ensiklopedia Konflik Sosial, dalam bahasa Latin, Unsur kekerasan ini sering disebut dengan *violentia* yang berarti kebengisan, keganasan, aniaya, dan kegarangan. Kekerasan itu sendiri bisa dibilang sebagai perilaku yang disengaja atau tidak disengaja dengan tujuan untuk melukai orang lain.¹⁶ Oleh sebab itu, kekerasan merupakan salah satu tindakan yang sangat melanggar Hak Asasi Manusia. Hal ini dikarenakan tindak kekerasan tidak pernah mencerminkan norma-norma dan nilai-nilai yang mencerminkan Hak Asasi Manusia. Oleh karena itu pelaku tindak kekerasan harus segera diberi hukuman agar mendapatkan efek jera.

¹⁶ M. Rahmat, *Ensiklopedia Konflik Sosial dan Bahasa Latin*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 25.

Kekerasan adalah sebuah tindakan yang memang sengaja dilakukan oleh individu atau kelompok dengan tujuan menindas yang lemah agar terus mendapatkan penderitaan. Kekerasan ini bisa dalam bentuk fisik atau bisa juga dalam bentuk psikis. Adapun tindak kekerasan fisik, seperti seseorang memukul atau menendang, dan sebagainya. Sedangkan kekerasan psikis, seperti memaksa orang lain untuk melakukan hal yang tidak sukainya. Kedua bentuk itu sama-sama memiliki dampak yang bisa merugikan korbannya.

2. Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal adalah salah satu bentuk komunikasi yang menggunakan lisan dan tulisan dalam penyampaiannya. Alat yang digunakan dalam melakukan komunikasi ini adalah bahasa yang keluar sebagai ucapan atau tulisan.

3. *Game Online Moblie Legend Bang-Bang*

Game online Mobile Legends Bang-Bang atau yang populer disingkat *MLBB* adalah sebuah *game* yang merupakan manifestasi dari kehidupan pada masa sekarang dimana semuanya telah serba *daring* atau berjejaring dengan *internet*. *Game MLBB* ini sendiri merupakan permainan *daring* yang menampilkan kategori pertempuran antar kelompok dalam tim melalui modus pertempuran 5 melawan 5, yang kemudian dibagi menjadi beberapa jenis atau *mode*, seperti *classic* dengan

map yang cukup besar, *brawl* dengan *map* kecil dimana para *player* melakukan pertempuran. Permainan *online* ini sendiri merupakan *game daring* yang banyak digandrungi dikalangan anak-anak sampai dengan orang dewasa karena kemudahannya dalam melakukan permainan dan keseruannya dalam bermain.

4. Frekuensi Kekerasan Komunikasi Verbal Permainan *Game Mobile Legend Bang Bang*

Frekuensi kekerasan komunikasi verbal biasanya terjadi karena disengaja atau tidak namun pada kenyataannya lebih banyak dilakukan tanpa sadar atau tidak disengaja hal ini lah yang menyebabkan para pemain yang melakukan kekerasan tidak menyadarinya bahkan menganggapnya suatu hal yang sudah biasa dan dianggap sebagai lelucon atau candaan.

5. Ukhuwah Islamiyah

adalah istilah dalam Islam yang merujuk pada persaudaraan atau hubungan kekeluargaan yang dibangun berdasarkan ajaran Islam. Ukhuwah ini mencakup rasa saling menghormati, menjaga hubungan baik, dan saling membantu antara sesama umat Muslim, tanpa membedakan suku, bangsa, atau latar belakang. Dalam konsep ukhuwah Islamiyah, solidaritas dan kasih sayang antar sesama Muslim sangat ditekankan, dengan tujuan untuk mempererat hubungan dalam kehidupan sosial yang sesuai dengan prinsip-prinsip Islam.

C. FOKUS MASALAH

Penelitian ini memfokuskan masalah agar penelitian ini terarah dan terfokus pada masalah nya. Oleh karena itu penelitian ini difokuskan pada Penggunaan Unsur Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan *MLBB* Pada *Squad Lost Hope* Terhadap Ukhuwah Islamiyah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti uraikan, maka peneliti merumuskan rumusan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana terjadinya kekerasan komunikasi verbal dalam permainan *Mobile Legend* ?
2. Bagaimana kekerasan komunikasi verbal dalam permainan *Mobile Legend* dan pengaruhnya terhadap Ukhuwah Islamiyah *Squad Lose Hope*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka peneliti dapat memberikan tujuan penelitian secara umum yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana terjadi kekerasan komunikasi verbal dalam permainan *Mobile Legend*
2. Untuk mengetahui bagaimana kekerasan komunikasi verbal dalam permainan *Mobile Legend* dan pengaruhnya terhadap Ukhuwah Islamiyah *Squad Lose Hope*

F. MANFAAT PENELITIAN

Peneliti membagi manfaat penelitian menjadi dua bagian yaitu manfaat akademik dan manfaat praktis. Berikut penjabaran dari keduanya:

1. Manfaat Akademik

Secara akademik penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah studi kasus dalam ilmu komunikasi dan juga mengenai teori yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan teori interaksi onalisme simbolik. Sehingga akan menambah pengetahuan pembelajaran terkait teori komunikasi tersebut dalam konteks yang berbeda.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan untuk pemain atau *developer game Mobile Legend* sehingga bisa lebih efektif mengatasi fenomena kekerasan komunikasi verbal ini dalam permainan *Mobile Legend* sehingga bisa mengurangi dampak negatif dari fenomena ini.

G. Sistematika Penelitian

Mempermudah pembaca dalam menganalisis dan memahami hasil dari penelitian ini, maka dibuatlah sistematika penelitian yang dibagi atas beberapa BAB, yaitu :

BAB I (PENDAHULUAN): terdiri dari Latar Belakang, Batasan Istilah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Pembahasan.

BAB II (KAJIAN TEORITIS): terdiri dari Kajian Teori dan Penelitian Terdahulu.

BAB III (METODOLOGI PENELITIAN): terdiri dari Lokasi dan Waktu Penelitian, Jenis Penelitian, Sumber Data, Jenis Data, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data.

BAB IV (HASIL PENELITIAN): terdiri dari Temuan Umum dan Temuan Khusus, dan Pembahasan Hasil.

BAB V (PENUTUP) terdiri dari Kesimpulan dan Saran-saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian Komunikasi Verbal

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain. Pada umumnya, komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Apabila tidak ada bahasa verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gestur tubuh, menunjukkan sikap tertentu, misalnya tersenyum, menggelengkan kepala, mengangkat bahu.

Menurut Barelson & Stainer dalam buku “Filsafat Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar” karya Dani Vardiansyah mengatakan: “Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian, dan lain-lain. Melalui penggunaan simbol-simbol seperti kata-kata, gambar-gambar, angka-angka, dan lain-lain.”¹⁷

Beberapa ahli berpendapat mengenai pengertian komunikasi, menurut Anwar Arifin, komunikasi merupakan jenis proses sosial yang erat kaitannya dengan aktivitas manusia serta sarat akan pesan maupun perilaku. Skinner juga berpendapat mengenai bagaimana komunikasi sebagai suatu perilaku lisan maupun simbolik di mana pelaku berusaha memperoleh efek yang diinginkan. Kemudian menurut Forsdale komunikasi adalah jenis proses pembentukan, pemeliharaan serta pengubahan sesuatu dengan tujuan agar sinyal

¹⁷ Vardiansyah, Dani, *Filsafat Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Jakarta : PT. Indeks, 2012. Hal. 25.

yang telah dikirimkan berkesesuaian dengan aturan.

- a) Komponen-komponen komunikasi: yang termasuk dari komponen-komponen komunikasi adalah: pemberi pesan, pesan, umpan balik, gangguan, media, lingkungan, empati, keterbukaan, sikap positif, sikap mendukung, kesetaraan.
- b) Ciri-ciri komunikasi yang efektif: adapun ciri-ciri komunikasi yang efektif antara lain, langsung, asertif, jeals, terbuka, secara lisan, responsif, jujur dan dua arah seimbang antara berbicara dan mendengarkan.
- c) Faktor yang mempengaruhi komunikasi efektif: Menurut Jauhari sebagaimana dikutip oleh M. Cutlip dan Allen bahwa faktor-faktor komunikasi efektif adalah sebagai berikut: *credibility, context, content, clarity, continuity and consistency, capability of audience, channels of distributions*.

Menurut Onong Uchjana Effendy di dalam bukunya yang berjudul “Ilmu Komunikasi dalam Teori dan Praktek”, menyatakan bahwa: “Istilah komunikasi dalam bahasa Inggris “*Communications*” berasal dari kata latin “*Communicatio*” dan bersumber dari kata “*Communis*” yang berarti “sama”, maksudnya adalah sama makna. Kesamaan makna disini adalah mengenai sesuatu yang dikomunikasikan, karena komunikasi akan berlangsung selama ada kesamaan makna mengenai apa yang dikomunikasikan, suatu percakapan dikatakan komunikatif apabila kedua belah pihak yakni komunikator dan komunikan mengerti bahasa pesan yang disampaikan”.¹⁸

Dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa komunikasi verbal adalah sebuah proses penyampaian pesan melalui lisan dan tertulis sebagai media penyampaianya hal ini sesuai dengan komunikasi yang dilakukan dalam permainan *Mobile Legend* dan juga dalam interaksi sosial. Dalam penelitian ini peneliti ingin meneliti mengenai komunikasi verbal yang dilakukan oleh subjek penelitian dalam permainan *Mobile Legend* dan interaksi sosialnya.

Karakteristik yang dimiliki oleh komunikasi verbal yakni jelas dan ringkas, yang dimaksud dengan jelas dan ringkas disini ialah :

- a. Jelas perbendaharaan kata, jelas penggunaan katanya sehingga mudah dimengerti oleh penerima pesan.
- b. Kata yang mengandung konotatif dan denotatif karakteristik inilah yang membedakan antara komunikasi verbal dengan komunikasi non verbal.

Menurut Laswell yang dikutip oleh Dedy Mulyana mengatakan bahwa komunikasi adalah proses pengiriman pesan dari komunikator kepada komunikan melalui saluran yang menghasilkan efek tertentu. Dalam proses komunikasi terjadi proses penyampaian dan penyampaian pesan dari satu orang ke orang lain guna mencapai suatu tujuan tertentu.¹⁹

¹⁸ Onong Uchjana Effendi, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2011), hlm 9

¹⁹Dedy Mulyana, *Imu Komunikasi Suatu Pengantar* (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 5.

Dalam konteks bahasa sendiri, bahasa yang dituturkan sebagai sarana komunikasi yang seharusnya memiliki tata sopan santun sesuai dengan norma-norma yang berlaku dimasyarakat suatu wilayah *gamers* atau pemain saling berinteraksi satu sama lain dalam komunikasi via pesan daring (*chatting*). Dalam konteks *MLBB* sendiri, hal ini lazim ditemui pada saat permainan sedang berlangsung, dimana biasanya bentuk kekerasan verbal ini terjadi atas dasar pelampiasan amarah dari para *player* (pemain) atas tindakan, sikap, ataupun gaya bermain yang dilakukan oleh salah satu atau lebih *player* didalam permainan tersebut.

Dalam *game online Mobile Legend* komunikasi sangat penting karena membutuhkan interaksi antar pemain untuk menang dan oleh karena itu komunikasi digital adalah bentuk komunikasi dimana pesan dikirim dan terima dari *internet* atau dunia maya. Komunikasi yang dilakukan dalam permainan *Mobile Legend* dan juga dalam interaksi sosial. Dalam penelitian ini peneliti ingin meneliti mengenai komunikasi verbal yang dilakukan oleh subjek penelitian dalam permainan *Mobile Legend* dan interaksi sosialnya.

Karakteristik yang dimiliki oleh komunikasi verbal yakni jelas dan ringkas, yang dimaksud dengan jelas dan ringkas disini ialah:

- a. Jelas perbendaharaan kata, jelas penggunaan katanya sehingga mudah dimengerti oleh penerimaan pesan.
- b. Kata yang mengandung konotatif dan denotatif Karakteristik inilah yang membedakan antara komunikasi verbal dengan komunikasi non verbal.

2. Unsur Kekerasan Verbal

Unsur kekerasan verbal adalah penggunaan bahasa (kata-kata, frasa, metafora) yang menyiratkan mengabaikan, mempermalukan, mengejek, merendahkan, mencelakakan, mempermalukan, mengancam, meremehkan kemampuan juru bicara, mengerdilkan, menggossip, desas-desus sehingga dapat menyebabkan ketidaksukaan (psikologis gangguan) dalam berdialog.

Terdapat beberapa kategori pada kekerasan verbal, pertama adalah *withholding* dapat diartikan pemutusan hubungan merupakan tindakan suatu individu sebagai penolakan untuk berbagi dirinya dan tidak mendukung lawan bicaranya dengan empati. Kedua, *countering* atau sikap perlawanan yang mana pasangan komunikasi dianggap sebagai musuh atau melihat sesuatu secara berbeda. Ketiga, *discounting* yaitu menyangkal kenyataan dan pengalaman yang terjadi pada pasangan komunikasi dan merupakan kegiatan mengurangi atau mendistorsi persepsi aktual pasangan komunikasi.

Keempat, verbal *abuse disguised as jokes* merupakan bentuk kekerasan verbal menyamar sebagai lelucon, komentar yang meremehkan namun tersamarkan sehingga terlihat sebagai lelucon, hal ini biasa terjadi merujuk pada sifat feminim atau maskulin, kemampuan intelektual, fisik, dan kompetensi seseorang. Kelima, *blocking and diverting* yaitu bentuk penolakan untuk berkomunikasi, mengalihkan topik dalam diskusi, atau dalam bentuk menahan informasi. Keenam, *accusing and blaming* yaitu tindakan menuduh dan menyalahkan terhadap pelanggaran, menyalahkan pasangan komunikasi karena kemarahan, kejengkelan, atau rasa tidak aman. Ketujuh, *judging and*

criticizing yaitu tindakan menilaidan mengkritik atau menghakimi pasangan komunikasi yang diungkapkan dengan cara kritis namun menunjukkan ungkapan kurangnya rasa penerimaan terhadap pasangan komunikasi.

Kedelapan, *trivializing* atau menyepelekan yang dilakukan dengan mengatakan banyak kata, bahwa apa yang telah dilakukan pasangan komunikasi tidak signifikan. Kesembilan, *undermining* memiliki arti merusak atau melemahkan merupakan tindakan yang tidak hanya menahan dukungan emosional, tetapi juga mengikis kepercayaan diri dan tekad seseorang. Kesepuluh, *threatening* atau mengancam merupakan tindakan memanipulasi pasangan komunikasi dengan mengungkapkan atau memberikan rasa ketakutan, biasanya melibatkan ancaman kehilangan sesuatu atau rasa sakit.

Kesebelas, *name calling* dapat diartikan panggilan nama atau julukan merupakan salah satu kategori pelecehan verbal yang paling terbuka, biasanya berbentuk nama panggilan yang kasar, rasis, dan merendahkan martabat. Keduabelas, *forgetting* atau melupakan merupakan tindakan yang melibatkan manipulasi penolakan dan manipulasi tersembunyi, berupa pernyataan oleh pelaku bahwa apa yang terjadi tidak terjadi, atau dapat diartikan tidak menganggap sesuatu telah terjadi pada pasangan komunikasi. Ketigabelas, *ordering* memiliki maksud memerintah dalam kondisi menolak kesetaraan dan otonomi dengan pasangan komunikasi, memerintah atau meminta sesuatu dengan cara tidak menghormati pasangan komunikasi yang diberi perintah. Keempatbelas, *denial* atau menyangkal merupakan salah satu pelecehan verbal yang paling berbahaya karena menyangkal realitas pasangan komunikasi sehingga

kondisi mentalnya menjadi menurun. Kelimabelas, *abusive anger* atau kemarahan secara kasar merupakan tindakan yang mendasari, memotivasi, dan melanggengkan kebiasaan perilaku kasar. Dapat dikatakan seperti itu bila pasangan komunikasi dalam posisi sama sekali tidak bertanggung jawab untuk dimarahi atau dibentak.²⁰

Dari uraian unsur kekerasan verbal di atas bahwasanya kekerasan verbal memiliki dampak terhadap: Rendahnya harga diri, gangguan kesehatan mental, gangguan hubungan interpersonal, perilaku agresif, gangguan emosional, dan sikap diri yang negatif. Penting untuk diingat bahwa kekerasan verbal tidak hanya berdampak pada saat itu, tetapi juga dapat meninggalkan bekas jangka panjang pada korban. Oleh karena itu, penting untuk mendorong komunikasi yang sehat, penuh pengertian, dan mendukung dalam hubungan interpersonal.

3. Frekuensi Kekerasan Komunikasi Verbal dalam Permainan *Mobile*

Legend

Frekuensi merupakan pemakaian suatu bahasa dalam bentuk tulisan teks atau kata-kata dan ucapan yang berulang-ulang atau terus-menerus. Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, permainan *online* semakin diminati. Permainan *online* sudah sangat dekat dengan kehidupan masyarakat era kini tanpa pandang usia bahkan juga *gender*. Namun respon setiap orang ketika bermain permainan *online* memanglah berbeda-beda. Secara konseptual

²⁰ Abdul zikrilah,.dkk, perspektif Komunikasi Islam Terhadap perilaku Kekerasan verbal Dalam permainan daring (Studi Kasus Game Mobile legend: bang -bang) *Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, Vol 06, No 1 , hlm.100-104

komunikasi verbal dalam hal ini dilakukan untuk menyatakan pikiran, maksud serta emosi yang ingin disampaikan oleh para pemainnya.²¹

Frekuensi kekerasan komunikasi verbal biasanya terjadi karena disengaja atau tidak namun pada kenyataannya lebih banyak dilakukan tanpa sadar atau tidak disengaja hal ini lah yang menyebabkan para pemain yang melakukan kekerasan tidak menyadarinya bahkan menganggapnya suatu hal yang sudah biasa dan dianggap sebagai lelucon atau candaan. Frekuensi kekerasan verbal bahwa kekerasan emosional atau psikologis atau verbal tidak dapat menimbulkan akibat langsung tapi dampaknya dapat memutus-asakan apabila berlangsung berulang-ulang. Dalam permainan seringkali sama-sama saling memanggil pemain lainnya dengan kata-kata kasar dan tidak pantas seperti: “bego lo”, “tolol”, “dasar lo beban” bahkan “idiot”.

4. Pengertian *Game Online Mobile Legend Bang Bang*

Game Online memiliki pengertian menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams yang dikutip pada artikel Kementrian Komunikasi dan Informatika RI yaitu, *game online* lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah *genre* permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

Perkembangan *Game Online* Teknologi di era digital telah menciptakan ragam permainan yang lebih seru, menantang dan memanjakan tiap konsumennya. Salah satu permainan *modern* adalah *game online*, *game*

²¹ Syarif Ady Putra, ” Analisis Isi Kekerasan Verbal Pada Tayangan Pesbukers di ANTV”*eJurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 3, No. 3, September 2019, hlm. 4.

online merupakan permainan *modern* yang membutuhkan akses langsung ke dalam internet. Dengan mengakses *game online*, pelajar dapat mempelajari teknologi internet yang digunakan ketika mengakses *game online*.

Game online pertama kali muncul pada tahun 1960 berupa simulasi perang. Sekitar tahun 2001 *game online* sudah merambah di Indonesia. *Game online* pertama kali yang muncul di Indonesia adalah *Nexia* yang berasal dari negeri Gingseng, untuk memainkan *game* ini hanya diperlukan komputer dengan spesifikasi kecil, dengan bermodal komputer Pentium 2 dengan grafik 3D kamu sudah bisa memainkannya. Setahun setelah *Nexia* muncul *game* baru yaitu *Redmoon*, *game* bergenre *RPG (role-playing game)*. *Game* ini banyak digandrungi oleh kalangan remaja hingga dewasa pada saat itu. Pada tahun 2006 *game online* mulai berevolusi di Indonesia, dimana *game-game* yang muncul bergenre *MMOPRG (Massively Multiplayer Online RolePlaying Game)* 3D. Lalu pada tahun 2009 muncul *genre game FPS (First Person Shooting)* yaitu *Point Blank* yang dirilis oleh GEMScool pada tahun 2009 merupakan munculnya cikal bakal *MOBA League of Legends (Lol)*.

Game online Mobile Legends Bang-Bang atau yang populer disingkat *MLBB* adalah sebuah *game* yang merupakan manifestasi dari kehidupan pada masa sekarang dimana semuanya telah serba *daring* atau berjejaring dengan internet. *Game MLBB* ini sendiri merupakan permainan *daring* yang menampilkan kategori pertempuran antar kelompok dalam tim melalui modus pertempuran 5 melawan 5, yang kemudian dibagi menjadi beberapa jenis atau *mode*, seperti *classic* dengan *map* yang cukup besar, *brawl* dengan *map* kecil

dimana para *player* melakukan pertempuran secara *head tohead*, serta pertandingan antar negara, *game* ini sendiri dipublikasikan oleh perusahaan “Moonton” yang berasal dari Shanghai di China.

Permainan *online* ini sendiri merupakan *game* daring yang banyak digandrungi kalangan anak-anak sampai dengan orang dewasa karena kemudahannya dalam melakukan permainan dan keseruannya dalam bermain. *Game* yang termasuk pada *genre* permainan *online Multi player Online Battle Arena (MOBA)* ini sendiri juga menekankan akan adanya kerjasama tim yang solid guna memenangkan permainan, oleh karenanya banyak orang, baik tua-muda lantas kemudian bermain beralih untuk memainkan *game online* ini.

Meruntut kepada data unduhan terakhir pada senin, 13 Juli 2020 di *google play store*, *Game MLBB* tercatat sebagai *game* yang meraih popularitas tinggi dengan mencatat sebanyak 100 juta lebih unduhan dengan rating bintang 4,2 dari 20,615,880 pengguna dari seluruh dunia yang terdapat pada laman *google play* pada kategori *game* dan permainan, suatu hal yang kemudian sulit ditandingi oleh *game-game* lain dengan *genre* yang sama pada saat ini.²² Berdasarkan penelitian ini peneliti melihat bahwa di halaman *google play store*, pada hari Selasa, 7 Mei 2024, *Game MLBB* di unduh sebanyak 500 juta lebih, dengan *rating* bintang 3,8 dari 34 juta lebih pengguna dari seluruh dunia.

Dalam kasus permainan *MLBB* tersebut, dapat terlihat bahwa pesatnya perkembangan teknologi telah membawa *game* atau permainan yang dilakukan

²² Ilham Ryan, “Word Formation Processes in Mobile Legends: Bang Bang” (Universitas Diponegoro, 2017)

oleh manusia, yang sebelumnya bersifat *offline* atau diluar konteks *daring* berangsur kemudian sesuai dengan perkembangan zaman berubah menjadi *online*, atau berada di dalam dunia yang kita sebut sebagai *virtual*. Hal ini sendiri merupakan sebuah inovasi penting, dalam melakukan permainan *online* tersebut, seperti *MLBB* ataupun *Dota 2* misalnya, kita dapat langsung terhubung dengan orang-orang lain hanya dengan menekan beberapa tombol serta melalui media layar telpon seluler ataupun komputer.²³ Dalam permainan *Mobile Legend* terdapat banyak variasi *hero* yang dapat dipilih oleh pemain. Setiap *hero* memiliki *skill*- nya masing-masing. Setiap *hero* memerlukan cara bermainnya masing tergantung dari jenis *hero* tersebut.

5. Ukhuwah Islamiyah

Persahabatan adalah hubungan antara dua orang atau lebih yang saling bergantung satu sama lain dan saling memberikan hal positif. Wright mengungkapkan ada dua karakteristik dalam persahabatan yaitu persahabatan harus bersifat produktif dan saling mengungkapkan hal positif. Persahabatan bersifat produktif ketika meningkatkan potensi yang ada pada diri seseorang dan menciptakan hubungan yang lebih baik lagi, sedangkan hal-hal positif ketika menciptakan perasaan nyaman untuk melakukan kegiatan yang positif.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat di simpulkan bahwa hubungan persahabatan yang terjadi antar individu maupun sekelompok individu harus menjadikan individu atau kelompok tersebut pribadi yang lebih baik lagi,

²³ Rehia K. Isabela Barus Devita Rani, Effiati Julian Hasibuan, “*Impact of Mobile Legends Game: Bang-Bang for Students*,” Jurnal Perspektif Vol7, No. 1, Januri 2018, hlm. 6–12.

karena tujuan persahabatan bukan hanya untuk bersenang-senang tetapi lebih dari itu. Setelah keluarga, sahabat menjadi orang terdekat dan tempat berbagi paling nyaman untuk menceritakan segala keluh kesah yang dirasakan. Bahkan tidak sedikit yang lebih nyaman untuk bercerita kepada sahabat di bandingkan dengan keluarga. Oleh karena itu, hubungan persahabatan yang positif juga penting untuk menjadikan individu atau kelompok persahabatan menjadi lebih baik. Ciri ciri persahabatan :

1. Menghargai satu sama lain lebih dari pada orang itu dari pada keuntungan keuntungan yang di peroleh dari persahabatan itu. Meskipun memang dari persahabatan ini di peroleh berbagai keuntungan yang bersifat sekunder, namun sebenarnya timbul persahabatan ini dulu bersumber dari saling menyukai dan saling memelihara hubungan, dan bukan kepada apakah mereka atau ia menguntungkan atau tidak, atau ia dapat bekerja untuk saya dan sebagainya.
2. Persahabatan sebagai suatu hubungan antar pribadi lebih menekankan pada kualitas yang obyektif satu sama lain. Menyukai seseorang karena rambutnya, uangnya, mobilnya, atau jabatan nya, sebenarnya tidak menyukai orang itu sendiri, tetapi lebih pada barang barang itu. Dengan itu berarti persahabatan akan berhenti atau terputus bila teman itu kehilangan apa-apa yang dimilikinya. Menyukai sifat sifat lahiriah semacam itu akan mudah

berubah, akan lebih baik seseorang menyukai satu sama lain karena hal-hal yang terdapat pada orang itu sendiri yang sifatnya stabil.

3. Saling bertukar barang-barang diantara teman tidak didasarkan pada nilai-nilai ekonomi tetapi pada kesukaan, harapan, keinginan diantara mereka. Jika seseorang sahabat memberikan hadiah bukanlah dinilai pada harga hadiah itu, tetapi pemberian ini ia akan menyukainya. Disamping itu diantara mereka memiliki kebebasan untuk saling memberi tanpa adanya harapan untuk memperoleh imbalannya.
4. Bersahabat karena keunikannya, dan ini sulit digantikan oleh orang lain karena uniknya. Persahabatan tidak begitu saja diputuskan karena telah ditentukannya teman lain yang lebih baik. Persahabatan selalu memperhatikan adanya keintiman, individualis dan kesetiaan.²⁴

Ukhuwah Islamiyah adalah hubungan antarpribadi yang akrab dan melibatkan sikap individu sebagai satu kesatuan. Persahabatan adalah keadaan saling bergantung antara dua orang dalam jangka waktu lama dengan tujuan untuk memenuhi sosio-emosional individu yang didalamnya terdapat tipe dan tingkat keakraban, afeksi, dan saling tolong menolong. Jadi Ukhuwah Islamiyah adalah suatu hubungan emosional antara individu atau lebih, baik sejenis maupun berbeda jenis kelamin dengan didasari oleh saling pengertian, menghargai, mempercayai satu sama lain yang tidak terpengaruh oleh konflik agar tidak terjadi keretakan.

²⁴DeVito, Joseph A, et.al (2015). *messages: Building Interpesonal Communication Skills*, ed. 5. Toronto : Pearson Education.

Upaya Keutuhan Ukhuwah Islamiyah :

1. Komunikasi Terbuka
2. Empati
3. Salah satu pihak tidak egois
4. Menjaga kepercayaan
5. Saling menghormati dan menghargai
6. Saling mendukung.²⁵

Berdasarkan konsep upaya Ukhuwah Islamiyah komunikasi terbuka sangat penting dalam berkomunikasi, untuk saling jujur, saling mendengarkan, dan berbagi informasi secara transparan. Hal Ini bisa memperkuat hubungan antar pemain, meminimalkan konflik, dan menciptakan lingkungan yang positif untuk pengalaman bermain bersama. Dalam persahabatan, kita perlu memiliki rasa empati untuk memahami dan merasakan perasaan teman satu tim atau pemain lain. Ini mencakup mendukung mereka saat mengalami kesulitan, menghargai pencapaian mereka, dan menjadi responsif terhadap kebutuhan mereka dalam lingkungan permainan. Hal ini mencerminkan pentingnya saling memahami, mendukung, dan mempertahankan integritas untuk membangun hubungan yang kokoh di antara karakter atau pemain.

Dalam persahabatan di dalam permainan *game online*, saling menghargai dan menghormati adalah tentang mengakui kontribusi setiap anggota tim,

²⁵ Muhammad Ansori, “ Konsep Sahabat Menurut Mahfuz Al-Tarmasi”, *Jurnal Universum*, Vol 11, No 1, Januari 2017, hlm. 155

mendengarkan pendapat mereka, dan bersikap adil. Hal Ini juga yang dapat menciptakan lingkungan positif yang memperkuat ikatan persahabatan dan meningkatkan pengalaman bermain bersama.

Saling mendukung dalam persahabatan berarti saling memberikan dukungan emosional, moral, dan praktis untuk membantu teman mengatasi tantangan atau mencapai tujuan mereka. Dalam hal ini saling mendukung dalam *game online* mengacu pada kolaborasi antar pemain untuk mencapai tujuan bersama, memberikan bantuan, dan membangun tim yang solid untuk meningkatkan pengalaman bermain secara kolektif.

Dalam hal ini Ukhuwah Islamiyah yang dirasakan oleh *Squad lost hope* semakin hari semakin merasakan ketidak solidan karena adanya kekerasan verbal seperti penghinaan, dan diskriminasi yang dilakukan oleh sesama anggota *squad*. Salah paham kian sering terjadi diantara persahabatan karena adanya rasa iri, kurang percaya dan mudah tersinggung oleh perkataan sahabatnya membuat hubungan persahabatan tidak solid lagi dan mulai terjadinya perpecahan dan ketidak pahaman diantara para anggota *squad lost hope* kini telah bubar dan Ukhuwah Islamiyah pun hilang.

Persahabatan merupakan suatu bentuk hubungan yang unik yang terjadi begitu saja tanpa adanya suatu bentuk perjanjian ataupun persetujuan secara langsung dari kedua belah pihak. Persahabatan biasanya terbentuk di antara orang-orang yang memiliki kesamaan, seperti: karakteristik, latar belakang, usia, jenis kelamin, suku dan sebagainya. Biasanya, dasar untuk memperkuat hubungan ini

adalah kepercayaan satu sama lain dan orientasi utama pada kesenangan dan kepuasan pribadi, yaitu rasa nyaman dan puas yang dirasakan individu ketika ia menghabiskan waktu ataupun menjalin hubungan persahabatan.

Orang yang memupuk persahabatan dalam ajaran Islam menjadi salah satu ciri orang beriman. Ia bergaul dengan orang lain dan orang lain merasakan tenang bersamanya. Rasulullah SAW, mengungkapkan, salah satu ciri orang yang memahami ajaran agama adalah mereka yang lembut, penuh persahabatan, serta menyenangkan. Memberi perhatian terhadap kondisi sahabat, sebagaimana Rasulullah SAW bersabda, “Apabila seorang itu cinta kepada sahabatnya, harus tahu tentang keadaannya.” (HR At-Tirmidzi). Tidak hanya sebatas memperhatikan tapi juga membantu sahabat. Rasulullah SAW bersabda:

مَنْ نَفَسَ عَنْ مُؤْمِنٍ كُرْبَةً مِنْ كُرْبِ الدُّنْيَا نَفَسَ اللَّهُ عَنْهُ كُرْبَةً مِنْ كُرْبِ يَوْمِ الْقِيَامِ ۖ

Artinya : *“Siapa saja yang meringankan keperluan sahabatnya dalam urusan dunia, maka dia akan mendapat keringanan atas keperluannya di akhirat.” (HR Bukhari dan Muslim).*

Persahabatan yang akan saling menyebarkan rasa kasih sayang juga ditekankan dalam Al-Qur'an. Seperti tertera dalam surah Al-Imran ayat 103, “Dan berpeganglah kamu semuanya kepada tali (agama) Allah, dan janganlah kamu bercerai berai”. Teman sejati bukan terbina atas dasar kepentingan semu, melainkan yang bisa saling memahami. Ia ada dalam suka dan duka. Pepatah menyatakan, lebih mudah mencari musuh ketimbang sahabat sejati.

6. *Squad Lost Hope*

Squad lost Hope pada awal terbentuk karena adanya pertemanan diantara para mahasiswa yang sama-sama memiliki hobi dalam bermain *game Mobile Legend* yang awalnya hanya untuk sekedar menyalurkan hobi masing-masing dan mencoba untuk bermain bersama dalam waktu yang cukup sering sehingga timbullah keinginan untuk membentuk satu dalam permainan yang awalnya hanya untuk memenangkan atau sekedar untuk mengikuti *tournament Mobile Legend* antar kota yang hadiah cukup lumayan untuk pemasukan mahasiswa.

Awal mula terbentuk *Squad Lost Hope* terbentuk 16 Oktober 2022 yang memiliki anggota 5 orang yaitu Mayandri, Saad, Rahman, Reyhan, dan Andre. Dimana lokasinya di Kopi Takar, Kelurahan sihitang, Kecamatan Padangsidempuan Seiring berjalannya waktu *squad lost hope* sering mengikuti pertandingan *MCL* yang membuat mereka saling bertemu dan membicarakan strategi dan teknik untuk melawan *squad* atau tim lain. Hubungan persahabatan mulai terjalin diantara anggota *squad* dan kedekatan mereka bahkan dianggap bukan lagi sekedar teman bahkan sudah menjadi sahabat yang cukup akrab dan solid yang mengerti satu sama lainnya.

Tabel 1
Pemain *Squad Lost Hope*

Nama	Prodi	Akun	Jadwal Bermain	Level
Mayandri	Ekonomi Syariah	Kimm	Setiap Hari Sabtu dan Minggu	<i>Mythic</i>
Saad	Hukum Tata Negara	Rabiul	Setiap Hari Sabtu dan Minggu	<i>Mythic</i>
Abdur Rahman	Perbankan Syariah	World	Setiap Hari Sabtu dan Minggu	<i>Mythic</i>
Royhan Malik Pulungan	Tadris Bahasa Inggris	Baby Boy	Setiap Hari Sabtu dan Minggu	<i>Mythic</i>

Andre Pratama	Tadris Bahasa Inggris	Zeeboy	Setiap Hari Sabtu dan Minggu	<i>Mythic</i>
---------------	-----------------------	--------	------------------------------	---------------

Squad lost hope pun mengalami permasalahan karena adanya selisih paham atau bahkan tak sering diantara mereka mengeluarkan perkataan yang menyakiti satu sama lainnya dan tidak segera diluruskan karena adanya kesibukan ataupun sudah mulai mengalami perpecahan, konflik pun kian terjadi membuat Ukhuwah Islamiyah yang terjalin kini telah bubar, pemicu awalnya karena adanya penggunaan unsur kekerasan komunikasi verbal yang dialami anggota *squad Lost Hope*.²⁶

B. Kajian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul	Hasil
1.	Dini Wahdiyati Dan Revyianto Dwi Putra	Kekerasan Verbal Dalam Konten <i>Gaming</i> di <i>Youtube</i> (Analisis Isi Kualitatif Konten Ulasan Permainan <i>Online Minecraft</i> dan <i>Mobile Legend</i> Pada Akun <i>Youtube</i> <i>Miueox</i> dan <i>Brandonkent Everything</i>)	Hasil peneitian ini dapat diketahui bahwa terhadap kekerasan Verbal dalam ulasan <i>Game online</i> <i>Miueox</i> dan <i>BrandonKent Everything</i> dilakukan setelah beberapa kali menonton dan mendengarkan kata-kata yang diucapkan oleh pemain sekaligus konten kreator dari ulasan <i>game online</i> dalam akun <i>Youtube</i> <i>Miueox</i> dan <i>BrandonKent Everything</i> dalam bermain permainan <i>Minecraft</i> dan <i>Mobile Legend</i> . Sedangkan perbedaan antara keduanya terletak pada objek, serta pemilihan metode penelitiannya.
2.	Abdu Zikrillah, Aditia Muara	Perspektif Komunikasi Islam	Hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa Permainan

²⁶Muhammad Nisfu, Anggota Squad Lost Hope, Pada tanggal 16 November 2023

	Padiatra, dkk. (Jurnal Dakwah dan Komunikasi IAIN Curup Bengkulu V o l . 6 N o . 1 , 2 0 2 1	Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring (Studi Kasus <i>Game Mobile Legends:Bang-Bang</i>)	<i>MLBB</i> ini dimainkan oleh berbagai jenjang usia, dimulai dari usia terendah sekitar 13 tahun hingga usia dewasa. Variasi usia yang beragam terkadang menimbulkan permasalahan ketika bermain, lebih khususnya dari segi komunikasi antara pemain yang berbeda umur yang jarak usianya cukup jauh terkadang memunculkan kekerasan verbal. Persamaan dalam penelitian adalah menggunakan permainan <i>game online MLBB</i> sebagai objek penelitian ini untuk menganalisis perspektif Komunikasi islam terhadap perilaku kekerasan verbal dalam permainan daring sedangkan perpedaan terletak pada rumusan masalah, tujuan masalah serta kajian perspektif sedangkan peneliti ini menggunakan teori penggunaan.
3.	Yaisah (Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan)	Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary padangsidempuan	Dengan hasil mahasiswa Kecanduan <i>Game Online</i> di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi berada pada persentase 86% dengan kategori “Tinggi”Selanjutnya dari segi Perilaku Komunikasi Mahasiswa berada pada persentase 97% dengan kategori “Sangat Tinggi” Adapun pengaruh dari Kecanduan <i>game online</i> terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa sebesar 36% dan 64% di

			pengaruhi oleh variabel lain. Hal ini ditunjukkan besarnya koefisien korelasi penelitian r_{xy} sebesar $0,604 > 0,373$ $F_{hitung} > F_{tabel} = 7,521 > F_{tabel} = 4,23$. Terdapat pengaruh yang signifikan Kecanduan <i>Game Online</i> terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan permainan <i>game online MLBB</i> sebagai objek penelitian ini untuk menganalisis pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Perilaku Komunikasi Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary padangsidempuan, sedangkan perbedaan terletak pada rumusan masalah, tujuan masalah, teori yang digunakan dalam penelitian ini
4.	Ahyal Karim Amran (Skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2023)	Reaksi Verbal Pemain <i>Game Online Moba</i> Pada Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry	Hasil dari penelitian ini Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2019 yang bermain <i>game mobile legends bang bang</i> memperlihatkan ekspresi kekesalan saat

		(Studi Etika Komunikasi Islam)	kekalahan, berbicara kotor dan kasar seperti: <i>NOOB, jancuk, anj, tolol, bocah, bego, cemas ko dek</i> dan banyak lagi bahasa kasar lainnya. Tidak hanya ucapan kasar, terkadang untuk melampiaskan emosi dalam bermain <i>game</i> mereka melakukan kekerasan non verbal terhadap diri sendiri seperti: memukul, membanting dan melempar barang yang ada disekitarnya. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang komunikasi verbal. Sedangkan perbedaannya adalah lokasi penelitian yang berbeda dan subjeknya berbeda dengan peneliti.
5.	James Nathan Mangara dan Ageng Rara Cindoswari, (Sripsi Universitas Putera Batam).	Analisi Komunikasi Digital Pada Aksi Kekerasan Verbal Komunitas <i>Mobile Legends Squads</i> Project TRV di Kota Batam.	Hasil dari penelitian ini menegaskan bahwa komunikasi digital dalam kelompok bermain <i>game "Mobile Legends"</i> mempengaruhi dinamika kelompok dan kesejahteraan anggotanya. Aksi kekerasan verbal dalam permainan <i>"Mobile Legends"</i> memiliki dampak negatif dan perlu ditangani secara serius untuk menciptakan lingkungan digital yang lebih sehat dan inklusif. Moderator kelompok dalam bermain <i>game "Mobile Legends"</i> memegang peran penting dalam menjaga etika komunikasi dan menangani konflik. Persamaan penelitian ini dengan

			Peneliti adalah sama-sama membahas tentang kekerasan verbal dalam <i>game Mobile Legend</i> , perbedaannya adalah subjek dan objek dari peneliti.
--	--	--	---

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Dini Wahdiyati dan Revyianto Dwi Putra dengan judul jurnal “ Kekerasan verbal dalam konten *gaming* Di *Youtube* (Analisis Isi Kualitatif Konten Ulasan Permainan *Online Minecraft* dan *Mobile Legend* Pada Akun *Youtube Miuveox* dan *Brandonkent Everything*)”. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode analisis isi dengan paradigma konstruktivis peneliti dapat dengan leluasa dalam melakukan analisis konten tersebut. Hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa terhadap kekerasan Verbal dalam ulasan *Game online Miuveox* dan *BrandonKent Everything* dilakukan setelah beberapa kali menonton dan mendengarkan kata-kata yang diucapkan oleh pemain sekaligus konten kreator dari ulasan *game online* dalam akun *Youtube Miuveox* dan *BrandonKent Everything* dalam bermain permainan *Minecraft* dan *Mobile Legend*.

Peneliti menemukan beberapa kata kasar yang diucapkan pada saat pemain bermain permainan tersebut yang termasuk dalam kategori kekerasan verbal permainan *online Mobile Legend* ditemukan 10 jenis kata-kata yang diucapkan yang tergolong sebagai kekerasan verbal. Kata-kata tersebut digunakan dalam komunikasi pemain untuk merespon, mengungkapkan perasaan, keheranan, memaki, mengumpat,

serta mengekspresikan kekecewaan, atas harapan yang dianggap tidak sesuai dengan ekspektasi pemain. Persamaan penelitian yang dilakukan antara keduanya adalah permainan *game online Mobile Legend* dengan penggunaan unsur kekerasan verbal dalam permainan *game* tersebut. Sedangkan perbedaan antara keduanya terletak pada objek, serta pemilihan metode penelitiannya.²⁷

2. Penelitian ini yang dilakukan oleh Abdu Zikrillah, Aditia Muara Padiatra,dkk, Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon “Perspektif Komunikasi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan *Daring* (Studi Kasus *Game Mobile Legends: Bang Bang*)”. Hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa Permainan *MLBB* ini dimainkan oleh berbagai jenjang usia, dimulai dari usia terendah sekitar 13 tahun hingga usia dewasa. Variasi usia yang beragam terkadang menimbulkan permasalahan ketika bermain, lebih khususnya dari segi komunikasi antara pemain yang berbeda umur yang jarak usianya cukup jauh terkadang memunculkan kekerasan verbal.

Kata-kata kasar yang menjadi kekerasan verbal ini selain merupakan bentuk kekesalan pemain terhadap teman setim, juga terjadi kekerasan verbal untuk mengejek, menghina, bahkan mengancam pemain lawan. Ketika permainan berlangsung terkadang muncul provokasi lawan melalui *fitur chat* yang tersedia. Provokasi yang berbentuk kata-kata

²⁷ Dini Wahdiyati dan Revyianto Dwi Putra “ Kekerasan Verbal Dalam Konten Gaming Di Youtube (Analisis Isi Kualitatif Konten Ulasan Permainan *Online Minecraft* dan *Mobile Legend* Pada Akun Youtube *Miuveox* dan *Brandonkent Everything*) *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, vol. 3 No.2, Februari 2022, hlm. 207.

penghinaan ataupun ancaman ini memicu munculnya ego di dalam diri pemain yang merasa terhina ataupun terancam untuk balik membalas kata-kata tersebut.²⁸ Persamaan dalam penelitian adalah menggunakan permainan *game online MLBB* sebagai objek penelitian ini untuk menganalisis perspektif komunikasi Islam terhadap perilaku kekerasan verbal dalam permainan daring sedangkan perbedaan terletak pada rumusan masalah, tujuan masalah serta kajian perspektif.

3. Penelitian ini telah dilakukan oleh Yaisah Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dengan judul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Komunikasi Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary padangsidempuan”. Dengan hasil mahasiswa Kecanduan *Game Online* di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi berada pada persentase 86% dengan kategori “Tinggi” Selanjutnya dari segi Perilaku Komunikasi Mahasiswa berada pada persentase 97% dengan kategori “Sangat Tinggi” Adapun pengaruh dari Kecanduan *game Online* terhadap Perilaku Komunikasi Mahasiswa sebesar 36% dan 64% di pengaruhi oleh variabel lain. Hal ini ditunjukkan besarnya koefisien korelasi penelitian r_{xy} sebesar $0,604 > 0,373$ Ftabel yakni $F_{hitung} 7,521 > F_{tabel} = 4,23$. Dengan itu terdapat pengaruh yang signifikan Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Komunikasi

²⁸ Abdu Zikrillah, Aditia Muara Padiatra,dkk, “Perspektif Komunikasi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring (Studi Kasus Game Mobile Legends: Bang Bang)”, *Jurnal Dakwah dan Komunikasi* , vol. 06, No. 21, hlm. 102.

Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.²⁹ Persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan permainan *game online MLBB* sebagai objek penelitian ini untuk menganalisis Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Komunikasi Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary padangsidempuan, sedangkan perbedaan terletak pada rumusan masalah, tujuan masalah, teori yang digunakan dalam penelitian ini.

4. Ahyal Karim Amran, *Reaksi Verbal Pemain Game Online Moba Pada Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry (Studi Etika Komunikasi Islam)*, Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2019 yang bermain *game mobile legends bang bang* memperlihatkan ekspresi kekesalan saat kekalahan, berbicara kotor dan kasar seperti: *NOOB, jancuk, anj, tolol, bocah, bego, cemas ko dek* dan banyak lagi bahasa kasar lainnya. Tidak hanya ucapan kasar, terkadang untuk melampiaskan emosi dalam bermain *game* mereka melakukan kekerasan non verbal terhadap diri sendiri seperti: memukul, membanting dan melempar barang yang ada disekitarnya. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang komunikasi

²⁹ Yaisah, "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi" Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, *Skripsi Komunikasi dan Penyiaran Islam*, Juni 2023, hlm. 45.

verbal. Sedangkan perbedaannya adalah lokasi penelitian yang berdeda dan subjeknya berbeda dengan peneliti.

5. James Nathan Mangara dan Ageng Rara Cindoswari, *Analisi Komunikasi Digital Pada Aksi Kekerasan Verbal Komunitas Mobile Legends Squads Project TRV di Kota Batam*, Hasil dari penelitian ini menegaskan bahwa komunikasi digital dalam kelompok bermain *game "Mobile Legends"* mempengaruhi dinamika kelompok dan kesejahteraan anggotanya. Aksi kekerasan verbal dalam permainan "*Mobile Legends*" memiliki dampak negatif dan perlu ditangani secara serius untuk menciptakan lingkungan digital yang lebih sehat dan inklusif. Moderator kelompok dalam bermain *game "Mobile Legends"* memegang peran penting dalam menjaga etika komunikasi dan menangani konflik. Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah sama-sama membahas tentang kekerasan verbal dalam *game Mobile Legend*, perbedaan nya adalah subjek dan objek dari peneliti.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi

Dalam penelitian proposal skripsi ini, peneliti melakukan penelitian pada penggunaan Unsur Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan *MLBB* Pada *Squad Lost Hope* Terhadap Ukhuwah Islamiyah. Lokasi penelitian ini bisa dilaksanakan di kopi Takar yang berada Jln. H. Rizal Nurdin kelurahan Sihitang, Kecamatan Padangsidempuan Tenggara, Kota Padangsidempuan Provinsi Sumatera Utara.

2. Waktu

Waktu penelitian dilaksanakan mulai pada bulan Februari 2023 sampai dengan selesai.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif biasanya digunakan untuk penelitian sosial dan budaya metode ini untuk memecahkan masalah atau menjawab suatu permasalahan ataupun fenomena-fenomena yang sedang terjadi, dihadapi dan diselesaikan. Pada penelitian ini berkaitan dengan tingkah laku manusia dan makna yang terkandung di setiap perbuatan yang sulit diukur dengan nilai angka. Penelitian kualitatif dilakukan dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian fenomenologi yaitu jenis penelitian kualitatif yang melihat dan mendengar lebih

dekat dan terperinci penjelasan dan pemahaman individual tentang pengalaman-pengalamannya. Penelitian fenomenologi memiliki tujuan yaitu guna menginterpretasikan serta menjelaskan pengalaman-pengalaman yang dialami seseorang dalam kehidupan ini, termasuk pengalaman saat interaksi dengan orang lain dan lingkungan sekitar.³⁰

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah *Squad Lost Hope* dan objek penelitian ini adalah kekerasan komunikasi verbal yang dilakukan pada *Squad Lost Hope*.

D. Sumber Data

Sumber data adalah segala hal yang berhubungan dengan keterangan (informasi) yang berkaitan dengan tujuan dari penelitian ini. Tidak dapat disebutkan semua informasi atau keterangan digolongkan dalam penelitian. Subjek itu dapat diperoleh sebagai sumber data dalam penelitian. Jika wawancara yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data informan yang menjadi sumber data. Dimana sumber data yang di peroleh dri anggota Squad itu sendiri diantaranya adalah, Khoirul Anwar, Nasution, Royhan Malik Pulungan, Abdurrohman Assawali, Mahmul Ansari, Rabiul Alip Marasandi, Ramli Hasibuan, dan Andre Pratama

Sumber data dibagi menjadi dua jenis dalam penelitian. Hal ini yang dapat mendukung informasi atau data yang diperlukan dalam suatu penelitian.³¹

³⁰ Eko Sugianto, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung : PT. Refika Aditama,2015), hlm. 13

³¹ Farida Nugraha, *Metode peneilitian Kuantitatif*(Surakarta: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri,2014),hlm, 136.

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah Sumber data yang diperoleh atau dikumpulkan secara langsung di lapangan yang dilakukan oleh peneliti dan akan menjadi data utama.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang memiliki fungsi sebagai data pendukung bagi data primer yang diperoleh peneliti dari buku-buku mengenai teori-teori keperpustakaan seperti *website*, artikel, jurnal dan lainya yang dapat dipergunakan sebagai pendukung dalam memperkuat data primer.

E. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Pengolahan dan analisis data penelitian kualitatif adalah proses yang dilakukan oleh peneliti untuk mengorganisir, menginterpretasi, dan menyajikan data kualitatif yang telah dikumpulkan. Pengolahan dan analisis data penelitian kualitatif membutuhkan keterampilan dan kreativitas dari peneliti, karena data kualitatif bersifat kompleks, bervariasi, dan tidak terstruktur. Pengolahan dan analisis data penelitian kualitatif meliputi beberapa tahapan, yaitu:

1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses pemilihan, penyaringan, penyederhanaan, pengabstrakan, atau transformasi data kualitatif yang berasal dari catatan lapangan, transkrip wawancara, dokumen, atau sumber lainnya. Reduksi data bertujuan untuk memfokuskan perhatian pada data yang relevan dengan tujuan penelitian, menghilangkan data

yang tidak penting atau berulang, dan menyusun data menjadi format yang mudah dianalisis.³²

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah proses membuat deskripsi naratif atau visual dari data kualitatif yang telah direduksi. Penyajian data bertujuan untuk memudahkan peneliti untuk melihat pola-pola, hubungan-hubungan, atau temuan-temuan dari data. Penyajian data dapat berupa narasi tertulis (misalnya laporan penelitian), narasi lisan (misalnya presentasi), tabel (misalnya matriks), diagram (misalnya peta konsep), grafik (misalnya *histogram*), atau gambar (misalnya foto).

3. Verifikasi Data

Verifikasi data adalah proses menarik kesimpulan atau menjawab pertanyaan penelitian dari data kualitatif yang telah disajikan. Verifikasi data bertujuan untuk menunjukkan validitas, reliabilitas, dan generalisabilitas dari hasil penelitian kualitatif.

F. Teknik Keabsahan Data

Untuk Keabsahan data tersebut peneliti juga menggunakan teknik membandingkan atau mengecek balik dengan sesuatu yang berbeda. Dengan melakukan pengecekan terhadap hasil observasi dengan hasil wawancara. Melakukan Triangulasi kepada sumber data lain diluar sumber data yang sudah ditetapkan. Adapun sumber data Triangulasi adalah teknik pengumpulan data

³² PENGOLAHAN DAN ANALISIS DATA HASIL PENELITIAN – Direktori File UPI.
http://file.upi.edu/Direktori/DUAL-MODES/PENELITIAN_PENDIDIKAN/BBM_8.pdf.

(wawancara mendalam tak berstruktur, pengamatan dan dokumentasi) dari berbagai sumber (orang, waktu dan tempat) yang berbeda.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode yang dapat peneliti gunakan dalam mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data merupakan tahapan penelitian yang paling strategis yang bertujuan untuk memperoleh informasi. Dengan adanya pengetahuan tentang teknik pengumpulan data, studi tidak dapat memperoleh data yang sesuai dengan standar data yang ditetapkan. Berikut ini beberapa teknik pengumpulan data:

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik operasional pengumpulan data melalui proses pengamatan secara cermat dan sistematis terhadap obyek yang diamati secara langsung.³³

Menurut Craswell Observasi bisa dilakukan dengan beberapa bentuk antara lain :

- a. Observasi partisipan sempurna dimana peneliti terlibat secara penuh dengan masyarakat yang sedang diteliti atau diamati.
- b. Observasi partisipan sebagai pengamat dimana peneliti berpartisipasi dalam aktivitas ditempat penelitian dan memposisikan diri sebagai pengamat.

³³ Sugyono, Memahami Penelitian Kualitatif (Bandung : Alfabeta ,2010), hlm. 135.

- c. Observasi non-partisipan pengamat dimana peneliti merupakan *Outsider* dari kelompok yang sedang diteliti tetapi tetap menyaksikan secara langsung.

Adapun observasi yang digunakan peneliti adalah observasi partisipan. Yang dimana teknik ini memiliki kelebihan dapat terlibat dalam penelitian yang diteliti agar lebih mudah dalam memahami apa yang diteliti dan apa yang layak untuk dituliskan dalam penelitian tersebut, dan peneliti memiliki peran yang aktif dalam situasi lingkungan tertentu. Yaitu dengan melakukan pengamatan terhadap informan penelitian dan peneliti secara aktif melakukan wawancara dengan informan untuk memperoleh informasi dan data lengkap.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya yaitu dengan cara komunikasi dua orang melibatkan seseorang dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan penelitian ini.³⁴

3. Dokumentasi

Dokumentasi ini berfungsi sebagai pelengkap untuk teknik pengumpulan data observasi dan wawancara. Dokumentasi adalah catatan

³⁴ A. Muri Yusuf, Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan Penelitian Gabungan Edisi Pertama, (Jakarta : Kencana, 2016), hlm, 369.

peristiwa masa lalu yang berupa teks, gambar atau tulisan atau karya monumental oleh manusia yang didapat dari tempat penelitian.³⁵

³⁵ Ulfatin Nurul, Metode Penelitian Kualitatif dibidang Pendidikan, (Malang: Media Nusa Creative, 2015) hlm. 167.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. *Mobile Legend*

1. Sejarah *Mobile Legend*

Permainan *Mobile Legend* merupakan permainan yang populer di Indonesia maupun di dunia. Permainan ini pertama kali di rilis pada tahun 2016 dan dapat dimainkan secara gratis bagi pengguna *Android* maupun *Ios*. *Mobile Legend* adalah sejenis game *MOBA* (*Massive Online Battle Arena*). Dapat diartikan sebagai pertempuran dalam suatu arena yang dilakukan oleh beberapa pemain secara *Online*. Sejarah game berjenis *MOBA* sebenarnya dari genre *RTS* (*Real Time Strategy*) yang menariknya telah dimulai sebelum tahun 90an salah satu bapak dari game *RTS* adalah *Herzog Zwei* yang di rilis tahun 1989 untuk *console*sega. Permainan *Herzog Zwei* sendiri memang memiliki beberapa elemen *MOBA*, di mana kita memainkan sebuah unit dan bertujuan menghancurkan markas musuh dibantu beberapa unit ang di kontrol oleh *AI* (*ArtificialIntelligence*).

Perkembangan selanjutnya dari sejarah game *MOBA* terjadi sembilan tahun kemudian setelah *Herzog Zwei*, yang dimana game *future Cop : LAPD* dirilis untuk *Sony Playstation* pada tahun 1998. Keunggulan yang dimiliki game ini dibandingkan *Herzog Zwei* adalah penggunaan *map* yang simetris, unit yang di kontrol memiliki berbagai kemampuan

berbeda, juga kemampuan untuk mengumpulakn berbagai *power ups* dan objektif dari *map*. Di tahun yang sama, *Blizzard* meluncurkan salah satu *game RTS* paling populer, yaitu *Starcraft* untuk *PC*. Berbekal kemampuan untuk menciptakan *custom map*, seorang pemain bernama “*Aeon64*” menciptakan *map Aeon of stife* yang pertama kali memperkenalkan sistem *map* dengan tiga *lane* berbeda. *Aeon of strife* dianggap sebagai cikal bakal *game MOBA modern* yang kita kenal sekarang. Kepopuleran *Aeon of Strife* berlanjut sampai dengan sejarah *game MOBA* berikutnya bergulir saat munculnya *WarcraftIII: Reign of Chaos* pada tahun 2002. Berbekal *Warcraft III World Editor*. Barulah pada tahun 2003 seiring rilisnya *warcraft III : Frozen Throne*, seorang *modder* bernama Meian mencoba menggabungkan berbagai *map DOTA* yang ada dan memberinya nama *DOTA allstars* yang berisikan berbagai *hero* dari macam-macam *map DOTA* yang pernah dibuat pada periode 2002. *DOTA Allstars* meledak dan menjadi sangat populer pada masanya. Pada titik ini, muncul salah seorang tokoh penting dalam sejarah *game MOBA*, yaitu *Steave “Guinsoo” feak* yang pada waktu itu berkomitmen ingin mengembangkan *map DOTA Allstars* dengan cara menciptakan berbagai *hero* baru dan juga peningkatan permainan.

Nampaknya, istilah *MOBA* lebih diterima oleh masyarakat Indonesia saat ini dan menjadi isitilah populer untuk menggambarkan *game “sejenis DOTA”*. Dari berbagai *game* yang disebutkan di atas, *game MOBA* memiliki beberapa kesamaan. Pertama, rata-rata untuk

memenangkan permainan para pemain harus menghancurkan suatu struktur atau bangunan khusus. Kedua, para pemain memainkan seorang karakter yang kuat dan biasa di sebut “*hero*” dengan kekuatan yang berbeda satu sama lain. Persamaan ketiga adalah *MOBA* memfokuskan diri pada pertempuran yang terjadi di arena, di mana seiring waktu strategi yang digunakan untuk memenangkan permainan dapat bermacam-macam, mulai dari mengambil ojektif, membunuh *hero* lawan, atau mengumpulkan *gold* dengan membunuh *non- controllable character* (*creep* atau *minion*). Tahun ini sejarah *game MOBA* telah memasuki babak barudimana *game MOBA* bisa di mainkan di *gadget* seperti *smartphone* atautablet. Fenomena ini kembali mendobrak tradisi *MOBA* yang selama ini hanya bisa dimainkan di *PC*, sebut saja *Vaint Glory* atau *Mobile Legends* karena lebih simple dan tidak serumit *game MOBA* yang ada di *PC*.

2. Sejarah *Mobile Legend* di Indonesia

Saat ini, salah satu *game online* yang sedang populer dimainkan oleh remaja di Indonesia adalah *game Mobile Legend*. Berdasarkan data yang diperoleh dari Hootsuite hingga bulan Januari 2019 permainan *Mobile Legend* masih menduduki popularitas peringkat pertama dengan jumlah pemain aktif terbanyak di Indonesia. Bermain *game online Mobile Legend* dapat memberikan pengaruh yang positif karena dalam permainan ini pemain dapat melakukan interaksi sosial terhadap sesama pemain.

Popularitas *Mobile Legend* di Indonesia sudah terkenal sejak pertama kali permainan ini rilis pada Juli 2016. Pada wawancara yang dilakukan sebuah majalah “Hai” tahun 2018, Mr Caya selaku *Country Manager Mobile Legends* untuk Indonesia yang mengungkapnya: Ada 70 juta pemain di Indonesia, Ada 30 juta pemain baru tiap bulannya, Ada 62,4 juta match yang dimainkan dalam sehari.

Dan angka ini terus berkembang seiring waktu berjalan. Semakin tingginya popularitas dari permainan *Mobile Legend* di Indonesia. Pada tahun 2019, di Indonesia dibuat salah satu kompetisi *game* tingkat Asia Tenggara dan Indonesia merupakan salah satu peserta dalam kompetisi tersebut.

Popularitas yang semakin tinggi dan banyaknya peminat tentu saja menjadikan permainan *Mobile legend* melahirkan bakat bakat yang sangat baik dalam permainan ini. Indonesia sendiri sekarang telah mengakui keberadaan dari permainan *online* ini dan menjadikannya sebagai salah satu olahraga *online* yang banyak di gemari dan diminati oleh generasi muda.

Kementrian komunikasi dan informasi pun memberikan dukungan yang sangat baik kepada cabang olahraga baru ini. Dengan adanya bakat bakat baru di Indonesia tentunya akan membantu mengenalkan Indonesia dimata internasional sebagai negara yang berprestasi.

B. Penggunaan Kekerasan Komunikasi Verbal dalam *Mobile Legend*

Permainan *Mobile Legend* merupakan permainan *online* yang digemari oleh remaja masa kini. Permainannya yang asik dan mudah dimainkan membuat permainan ini populer di kalangan masyarakat. Intesitas bermainnya pun cukup tinggi.

Menjadi pemain dari permainan *Mobile Legend* tidak akan luput dari yang namanya fenomena kekerasan verbal. Jangkauan komunikasi yang sangat luas dan dilatar belakangi usia, budaya, sosial, pengetahuan yang berbeda dari masing masing individu yang bermain menjadikan banyak bahasa bahasa yang dikeluarkan oleh para pemain tanpa mengetahui latar belakang dari teman satu timnya maupun lawan timnya. Tak jarang juga pemain terbawa suasana dalam permainan ini sehingga menimbulkan emosi dan melampiaskannya kedalam *game Mobile Legend*. Seperti yang dikatakan oleh Abdur Rahman informan dalam penelitian ini.

“Ya gitu kadang kadang ada yang tiba tiba ngomong kasar emang lingkungannya kurang bagus trus juga ada yang dibawa suasana gitu kaya misalkan posisi tim lagi kalah atau gimana”.³⁶

Menurut Saad, faktor lingkungan asal pemain dan juga mempengaruhi suasana persaingan dalam permainan *Mobile Legend* yang ketat menjadikan para pemain melakukan kekerasan verbal. Pendapat

“Kekerasan verbal bisa terjadi karna game ini, kaya lagi kalah gitu misalkan ketemu tim yang ga jelas jadi kaya kekesalannya diungkapin dengan kata-kata *toxic* gitu.”³⁷

³⁶ Abdur Rahman, Wawancara, Tanggal 30 April 2024

³⁷ Saad, Wawancara, Tanggal 30 April 2024

“Menurut saya kekerasan verbal bisa jadi karna ada satu teman di dalam yang *AFK* atau karna kesal bermain *mobile legend*.”³⁸

Menurut Saad, dirinya juga pernah melakukan kekerasan verbal kepada teman satu timnya jika memang mereka membuat kesalahan yang menyebabkan tim mereka menjadi kalah. Saad juga mengungkapkan bahwa tidak seterusnya dia melakukan tindakan kekerasan verbal, ia hanya melakukan hal tersebut jika memang timnya bermain tidak baik, tapi ketika sebaliknya timnya bermain sangat baik ia akan memuji timnya. Selain Saad, Mayandri pun juga pernah melakukan tindakan kekerasan verbal terhadap teman satu timnya.

Kekerasan verbal pada permainan *Mobile Legend* memberikan dampak perubahan gaya interaksi secara perlahan pada interaksi sosial yang membuat konsep diri terpengaruh oleh orang lain.

Dari semua data yang didapatkan oleh peneliti, berdasarkan pendapat dari informan bahwa penggunaan kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend* sebagai sarana pelampiasan rasa kesal terhadap pemain dalam permainan ini. Siapa saja bisa menggunakan istilah-istilah kekerasan verbal tanpa memandang latar belakang para pemain. Namun, penggunaan kekerasan verbal ini tidak selamanya didasari sebuah alasan. Ada beberapa individu yang memiliki kemungkinan berasal dari lingkungan yang kurang baik atau memiliki kebiasaan kurang baik sehingga bisa melakukan kekerasan verbal atau menggunakan istilah-

³⁸ Saad, Wawancara, Tanggal 30 April 2024

istilah yang kurang pantas ketika sedang berkomunikasi dalam permainan *Mobile Legend*.

Permainan *Mobile Legend* memiliki pemain yang sangat beragam. Di Indonesia sendiri permainan ini dimainkan oleh pemain dari beragam daerah, bahasa, budaya, dan latar belakang lingkungan para pemainnya masing masing. Perbedaan inilah yang menjadi faktor dari macam macamnya bentuk dari kata-kata yang di sebutkan oleh pemain ketika sedang melakukan kekerasan verbal. Menurut *responden* peneliti pun, mereka menyebutkan kalimat-kalimat kekerasan verbal yang berbeda beda, contohnya berdasarkan pendapat responden sebagai berikut:

“Biasa kaya lu kok kaya gitu sih mainnya bego banget terus kaya ah gila lu mainnya ga jelas kaya gitu dah.”

“Anjing pasti, tolol, goblok sama babi”

“Bujang kau bisa main gk”

“anak haram kok main *mobilelegend*”

“beli kuota dulu pantek baru main”

“Ngomong kasarnya kaya anjing, babi gitu”.³⁹

Kata-kata seperti ini lah yang biasa diucapkan oleh pemain *Mobile Legend* ketika sedang melakukan kekerasan verbal terhadap pemain lain. Kata-kata yang tidak pantas disebutkan dalam interaksi sosial dengan orang lain mudah muncul dalam permainan ini. Walaupun dalam permainan ini terdapat sistem sensor bahasa untuk beberapa kalimat yang bersifat kasar seperti itu, tapi masih adanya kata-kata kasar yang tidak tersensor oleh sistem dari permainan *Mobile Legend*.

³⁹ Roihan Malik Pulungan, Wawancara, Tanggal 30 April 2024

Penggunaan kekerasan verbal sebenarnya dapat dilaporkan kepada sistem dalam permainan ini dengan fitur *report* namun, sistem pelaporan pun juga masih kurangnya efektif untuk mengurangi penggunaan kekerasan verbal dalam permainan ini.

Hal ini bisa terjadi karna kurangnya sanksi yang diterapkan oleh sistem permainan *Mobile Legend* itu sendiri. Sanksi yang diterapkan oleh permainan ini ialah jika pemain melakukan pelanggaran seperti melakukan kekerasan verbal dan dilaporkan oleh pemain lain ke sistem *Mobile Legend*, maka pemain tersebut akan tidak bisa bermain selama 30 detik. Sanksi ringan ini lah yang tidak memberikan efek jera terhadap pemain *Mobile Legend*.

Dari data diatas yang diperoleh peneliti, berdasarkan pendapat responden bahwa bentuk-bentuk dari kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend* sangat beragam. Karna perbedaan kebiasaan setiap pemain ini membuat istilah-istilah yang sangat berbeda. Sanksi yang diberikan oleh sistem dalam permainan *Mobile Legend* pun kurang memberikan efek jera bagi pemain. Sehingga pelaku dan korban dari kekerasan verbal dalam permainan ini semakin hari semakin bertambah dan tidak menutup kemungkinan pemain baru bisa mengikuti dan masuk kedalam fenomena ini.

C. Lokasi atau Tempat terjadinya kekerasan

Lokasi tempat terjadinya kekerasan dalam permainan *Mobile Legend* ini tentunya di wilayah kolom komentar dan lokasi tempat perkumpulan di Kopi Takar, Kelurahan Sihitang, Kecamatan Padangsidempuan.

D. Pengaruh Kekerasan Komunikasi Verbal dalam permainan *Mobile*

Legend terhadap Ukhuwah Islamiyah Squad Lost Hope

Manusia tidak bisa terlepas dari yang namanya komunikasi dan interaksi. Manusia sebagai makhluk sosial pastinya menjadikan komunikasi sebagai kegiatan yang paling penting karena dengan komunikasi kita bisa menyampaikan pesan yang terdapat pada diri kita ke orang lain. Namun, tanpa kita sadari terkadang komunikasi yang kita lakukan memiliki istilah-istilah yang negatif. Kata-kata yang tak pantas untuk diucapkan terkadang keluar dari diri kita ketika sedang berkomunikasi dengan orang lain.

Banyak yang berpendapat bahwa individu yang melakukan kekerasan verbal karna banyak dipengaruhi oleh *game online* dan juga termasuk permainan *Mobile Legend*. Istilah-istilah kekerasan verbal tersebut sudah akrab di dengar oleh responden peneliti di usia yang masih muda. Istilah tersebut sudah menjadi kebiasaan pada saat berkomunikasi dengan teman sebaya dalam konteks bercanda. Dari lingkungan persahabatan responden mengetahui istilah-istilah tersebut dan mengaplikasikannya kepada komunikasi diantara teman-teman yang sebaya.

Setelah masuknya permainan *Mobile Legend*, penggunaan kekerasan verbal dalam interaksi sosial persahabatan *Squad Lost Hope* terbawa kedalam permainan tersebut. Istilah-istilah tersebut digunakan untuk melampiaskan kekesalan dalam permainan tersebut. Setelah mendapatkan perilaku kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend* personil *Squad Lost Hope* merasakan adanya pengaruh yang disebabkan oleh fenomena tersebut.

Fenomena kekerasan dalam permainan *Mobile Legend* memberikan dampak yang dapat dirasakan oleh personil *Squad Lost Hope* dalam dirinya berkomunikasi kepada teman temannya. Namun, berdasarkan pendapatnya bahwa fenomena ini juga dipengaruhi oleh lingkungan juga sehingga permainan *Mobile Legend* bukan lah penyebab utama dari terjadinya fenomena kekerasan verbal ini marak dilakukan.

Menurut Andre Pratama dampak dari fenomena kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend* dapat dirasakan dampaknya ketika mereka sedang berkomunikasi dengan teman sebaya. Namun, ketika mereka berkomunikasi dengan orang yang lebih tua mereka tetap menggunakan norma kesopanan yang berlaku.

Dari semua penjelasan diatas berdasarkan pendapat responden bahwa penggunaan kekerasan pertama kalinya digunakan sebelum responden bermain permainan *Mobile Legend*. Abdur Rahman, Saad, Mayandri biasa menggunakan istilah-istilah yang tergolong dalam kekerasan verbal pada interaksi sosial dengan teman sebayanya dalam keadaan bercanda. Namun, penggunaan kekerasan verbal dalam interaksi sosial ini juga bisa semakin meningkat penggunaan setelah individu terbiasa juga menggunakan kekerasan verbal pada permainan *Mobile Legend*. Faktor lingkungan juga menjadi faktor yang kuat dalam mempengaruhi seorang individu dalam menyikapi fenomena kekerasan verbal ini. Maka dari itu perlunya kesadaran diri yang baik untuk menyikapi fenomena ini.

Penggunaan kekerasan verbal dalam interaksi sosial sering dirasa terjadi secara tanpa disadari dan dalam konteks bergurau dengan teman. Dengan tingginya frekuensi dari penggunaan kekerasan verbal dalam interaksi sosial inilah yang menyebabkan responden terkadang bisa melakukan kekerasan verbal dalam permainan *Mobile*

Legend. Saad menyatakan bahwa dirinya pernah melakukan kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend*.

Kekerasan verbal bisa terjadi dimana saja dan kapan saja. Fenomena ini tidak memandang usia, gender, dan segala hal. Siapa saja bisa menjadi korban dan siapa saja bisa menjadi pelaku dari fenomena tersebut. kekerasan verbal pada interaksi sosial memiliki berbagai bentuk, yang paling sering kita temui misalnya adalah penjulukan nama, sindiran berupa sarkasme, olok-olokan, serta serapah yang secara eksplisit menggunakan kalimat yang kasar “kekerasan verbal dalam kepustakaan komunikasi diartikan sebagai bentuk kekerasan yang halus dengan menggunakan kata-kata yang kasar, jorok, dan menghina”.⁴⁰

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti mengambil sebuah catatan lapangan yang peneliti lakukan yang dimana bentuk dari kekerasan verbal pada interaksi sosial terhadap Ukhuwah Islamiyah *Squad Lost Hope* yang paling umum ialah sindiran. Pada saat peneliti melakukan tahap wawancara dengan responden. Peneliti mengambil sebuah catatan lapangan yang menyatakan bahwa salah satu personil mengolok-olok persinil lainnya dalam konteks bergurau. Walaupun konteks dari olokan tersebut bergurau disitu peneliti memperhatikan gerak-gerik dari si korban yang merasakan sedikit tidak nyaman mendapatkan perilaku tersebut.

⁴⁰ Winarno, sugeng. “Kekerasan Verbal Dalam Acara Komedi di Televisi” ISSN 1410-461X, Publica, Vol.IV. No. 1, Januari 2008, hlm 16-22

Bedasarkan keterangan dari responden yang menyatakan bahwa mereka sering melakukan kekerasan verbal dalam interaksi sosial, hal ini juga yang terkadang membuat mereka terbiasa melakukan kekerasan verbal pada permainan *Mobile Legend*.

Bedasarkan catatan lapangan dan pernyataan dari Abdur Rahman maupun Mayandri yang menyatakan bahwa kekerasan verbal dalam interaksi sosial terhadap Ukhuwah Islamiyah *Squad Lost Hope* yang mereka alami hanya terjadi ketika mereka sedang bercanda dengan sesama personil saja maupun sesama teman sebaya. Hal ini dirasanya tidak memiliki dampak yang sangat signifikan dalam kesehariannya.

Dari semua data yang peneliti dapatkan, berdasarkan pernyataan dari beberapa responden bahwa kekerasan verbal dalam interaksi sosial bisa mempengaruhi interaksi terhadap Ukhuwah Islamiyah *Squad Lost Hope* dalam permainan *Mobile Legend* dan juga kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legend* bisa juga mempengaruhi gaya dari interaksi sosial seorang individu. Berdasarkan sifat alamiah manusia yang bertindak berdasarkan pengalaman yang pernah ia alami, menyebabkan fenomena kekerasan verbal ini bisa terjadi bila kita berada pada lingkungan yang salah dan tidak membatasi diri kita ketika berada di lingkungan tersebut. Seperti yang dijelaskan pada teori jarum suntik yang dimana kita sebagai individu dapat dipengaruhi secara perlahan tanpa kita sadari dampak yang telah terjadi pada kita dan perubahan apa saja yang terjadi pada kita. Dengan adanya fenomena ini diharapkan setiap individu menjadi lebih bijak ketika sedang

berinteraksi dengan lingkungan sosialnya dan ketika menggunakan sebuah media baru ataupun bermain permainan *online*.

Ada 2 point penting yang di dapatkan dari penelitian ini diantaranya:

1. Terjadinya kekerasan komunikasi verbal saat bermain Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain ketidakstabilan jaringan dan kurangnya dukungan dari perangkat, seperti RAM yang tidak memadai. Selain itu, ketidaksesuaian dalam pemilihan hero yang digunakan oleh para pemain juga turut berkontribusi pada rendahnya kemampuan untuk menguasai hero tersebut. Kondisi ini memicu timbulnya kekerasan verbal di antara anggota tim Squad Lost Hope, yang pada akhirnya menyebabkan renggangnya ukhuwah Islamiyah di antara mereka.
2. Kekerasan komunikasi verbal yang diucapkan oleh para informan dalam permainan MLBB antara lain berupa kata-kata kasar seperti "anjir lo", "bangsat lo", "pukima", "mama kau lah", "pante", "sialan lo", dan "bujang". Ungkapan-ungkapan tersebut dapat menimbulkan perasaan sakit hati dan ketegangan antara pemain, yang berdampak pada berkurangnya komunikasi yang efektif dalam tim. Akibatnya, tim Squad Lost Hope mengalami dampak negatif berupa pecahnya ukhuwah Islamiyah di antara anggota tim tersebut.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pada penelitian mengenai penggunaan kekerasan verbal pada permainan *Mobile Legend* terhadap Ukhuwah Islamiyah *Squad Lost Hope* ini peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Terjadinya kekerasan komunikasi verbal ketika bermain *MLBB* dimana saat bermain para informan ada yang melontarkan ucapan kekerasan verbal terhadap informan lain nya yang dikarenakan tidak stabilnya jaringan dan RAM yang tidak mendukung, serta ketidak sesuaian dalam memilih *hero* yang mengakibatkan kurangnya kemampuan dalam menguasai *hero* tersebut, sehingga memicu timbulnya kekerasan verbal pada *squad lost hope*, yang juga mengakibatkan renggangnya *Ukhuwah Islamiyah*
2. Kekerasan komunikasi verbal yang diucapkan oleh infoman dalam permainan *MLBB* yaitu: anjir lo, bangsat lo, pukima, mama kau lah, pantek, sialan lo, bujang yang dapat menimbulkan kekerasan dan rasa sakit hati antara pemain satu dan pemain lainnya sehingga mempengaruhi kurangnya komunikasi antara tim dan juga menimbulkan efek pecahnya *Ukhuwah Islamiyah* tim *squad lost hope*

B. Saran

Pada penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran agar fenomena kekerasan verbal dapat diatasi dengan baik, antara lain :

1. Sebagai Pemain MLBB Seharusnya mengganti ungkapan kata-kata kekerasan menjadi Qaulan Ma'rufa dan Qaulan Liyyina, seperti ketika kita mengalami kekalahan dalam permainan MLBB Ungkapan yang di lontarkan kata-kata yang tidak bagus di ganti menjadi yang lebih baik lagi, seperti Astaghfirullahaladzim dan jika menang mengucapkan alhamdulillah. penerapan prinsip Ukhuwah Islamiyah mempengaruhi komunikasi antar pemain dalam permainan *Mobile Legends*. Dalam ajaran Islam, kita diajarkan untuk berkomunikasi dengan penuh adab, saling menghargai, dan menjaga keharmonisan. Prinsip ini dapat tercermin dalam cara pemain berkomunikasi, di mana mereka saling membantu (ta'awun), menghindari kata-kata kasar, dan lebih mengutamakan kepentingan bersama daripada ego pribadi.
2. pemain dapat diajarkan untuk menjaga adab (etika) dalam berkomunikasi, seperti berbicara dengan kata-kata yang positif, menghargai pendapat orang lain, dan saling memberi semangat. Selain itu, prinsip ta'awun (saling membantu) dapat menjadi landasan dalam membangun tim yang solid dan mendukung. Pemain yang dilatih dengan nilai-nilai Islam ini diharapkan dapat bekerja sama dengan lebih efektif, meminimalkan perilaku toxic, dan menciptakan atmosfer permainan yang lebih positif dan saling mendukung dalam mencapai

tujuan bersama. Kedua poin ini mengintegrasikan prinsip-prinsip Islam, khususnya Ukhuwah Islamiyah, yang dapat meningkatkan kualitas komunikasi dalam permainan Mobile Legends dan menciptakan pengalaman bermain yang lebih harmonis dan produktif.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan Penelitian Gabungan Edisi Pertama*, Jakarta : Kencana. 2016.
- Ahmad Sultra Rustan dan Nurhakiki, *Pengantar Ilmu Komunikasi*, Yogyakarta, CV Budi Utama. 2017.
- Andi Abdul Muis, *Komunikasi Islami*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001.
Az-Zuhaili, Tafsir Al-Munir
- DeVito, Joseph A, et.al (2015). *messages: Building Interpesonal Communication Skills*, ed. 5. Toronto : Pearson Education.
- Eko Sugianto, *Metode Penelitian Sosial*, Bandung : PT. Refika Aditama, 2015.
- Farida Nugraha, *Metode peneilitian Kuantitatif* Surakarta: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri. 2014.
- Ilham Ryan, “Word Formation Processes in Mobile Legends: Bang Bang”
, Universitas Diponegoro, 2017.
- M. Rahmat, *Ensiklopedia konflik sosial dan Bahasa Latin*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2012.
- Onong Uchjana Effendi, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek* bandung: PT Remaja Rosdakarya 2011
- Sugyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung : Alfabeta ,2010.
- Ulfatin Nurul, *Metode Penelitian Kualitatif dibidang Pendidikan*, Malang: Media Nusa Creative, 2015.
- Vardiansyah, Dani, *Filsafat Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Jakarta : PT. Indeks, 2012.

Jurnal

- Abdu Zikrillah, Aditia Muara Padiatra,dkk, “Perspektif Komunikasi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring (Studi Kasus Game Mobile Legends: Bang Bang)”, *Jurnal Dakwah dan Komunikasi* , vol. 06, No. 21.
- Dini Wahdiyati dan Revyianto Dwi Putra “ Kekerasan Verbal Dalam Konten Gaming Di Youtube (Analisis Isi Kualitatif Konten Ulasan Permainan *Online Maincraft* dan *Mobile Legend* Pada Akun *Youtube Miuveox* dan *Brandonkent Everything*) *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, vol. 3 No.2, Februari 2022.
- Muhammad Ansori, “ Konsep Sahabat Menurut Mahfuz Al-Tarmasi”, *Jurnal Universum*, Vol 11, No 1, Januari 2017.
- Muslimah, “Etika Komunikasi Dalam Perspektif Islam,” *Sosial Budaya* 13, no.2 (2016): 118–19, <https://doi.org/DOI:10.24014/sb.v13i2.3534>.
- Rehia K. Isabela Barus Devita Rani, Effiati Julian Hasibuan, “Impact of Mobile Legends Game: Bang-Bang for Students,” *Jurnal Perspektif* 7, no. 1, Januri 2018.
- Syarif Ady Putra, ” Analisis Isi Kekerasan Verbal Pada Tayangan Pesbukers di ANTV”*eJurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 3, No. 3, September 2019.
- Winarno, sugeng. “Kekerasan Verbal Dalam Acara Komedi di Televisi” ISSN 1410-461X, Publica, Vol.IV. No. 1, Januari 2008, hlm 16-22
- Yaisah, “Pengaruh Kecaduan Game Online Terhadap Perilaku Komunikasi Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi” Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padandsidimpunan, *Skripsi Komunikasi dan Penyiaran Islam*, Juni 2023.

Lampiran I

PEDOMAN OBSERVASI

Pengamatan atau kegiatan observasi yang dilakukan yang bertujuan untuk mendapatkan, mencari dan mengumpulkan hal yang berkaitan dengan penelitian yang digunakan dalam memilah siapa saja yang akan menjadi subjek yang relevan dengan objek yang diteliti yang sesuai aspek yang menjadi penggunaan unsur kekerasan komunikasi verbal dalam permainan *game Mobile Legend* pada *Squad Lost Hope* terhadap Ukhuwah Islamiyah meliputi:

1. Mengamati unsur kekerasan verbal (*withholding, countering, discounting, abuse disguised as jokes, blocking and diverting, accusing and blaming, judging and criticizing, trivializing, undermining, threatening, name calling, forgetting, and denial*) dalam bermain *Mobile Legend*.
2. Mengamati Perilaku atau perkataan apa yang cenderung dilakukan oleh informan.
3. *Fitur-fitur* atau fasilitas apa saja yang digunakan dalam permainan *Mobile Legend*.
4. Mengamati secara langsung para pemain di tempat

Lampiran II

PEDOMAN WAWANCARA

1. Sejak kapanakah berdirinya *Squad Lost Hope*?
2. Apa alasan anda bergabung di *squad lost Hope* ?
3. Menurut anda apa saja kelebihan dan kekurangan dari permainan *Mobile Legend*?
4. Adakah waktu tertentu untuk melakukan pertandingan dalam permainan *mobile legend*?
5. Menurut anda apa faktor yang menyebabkan seseorang yang sedang bermain *mobile* dapat melakukan tindakan kekerasan komunikasi verbal?
6. Apa penyebab yang menjadi ketidak utuhan persahabatan *squaq lost hope*?
7. Bagaimana kondisi *squaq lost hope* setelah terjadi kekerasan komunikasi verbal terhadap Ukhuwah Islamiyah mereka?
8. Menurut anda, perkataan apa saja yang cenderung diucapkan oleh para peemain *Mobile Legend* yang menimbulkan Ukhuwah Islamiyah semakin berkurang?
9. Berapa kali anda melakukan unsur kekerasan verbal dalam permainan *game online mobile legend*?
10. Berapa kali anda melakukan unsur kekerasan *with holding* dalam permainan *mobile legend*?

11. Bagaimana anda melakukan *discounting* dalam permainan *mobile legend*?
12. Apakah respon yang anda lakukan ketika lawan anda melakukan unsur kekerasan verbal *abuse disguised as jokes* terhadap anda?
13. Apakah anda akan melakukan *accusing and blaming* terhadap teman anda ketika melakukan kesalahan?
14. Bagaimana anda melakukan komunikasi terbuka dengan baik terhadap teman anda?
15. Bagaimana pandangan anda ketika ada teman anda yang melakukan *trivilizing*?
16. Apakah anda akan melakukan *name calling* ketika teman anda bermain tidak baik?
17. Apakah ada unsur kekerasan verbal *threatening* dalam permainan *mobile legend*?
18. Dalam situasi apa anda akan melakukan kekerasan komunikasi verbal tersebut?
19. Apakah ada rasa empati yang timbul dari diri anda terhadap teman yang mengalami kekerasan verbal dalam bermain *mobile legend*?
20. Apa yang melatarbelakangi anda menggunakan kekerasan verbal dalam permainan *mobile legend*?
21. Apa saja yang mendasari mahasiswa UIN SYAHADA melakukan kekerasan verbal?

22. Apa saja yang dapat menimbulkan emosi para pemain *squad lost hope* ketika melakukan permainan *mobile legend*?
23. Apa yang anda lakukan ketika salah satu pemain dari *squat* anda melakukan kesalahan?
24. Bagaimana cara anda melakukan untuk menjaga kepercayaan tim anda saat bermain *game*?
25. Apa upaya yang anda lakukan untuk menjaga Ukhuwah Islamiyah anda?

Lampiran III

PEDOMAN DOKUMENTASI

Pedoman dokumentasi disusun berdasarkan pedekatan yang dilakukan dalam peneletian ini untuk melaksanakan metode dokumentasi untuk mempermudah peneliti dalam mengumpulkan dan mendapatkan data yang lebih relevan dan kongkrit. Teknik pengumpulan data ini menjadi salah satu alat pendukung penelitian ini. Adapun pedoman dokumentasi diantara nya sebagai berikut:

1. Hal yang berkaitan dengan penggunaan unsur kekerasan komunikasi verbal yang terjadi dalam permainan *Mobile Legend*.
2. Dokumen yang berupa teks, gambar atau video, karya monumental, arsip ataupun catatan yang berkaitan tentang penggunaan unsur kekerasan Komunikasi verbal dalam permainan *Mobile Legend*.
3. *Screen recording* penggunaan unsur kekerasan komunikasi verbal dalam berlangsungnya *game online Mobile Legend*.

Lampiran IV

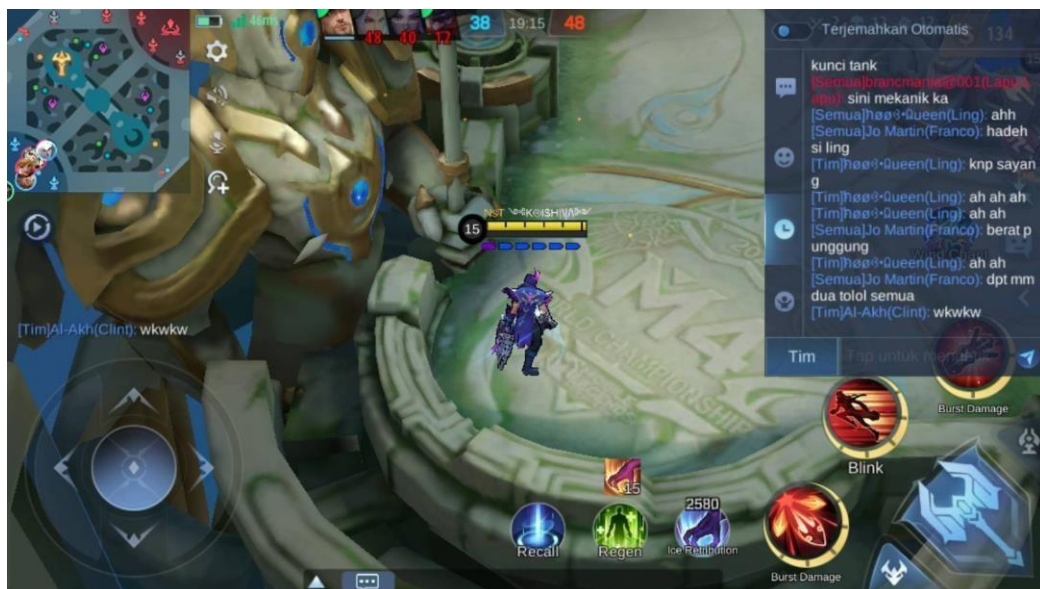
JADWAL PENELITIAN

[illegible]

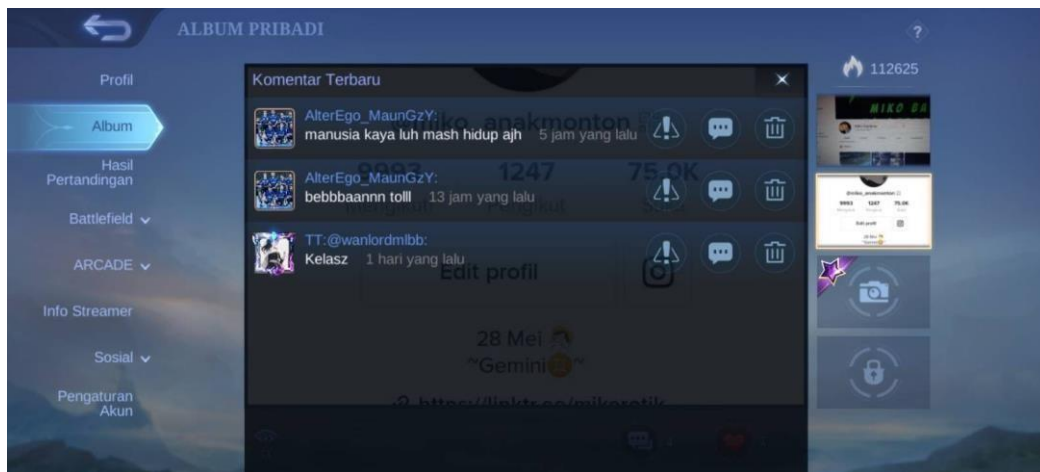
Lampiran V Dokumentasi Penelitian



Gambar1. Hasil Obsevasi perkataan kasar pada setelah kegiatan game



Gambar 2. Hasil observasi dari chat pada saat permainan berlangsung



Gambar 3. Hasil Observasi Perkataan yang menyudutkan langsung seseorang di dalam profilnya



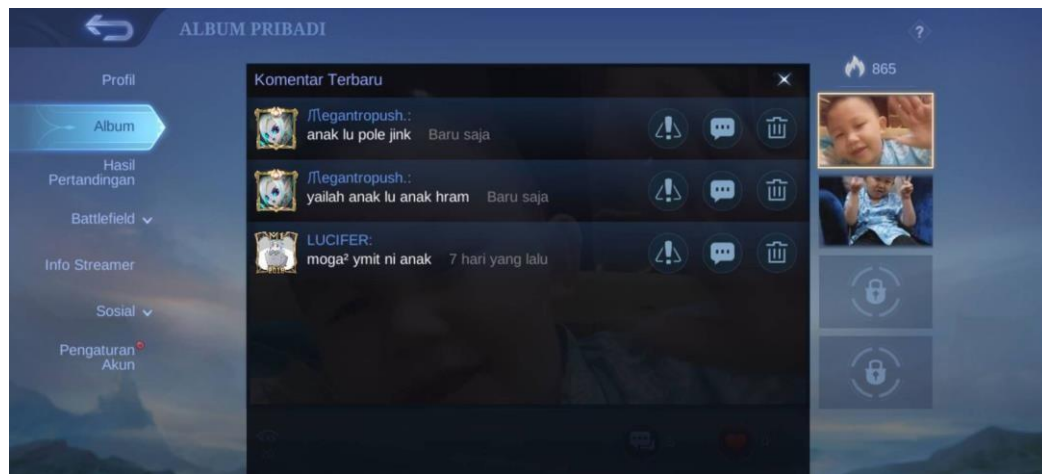
Gambar 4 Observasi pesan yang kurang baik pada saat permainan



Gambar 5. Observasi hasil dari komentar setelah permainan



Gambar 6 Observasi dari perkataan menyudutkan pada saat permainan



Gambar 9 Observasi dari komentar profile langsung menuju kepada seseorang