

Analisis Perilaku Verbal Pemain Mobile Legends Berusia 13-17 Tahun Secara Daring

Nur Aini Rakhmawati¹, Etria Sepwardhani Purba², Cita Engedi K³, Venus Oktanada Gemilang⁴, Renada Aulia Salsabila⁵, Amir Mu'tashim Billah⁶

¹Institut Teknologi Sepuluh Nopember
e-mail: nur.aini@is.its.ac.id

²Institut Teknologi Sepuluh Nopember
e-mail: 0521174000097@mahasiswa.integra.its.ac.id

³Institut Teknologi Sepuluh Nopember
e-mail: 05211740000102@mahasiswa.integra.its.ac.id

⁴Institut Teknologi Sepuluh Nopember
e-mail: 05211740000134@mahasiswa.integra.its.ac.id

⁵Institut Teknologi Sepuluh Nopember
e-mail: 05211740000061@mahasiswa.integra.its.ac.id

⁶Institut Teknologi Sepuluh Nopember
e-mail: 05211740000091@mahasiswa.integra.its.ac.id

Cara Sitasi: Nur Aini Rakhmawati, Etria Sepwardhani Purba, Cita Engedi K, Venus Oktanada Gemilang, Renada Aulia Salsabila, Amir Mu'tashim Billah, (2020) Analisis Perilaku Verbal Pemain Mobile Legends Berusia 13-17 Tahun Secara Daring, 20(2), 106-110, <https://doi.org/10.31294/jc.v20i2>

Abstract - The purpose of this paper was to analyse online verbal behaviour related to the activities of online game players in the Mobile Legends game especially for children aged 13-17 years. As is commonly found many social media accounts of Mobile Legends players often upload streaming video games and many aggressive expressions are spoken or typed during the game. This research used qualitative methods by using players social media accounts as data sources. From these data source can be obtained about about the verbal behaviours of online game players gathered from their personal social media accounts. Based in the results of data analysis, most players often used aggressive verbal words when they feel dejected about other players or when the game's atmosphere heated up or also if the players is in an unfavorable condition during the game. This certainly has a bad impact on children because it can be a bad habit because they often used the words that are aggressive during playing the game.

Keywords: Mobile Legends, behaviour, verbal

PENDAHULUAN

Di era digital tidak terbatas seperti saat ini, internet dapat dikatakan tidak pernah lepas dari manusia demi memenuhi berbagai kebutuhannya. Menurut data laporan survei Penetrasi dan Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) –tahun 2018, penetrasi pengguna internet 2018 dengan mengkhhususkan pada rentang umur 10-14 tahun mencapai angka sebesar 66.2%, sedangkan untuk rentang umur 15-19 tahun sebesar 91%. Sesuai dengan fokus penelitian, rentang umur 13 hingga 17 tahun termasuk kedalam data yang telah disebutkan sebelumnya. Angka survei tersebut dikatakan pun cukup tinggi untuk kategori umur anak sekolah, yang mungkin penggunaan internet diperlukan untuk memenuhi kegiatan pembelajaran. Tetapi pada kenyataannya menurut sumber yang sama, komunikasi lewat pesan menjadi alasan utama

masyarakat Indonesia menggunakan internet, sedangkan peringkat kedua ditempati oleh media sosial.

Media sosial selain fungsi utamanya untuk berkomunikasi antar pengguna, pada umumnya adalah tempat untuk mengekspresikan diri, berperan besar untuk melakukan *personal branding*, yang mana tujuannya membentuk eksistensi yang diharapkan dan mungkin belum pernah diwujudkan didalam kehidupan nyata sehari-hari. Berangkat dari hal tersebut, dengan itu media sosial memungkinkan menjadi wadah atau alat untuk bertemunya antar individu dengan minat dan karakteristik yang sama. Fandom adalah subkultur kolektif yang terdiri dari penggemar berbagai media yang memiliki minat sama dan hal tersebut menjadi dasar identitas komunal mereka (Kington, 2015). Budaya fans atau nama lainnya disebut fandom ini sudah menjamur di

media sosial. Ada banyak kategori komunitas fandom yang terdapat di media sosial tertentu, dengan banyak jenis hiburan, seperti misalnya fandom *game online*. Berdasarkan data APJII 2018 yang sama, bermain *game* merupakan konten internet(hiburan) kedua yang paling sering dilakukan atau dikunjungi setelah menonton film atau video. Hal ini mendukung untuk memungkinkan banyaknya komunitas terkait *game online*, mulai dari interaksi terkait strategis permainannya hingga melakukan transaksi jual beli *online* terkait barang atau *item* untuk menambah citra permainan menjadi level yang lebih tinggi.

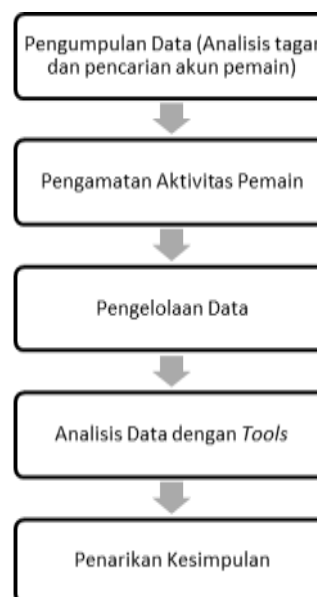
Berdasarkan data dari APJII tahun 2018, media sosial yang paling sering dikunjungi oleh masyarakat Indonesia adalah Facebook sebesar 50,7%. Ditambah data melalui statistika, Indonesia menempati peringkat tiga sebagai pengguna platform Facebook terbanyak di dunia. Dari hasil penelusuran yang dilihat langsung secara jelas, perkembangan komunitas *game online* di platform Facebook menjamur dikolom pencarian dan tiap laman grup komunitas tersebut memiliki pengikut atau pengguna yang aktif, terutama pada jenis *game online MOBA(Multiplayer Online Battle Arena)* yang menerapkan jenis permainan dengan mengendalikan satu pemain didalam suatu regu untuk melawan struktur utama tim lawan. Salah satu *game online* yang menerapkan konsep ini adalah *Mobile Legends*. Berdasarkan pengamatan sekilas, komunitas atau fandom *game online Mobile Legends* yang ada di Facebook terbilang aktif berdasarkan jumlah pengikut, jumlah yang menyukai unggahan dan jumlah yang berinteraksi di kolom komentar dan *live streaming*. Bermain *game online* ini juga teridentifikasi sisi positifnya, diantaranya dapat menginspirasi perilaku prososial, menumbuhkan kreativitas melalui strategi permainan, serta memperluas konsep diri dan membangun koneksi sosial. Tetapi selain itu ada sejumlah alasan bahwa *game online* ini dapat memengaruhi penyesuaian psikososial anak secara negatif, seperti waktu bermain yang lama dapat menyingkirkan peluang untuk pertumbuhan dan perkembangan, menggantikan sosialisasi dan permainan imajinatif dan pertemuan tatap muka kelompok, termasuk kontribusi pada masalah internalisasi (perilaku bermasalah yang ditandai oleh depresi, kecemasan hingga gejala somatik) (Przybylski, 2014).

Berfokus pada dampak buruk mental anak yang terganggu, mengarahkan pada perilaku berbentuk seperti produk dari perilaku verbal agresif yang berupa kata-kata kotor sembarangan dan tidak layak untuk disebutkan selama melangsungkan permainan *game online Mobile Legends*. Dengan menuluri

setidaknya 5 video dari salah satu platform media sosial *Youtube*, diduga hal tersebut dipicu dengan tidak stabilnya emosi pengguna dalam menghadapi kegagalan-kegagalan kecil selama permainan yang mungkin akan memberikan dampak kekalahan diakhir penyelesaian permainan. Seorang penggemar membangun dan memelihara beragam koneksi media sosial dan terus mengembangkan ruang, acara, perangkat lunak, praktik, aturan, dan komunitas sendiri dalam konteks Web 2.0, yang fokusnya pada partisipasi dan interaksi (Coppa, 2014). Sejalan dengan perkataan tersebut, perkembangan yang terjadi didalam komunitas *game online* ini pada awalnya mungkin memiliki sikap tidak acuh terhadap pemain atau anggotanya yang berkata-kata kotor, diduga penyebabnya karena merasa wajar untuk melakukan hal tersebut demi melepaskan emosi. Dan perlahan hal tersebut berujung menjadi sebuah kebiasaan umum yang sudah ditolerir dengan sesama komunitas. Kondisi ini dikatakan menjadi sumber masalah karena mengeluarkan kata-kata kotor dan kasar merupakan hal yang menyimpang dari norma dan aturan yang berlaku di masyarakat. Maka dari itu, penelitian ini disusun guna menganalisis bagaimana sikap perilaku verbal agresif pemain *game online Mobile Legend* dan seberapa besar dampaknya bagi masyarakat luas dengan harapan dapat mengurangi tingkat frekuensi perilaku verbal agresif tersebut diakhir penelitian.

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam pengerjaan penelitian ini, langkah prosedural digunakan untuk memperoleh kesimpulan dari permasalahan yang ada.



Gambar 1. Metode Penelitian

Metode pengkajian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan dengan metode pengumpulan data adalah observasi. Dengan ini diharapkan mampu menganalisis perilaku verbal pemain *Mobile Legends* pada usia 13 sampai 17 tahun.

Kategorisasi sumber data dalam penelitian ini adalah: Anak usia 13 sampai 17 tahun yang saat ini sedang bermain *Mobile Legends*. Dalam satu bulan akan dilakukan pengamatan oleh tim terhadap akun media sosial anak usia 13 sampai 17 tahun yang bermain *Mobile Legends* seperti *Instagram*, *Youtube*, *Twitter* atau *Facebook*, untuk mengamati unggahan-unggahan serta komentar yang mereka kirim di media sosial.

Teknik analisis yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi. *Tools* yang digunakan untuk menganalisis data adalah *Analisis.io*. Keabsahan data dilihat dari durasi pengamatan, tingkat kecermatan dalam penelitian, dan juga menggunakan referensi dari paper dan jurnal.

Berikut adalah 28 akun yang diambil sebagai sampel untuk melakukan analisis terhadap perilaku verbal anak pemain *Mobile Legends* usia 13 hingga 17 tahun :

Tabel 1. Data akun pemain *Mobile Legends*

Nama Akun	Platform	Jumlah pengikut (<i>Subscribers</i>)
RRQ Lemon	Youtube	1.39 juta
Mazel Gaming	Youtube	16.3 ribu
NAFI Gaming	Youtube	251 ribu
Jess No Limit	Youtube	6.31 juta
BrandonKent Everything	Youtube	2.18 juta
Vin Gaming	Youtube	76.4 ribu
Oura Gaming	Youtube	1.5 juta
Refal Rakha	Youtube	446 ribu
Mobile Moba	Youtube	476 ribu
The Joomers	Youtube	488 ribu
Mobile-Legendsspartan	Instagram	10.4 ribu
Mobile-legendsvenom	Instagram	15.9 ribu
Mobile-legendswings	Instagram	176 ribu
PRESIDENT MOBILE LEGENDS	Instagram	24.2 ribu
Mobile Legends IGTVID	Instagram	9.9 ribu
Dream Team	Instagram	227 ribu
Joki Mobile Legends BDG	Instagram	4 ribu
qhayr gaming	Instagram	27
SEMBANG GAMING OFFICIAL PAGE	Instagram	12.6 ribu

Devina Kwee	Instagram	44.8 ribu
Arpansa.gaming.86	Facebook	279
Mobile Legends: Bang Bang	Facebook	14.9 juta
Mobile Legends Indonesia	Facebook	223 ribu
MobaGamings	Facebook	471
Minothorgaming	Facebook	20.8 ribu
@gtweeps	Twitter	365
@VLegens	Twitter	408
@Akbariyanto78	Twitter	12.7 ribu

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif tentang perilaku verbal anak usia 13 sampai 17 tahun yang bermain permainan *Mobile Legends* pada dunia maya. Teknik analisis yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan keabsahan data dilihat dari durasi pengamatan, tingkat kecermatan dalam penelitian dan menggunakan referensi dari studi literatur. Objek penelitian adalah anak berusia 13 sampai 17 tahun. Akun media sosial pemain seperti *Facebook*, *Instagram*, dan *Youtube* akan dianalisis untuk memperoleh perilaku verbal *online* dari setiap pemain.

Permainan *Mobile Legends* adalah permainan yang memberikan interaksi kepada pemainnya, baik interaksi kepada sistem maupun interaksi sosial antar pemain layaknya di dunia nyata. Beberapa fitur dari interaksi personal diklasifikasikan menjadi tiga kategori, yaitu *goals*, *operators*, dan *feedback*. Setiap pemain memiliki tujuan tertentu misalnya menaikkan level dan membeli senjata, lalu saat *monster* dapat dikalahkan, *feedback* yang didapatkan adalah karakter dapat naik level. Dengan adanya tujuan dan timbal balik dari bermain permainan *Mobile Legends* maka dapat dilihat unggahan serta komentar yang mereka kirim di media sosial.

Tahapan awal pada pengumpulan data adalah mengumpulkan media sosial para pemain *Mobile Legends*. Selanjutnya mencari akun-akun pemain *Mobile Legends* dengan menggunakan tagar *#mobilelegendindonesia* untuk facebook dan instagram. Lalu mencari akun *game streaming* pada *Youtube*. Namun yang di analisis adalah akun komunitas, bukan akun pribadi masing-masing pemain. Akun-akun yang terkumpul, antara lain

1. Analisis tagar *#mobilelegendindonesia* pada Instagram untuk melihat tanggapan pengguna Instagram mengenai tagar tersebut menggunakan *tools* Analisia.io. Hasil yang didapat berupa tagar lain yang digunakan bersamaan dengan tagar *#mobilelegendindonesia* dalam satu

unggahan. Selain itu, dapat mengetahui kata-kata yang sering digunakan dalam *caption* unggahan yang menggunakan tagar *#mobilelegendindonesia*. Untuk tagar *#mobilelegendindonesia* dan unggahan pada Instagram tidak terdeteksi kata-kata kasar maupun yang berbau SARA. Karena yang diunggah ke Instagram hanya cuplikan dari permainan *Mobile Legends* bukan keseluruhan permainan, cuplikan yang ditampilkan pun hanya saat permainan sedang berlangsung lancar sehingga tidak memancing keributan. Selain itu, unggahan pada media sosial Instagram memuat informasi tentang penjualan karakter maupun turnamen *Mobile Legends*.



Gambar 2: Contoh hasil Analisis dengan tools Analisa.io



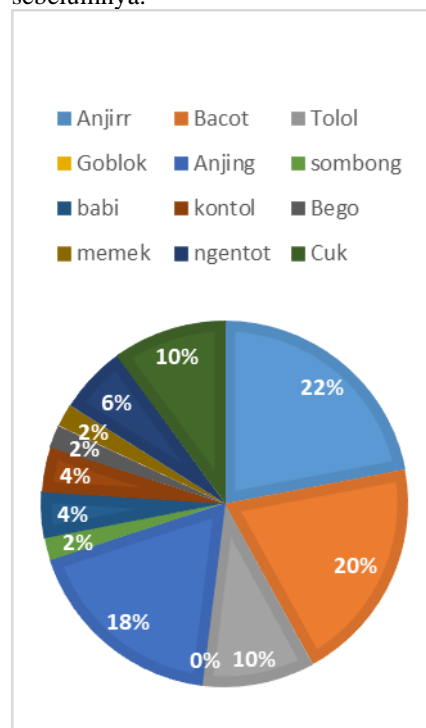
Gambar 3: gambar hasil Analisa.io berdasarkan hashtag



Gambar 4: Gambar hasil Analisa.io tentang kata yang sering digunakan

2. Tahapan selanjutnya pada pengumpulan data adalah analisis menggunakan verbal kasar berdasarkan aktivitas pemain di media sosial dengan topik *Mobile Legends*. Analisis dilakukan dengan mengumpulkan data dari komentar maupun *thread* dari berbagai media sosial seperti Instagram dan Youtube. Berikut ini diagram kata-kata kasar yang sering dipakai dalam komentar

maupun unggahan pada media sosial pemain dari akun yang sudah dikumpulkan sebelumnya.



Gambar 5: Diagram persentase kata agresif yang sering digunakan

Diagram di atas menampilkan persentase kata-kata mana saja yang sering kali digunakan. Dapat dilihat melalui diagram bahwa kata ‘anjirr’ dengan persentase 22% menempati urutan teratas kata kasar yang sering dilontarkan oleh pemain. Urutan selanjutnya ditempati oleh ‘bacot’, ‘anjing’, ‘tolol’, dan ‘sombong’ masing-masing dengan persentase 20%, 18%, 10%, dan 10%. Kata-kata kasar lain yang dilontarkan adalah ‘goblak’, ‘babi’, ‘memek’, ‘kontol’, ‘ngentot’, ‘cuk’, dan ‘ngentot’ dengan persentase pengucapan tidak lebih dari 5%.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, pemain sering menggunakan kata agresif yang terlihat menunjukkan bahwa pemain menikmati permainan meskipun muncul emosi negatif, namun hal tersebut tidak menjadikan pengalaman tersebut negatif^[1]. Emosi negatif inilah yang menyebabkan para pemain mengeluarkan kata-kata yang cukup kasar untuk dilontarkan. Emosi negatif terjadi karena pemain mengalami kesulitan dalam bermain, misalnya bertarung dengan lawan yang sulit. Hingga pada akhirnya dampak yang terbentuk dari hasil pertarungan di dalam game adalah hasil, yaitu menang atau kalah. Meskipun pemain mengalami kekalahan, hal tersebut tidak memunculkan efek negatif kepada pemain. Lewat kekalahan tersebut pemain menjadi termotivasi untuk bermain kembali agar mendapatkan kemenangan dipertarungan

berikutnya walaupun pada saat menerima kekalahan pemain mengekspresikan diri dengan berkata kasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian dan analisis fenomena yang terjadi pada anak usia 13 sampai 17 tahun yang bermain permainan *Mobile Legends* dapat disimpulkan bahwa perilaku verbal anak pada rentang usia tersebut mengalami kecenderungan ke satu arah. Efek dari permainan *Mobile Legends* menyebabkan perilaku verbal yang cenderung negatif dan bersifat agresif, ini dikarenakan pemain terlalu terbawa suasana sehingga saat bermain ada sesuatu yang membuat kesal pemain saat bermain dengan orang lain secara spontan mengeluarkan kata-kata kasar. Namun tidak semua pemain dalam rentang usia tersebut memiliki kecenderungan ini. Untuk mengatasi permasalahan ini dibutuhkan penelitian lebih lanjut mengenai metode yang tepat untuk mengubah pola kebiasaan anak untuk menggunakan kata-kata kasar saat memainkan permainan *Mobile Legends*.

REFERENSI

- Coppa, F., 2014. Pop Culture, Fans and Social Media. s.l.:s.n.
- Fieter, R., Brahmana, K. M. R., Bisnis, P. M., Studi, P., Fakultas, M., Universitas, E., ... Siwalankerto, J. (2018). *Pengaruh Online Experience Terhadap Loyalty Melalui Satisfaction Pemain Mobile Legends*. 6(2).
- Handayani, R. (2018). Analisa Aktivitas Fandom Mobile Legend Indonesia Dalam Membangun Struktur Komoditas Baru (Studi Tentang Media Baru). *Http://Ejournal.Iainkendari.Ac.Id/Al-Munzir/*, 11(1), 141–162.
- Kington, C. S., 2015. Con culture: A survey of fans and fandom. *The Journal of Fandom Studies*, Volume 3, Number 2, pp. 211-218.
- Przybylski, A. K. (2014). Electronic gaming psychosocial adjustment. *Pediatrics*, 134(3), e716–e722. <https://doi.org/10.1542/peds.2013-4021>
- Rama, A. (2018). *Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara)*. UNIVERSITAS SUMATERA UTARA.
- Randy, R. (2016). *Perilaku Pemain Game Online Terhadap the Behavior of Online Gamer Toward the Purchasing of Item Virtual*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>
- Schmitz, B., Klemke, R., & Specht, M. (2012). Effects of mobile gaming patterns on learning outcomes: A literature review. *International Journal of Technology Enhanced Learning*, 4(5–6), 345–358. <https://doi.org/10.1504/IJTEL.2012.051817>
- Syahrul Perdana, K. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit). *AntroUnairdotNet*, 4(2), 154–163. <https://doi.org/10.1145/1137677.1137679>

PROFIL PENULIS

Etria Sepwardhani Purba,

lahir di T.Beringin, 10 November 1998, saat ini sedang menempuh pendidikan Sarjana Sistem Informasi di Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Penulis dapat dihubungi melalui email:

0521174000097@mahasiswa.integra.its.ac.id

Cita Engedi K

lahir di Malang, 07 Januari 2000, saat ini sedang menempuh pendidikan Sarjana Sistem Informasi di Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Penulis dapat dihubungi melalui email:

05211740000102@mahasiswa.integra.its.ac.id

Venus Oktanada Gemilang

lahir di Jakarta, 21 Oktober 1999, saat ini sedang menempuh pendidikan Sarjana Sistem Informasi di Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Penulis dapat dihubungi melalui email:

05211740000134@mahasiswa.integra.its.ac.id

Renada Aulia Salsabila

lahir di Padang, 13 Oktober 1999, saat ini sedang menempuh pendidikan Sarjana Sistem Informasi di Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Penulis dapat dihubungi melalui email:

05211740000061@mahasiswa.integra.its.ac.id

Amir Mu'tashim Billah

lahir di Probolinggo, 06 Oktober 1998, saat ini sedang menempuh pendidikan Sarjana Sistem Informasi di Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Penulis dapat dihubungi melalui email:

05211740000091@mahasiswa.integra.its.ac.id

Nur Aini Rakhmawati

Menyelesaikan pendidikan Program Sarjana Teknik Informatika di Institut Teknologi Sepuluh Nopember, melanjutkan studi Program Electronic Engineering NTUST, Taiwan (S-2), dan melanjutkan studi Information Engineering, NUI Galway, Irlandia (S-3). Saat ini Penulis adalah pengajar pada perguruan tinggi di Departemen Sistem Informasi, Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Penulis dapat dihubungi melalui email: nur.aini@is.its.ac.id

