

## **KEKERASAN SIMBOLIK DALAM KOMUNIKASI PEMAIN GAME ONLINE: STUDI PADA PENGGUNA MOBILE LEGEND DI KENDARI**

**Ririska Fratiwi<sup>1</sup>, La Ode Jumaidin<sup>2</sup>, Jumrana<sup>3</sup>,**  
Program Studi Ilmu Komunikasi, Jurusan Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universita Halu Oleo, Sulawesi Tenggara, Indonesia.  
Email : ririskafratiwi@gmail.com

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bentuk kekerasan simbolik yang dilakukan pemain game online Mobile Legend di Kota Kendari dan faktor penyebab perilaku tersebut. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melibatkan 10 informan yang aktif bermain Mobile Legend. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk kekerasan simbolik yang dominan adalah umpatan menggunakan kata-kata bernuansa hewan, sifat, dan status yang merendahkan, dengan umpatan hewan menjadi yang paling sering digunakan. Terdapat enam faktor utama yang memicu perilaku kekerasan simbolik, yaitu anonimitas disosiatif (*dissociative anonymity*), tidak terlihatnya identitas (*invisibility*), minimnya otoritas (*minimization of authority*), asinkronisitas (*asynchronicity*), introjeksi solipsistik (*solipsistic introjection*), dan imajinasi disosiatif (*dissociative imagination*). Faktor yang paling dominan adalah anonimitas disosiatif, di mana pemain merasa identitasnya tidak diketahui sehingga bebas bertindak tanpa tanggung jawab. Studi ini menyoroti dampak kekerasan simbolik pada interaksi sosial pemain, baik di dunia virtual maupun nyata. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk memahami fenomena kekerasan simbolik dalam konteks komunikasi digital dan memberikan rekomendasi bagi pengembang game untuk menciptakan lingkungan bermain yang lebih sehat.

**Kata-kata Kunci:** Kekerasan simbolik, *Game Online*, *Mobile Legend*,

## **SYMBOLIC VIOLENCE IN ONLINE GAME COMMUNICATION: A STUDY ON MOBILE LEGEND USERS IN KENDARI**

### **ABSTRACT**

*This study aims to identify the forms of symbolic violence committed by Mobile Legend online game players in Kendari City and the factors contributing to such behavior. A qualitative method was employed, involving 10 informants who are active Mobile Legend players. The results indicate that the dominant forms of symbolic violence include swearing with animal references, adjectives, and derogatory status labels, with animal-related swearing being the most common. Six key factors were identified as triggers for symbolic violent behavior: dissociative anonymity, invisibility, minimization of authority, asynchronicity, solipsistic introjection, and dissociative imagination. The most prominent factor is dissociative anonymity, where players feel unidentifiable, allowing them to act without accountability. This study highlights the impact of symbolic violence on players' social interactions, both in virtual and real-life contexts. The findings contribute to understanding symbolic violence in digital communication and offer recommendations for game developers to create healthier gaming environments*

**Keywords:** *Symbolic violence, Online Game, Mobile Legend*

## PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat dipisahkan dari aktivitas komunikasi dan interaksi sosial. Sutherland (dalam Muslim, 2013) mendefinisikan interaksi sosial sebagai hubungan dinamis antara individu atau kelompok dalam situasi sosial tertentu, di mana komunikasi menjadi elemen kunci yang memungkinkan terciptanya pemahaman dan kolaborasi. Dalam era modern ini, perkembangan teknologi, khususnya internet, telah mentransformasi cara manusia berinteraksi. Salah satu bentuk transformasi tersebut adalah hadirnya game online yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menciptakan ruang sosial virtual yang kompleks. Bobby Bodenheimer, dalam Agustarika, B., dan Adam, A. (2020) mendefinisikan game online sebagai permainan yang terhubung dengan internet, memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara real-time dengan individu di berbagai belahan dunia. Di Indonesia, salah satu game yang paling populer adalah *Mobile Legends: Bang Bang*, yang telah diunduh lebih dari 100 juta kali dengan rating 4,2 di Google Play Store (Mar'ie et al, 2021).

Namun, di balik popularitasnya, game ini tidak luput dari dampak negatif, khususnya terkait perilaku komunikasi antar pemain. Salah satu fenomena yang sering terjadi adalah kekerasan simbolik, yaitu bentuk dominasi melalui simbol atau bahasa yang dapat melemahkan mental individu lain. Pierre Bourdieu (2020) mendefinisikan kekerasan simbolik sebagai kekerasan yang tidak terlihat secara langsung tetapi memiliki dampak mendalam terhadap psikologis dan status sosial seseorang. Dalam konteks *Mobile Legends*, kekerasan simbolik sering kali diwujudkan melalui umpatan, penghinaan, atau stereotip negatif yang dilakukan antar pemain melalui fitur komunikasi teks dan suara. Fenomena ini diperburuk oleh faktor anonimitas, minimnya otoritas, serta perbedaan persepsi antara dunia nyata dan dunia virtual (Suler, 2004).

Urgensi penelitian ini terletak pada dampak signifikan yang ditimbulkan oleh kekerasan simbolik dalam game online, baik di dunia virtual maupun dunia nyata. Salah satu contoh ekstrem adalah kasus penikaman di Pasarwajo, Sulawesi Tenggara, pada 13 Agustus 2023. Insiden ini dipicu oleh saling ejek antar pemain saat bermain bersama (*mabar*), yang menunjukkan bagaimana kekerasan verbal di ruang digital dapat berujung pada konflik fisik di dunia nyata (Kasat Reskrim Polres Buton, 2023). Selain itu, perilaku kekerasan simbolik dalam game ini juga memengaruhi pola komunikasi remaja, di mana bahasa kasar yang sering digunakan dalam permainan terbawa ke interaksi sosial sehari-hari, menciptakan tantangan baru dalam hubungan sosial di masyarakat.

Penelitian sebelumnya telah membahas kekerasan simbolik dalam berbagai konteks. Amirulloh (2018) meneliti kekerasan simbolik dalam ekosistem pendidikan, sementara Trisno (2018) mengkaji kekerasan simbolik dalam pemberitaan media massa. Di bidang game online, Khoiri (2021) mengeksplorasi perilaku *toxic disinhibition* dalam *Mobile Legends*, dan Retno (2020) membahas ujaran kebencian dalam game online secara umum. Meski demikian, penelitian yang secara spesifik mengkaji kekerasan simbolik antar pemain *Mobile Legends* di Indonesia, khususnya di Kota Kendari, masih minim. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah tersebut dengan mengeksplorasi bentuk dan faktor penyebab kekerasan simbolik dalam interaksi digital pemain *Mobile Legends* di Kendari.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengidentifikasi bentuk-bentuk kekerasan simbolik yang dilakukan oleh pemain *Mobile Legends* di Kota Kendari; (2) menganalisis faktor-faktor yang memicu perilaku kekerasan simbolik; dan (3) memberikan kontribusi teoritis dan praktis untuk memahami dinamika komunikasi digital dalam game online, sekaligus merekomendasikan strategi bagi pengembang game untuk menciptakan lingkungan bermain yang lebih sehat dan inklusif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur Ilmu Komunikasi, khususnya dalam memahami fenomena kekerasan simbolik di ruang digital.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengidentifikasi bentuk kekerasan simbolik dan menganalisis faktor-faktor penyebabnya di kalangan pemain *Mobile Legends* di Kota Kendari. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memahami pengalaman, perilaku, dan makna yang diberikan oleh informan terhadap fenomena yang diteliti (Sugiyono, 2010). Kota Kendari dipilih sebagai lokasi penelitian karena tingginya popularitas *Mobile Legends* di wilayah tersebut, khususnya di kalangan remaja dan dewasa muda. Subjek penelitian adalah 10 orang informan yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Kriteria informan meliputi pemain aktif *Mobile Legends* dengan intensitas bermain minimal tiga kali per minggu, memiliki pengalaman berkomunikasi dengan pemain lain dalam game, dan bersedia untuk diwawancarai secara mendalam.

Data dikumpulkan melalui tiga metode utama. Pertama, wawancara mendalam menggunakan panduan semi-terstruktur untuk menggali pengalaman informan terkait

kekerasan simbolik, baik sebagai pelaku maupun korban. Kedua, observasi partisipatif dilakukan dengan memanfaatkan fitur *spectator* dalam *Mobile Legends* untuk mengamati langsung pola komunikasi antar pemain, termasuk penggunaan bahasa kasar atau merendahkan

Data dianalisis menggunakan teknik analisis tematik (*thematic analysis*), yang melibatkan beberapa langkah. Langkah pertama adalah reduksi data untuk menyaring informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data dikategorikan berdasarkan tema utama, yaitu bentuk kekerasan simbolik seperti umpatan berbasis hewan, sifat, dan status, serta faktor penyebab seperti anonimitas disosiatif, invisibilitas, minimisasi otoritas, asinkronisitas, introjeksi solipsistik, dan imajinasi disosiatif (Suler, 2004). Tahap akhir adalah interpretasi data untuk memahami pola perilaku dan dampak kekerasan simbolik dalam interaksi pemain. Untuk memastikan validitas data, penelitian ini menerapkan triangulasi sumber dan metode. Data yang diperoleh dari wawancara divalidasi melalui hasil observasi dan dokumentasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Perilaku Kekerasan Simbolik Pemain Game *Mobile Legend* di Kota Kendari**

#### **Umpatan yang Menggunakan Kata Hewan**

Umpatan berbasis kata hewan merupakan salah satu bentuk kekerasan simbolik yang sering dilakukan oleh pemain *Mobile Legends*. Umpatan ini mencerminkan tindakan menyamakan seseorang dengan hewan tertentu, yang dapat merendahkan harga diri dan menyerang mental orang yang menjadi sasarannya. Berdasarkan wawancara dengan 10 informan, ditemukan bahwa berbagai kata seperti "anjing," "babi," dan "monyet" sering digunakan dalam interaksi antar pemain. Dari hasil wawancara tersebut, kata "anjing" menjadi umpatan yang paling sering diucapkan. Para informan menyebutkan bahwa penggunaan kata tersebut sudah menjadi kebiasaan, baik saat bermain game maupun dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Sutikno (2010), kekerasan verbal seperti ini dapat didefinisikan sebagai tindakan yang menggunakan kata-kata kasar untuk menyerang perasaan seseorang tanpa melibatkan kekerasan fisik. Kekerasan verbal dapat berupa penghinaan, pelecehan, atau pemberian label negatif yang merugikan, dan umumnya dilakukan dalam pola komunikasi tertentu. Fenomena ini menunjukkan bagaimana kekerasan simbolik dalam

ruang digital tidak hanya menciptakan dampak negatif pada hubungan antar pemain, tetapi juga dapat memengaruhi interaksi sosial di luar dunia permainan.

### **Umpatan yang Menggunakan Kata Sifat**

Umpatan berbasis kata sifat merupakan salah satu bentuk kekerasan simbolik yang sering terjadi dalam permainan *Mobile Legends*. Umpatan ini dapat menyakiti perasaan lawan atau rekan tim, bahkan tanpa disadari oleh pelaku, sehingga berpotensi menyerang kondisi mental seseorang selama permainan berlangsung. Berdasarkan wawancara dengan 10 informan, ditemukan bahwa kata "goblok" adalah umpatan yang paling sering digunakan oleh pemain. Para informan menjelaskan bahwa kata ini biasanya diucapkan sebagai bentuk pelampiasan rasa kesal terhadap rekan satu tim yang dianggap bermain kurang baik. Dalam konteks linguistik, kata "goblok" berasal dari bahasa Jawa yang memiliki arti "bodoh" dalam bahasa Indonesia, yaitu seseorang yang tidak cepat memahami informasi yang diberikan. Menurut Hakim (2012), kata "bodoh" merupakan makian yang berbentuk monomorfemik, atau kata dasar yang berdiri sendiri tanpa gabungan imbuhan, klitika, atau pemajemukan. Hal ini menjelaskan mengapa kata tersebut sering digunakan sebagai umpatan karena bentuknya yang sederhana dan penggunaannya yang telah membudaya dalam komunikasi sehari-hari. Fenomena ini menunjukkan bahwa umpatan berbasis kata sifat tidak hanya mencerminkan ekspresi emosi, tetapi juga memperlihatkan pola komunikasi yang kurang sehat dalam interaksi antar pemain.

### **Umpatan Menggunakan Status yang Merendahkan**

Umpatan berbasis status yang merendahkan dalam permainan *Mobile Legends* merupakan salah satu bentuk kekerasan simbolik yang sering terjadi. Umpatan ini biasanya berupa penghinaan terhadap pekerjaan atau status sosial seseorang, sering kali mengacu pada profesi yang dianggap rendah atau tidak terhormat, bahkan dalam beberapa kasus, profesi yang diharamkan oleh agama. Berdasarkan wawancara dengan informan, umpatan ini biasanya dilontarkan oleh pemain yang merasa frustrasi terhadap lawan yang mengalahkannya, atau sebagai respons terhadap penghinaan yang diterima dari tim lawan. Menurut Winiasih (2010), Umpatan adalah bentuk ungkapan spontan yang menggunakan kata-kata kasar sebagai cara penutur untuk meluapkan emosi atau perasaan. Hal ini menunjukkan fungsi emotif dalam konteks fungsi bahasa. Pemain cenderung menggunakan status atau profesi yang dianggap rendah sebagai bahan hinaan untuk menunjukkan dominasi atau merendahkan lawan. Fenomena ini mengindikasikan bahwa meskipun berada dalam ruang virtual, hierarki

sosial dunia nyata tetap memengaruhi pola komunikasi antar pemain, memperkuat kecenderungan perilaku kekerasan simbolik.

### **Penyebab Perilaku Kekerasan Simbolik**

Hasil penelitian menunjukkan adanya enam faktor utama yang memicu terjadinya kekerasan verbal dalam permainan *Mobile Legends*. Faktor pertama adalah *dissociative anonymity* (anonimitas disosiatif), di mana pemain sering menggunakan nama samaran dalam akun mereka. Hal ini menciptakan rasa anonimitas yang memungkinkan pemain untuk melakukan kekerasan verbal tanpa memikirkan konsekuensi, karena mereka beranggapan bahwa identitas mereka tidak diketahui oleh orang lain. Faktor kedua adalah *invisibility* (tidak terlihatnya identitas), di mana pemain merasa bebas untuk melontarkan kata-kata kasar karena lawan atau rekan tim tidak dapat melihat mereka secara fisik. Ketidakhadiran elemen visual ini mengurangi rasa empati dan tanggung jawab dalam komunikasi.

Faktor ketiga adalah *minimization of authority* (minimnya otoritas), di mana dalam permainan *Mobile Legends*, status sosial, umur, atau kedudukan seseorang tidak relevan. Semua pemain dianggap setara, yang menciptakan ruang bebas untuk perilaku verbal negatif tanpa mempertimbangkan norma sosial. Faktor keempat adalah *asynchronicity* (asinkronisitas), yaitu adanya jarak waktu dalam percakapan online yang memungkinkan pemain merespons secara impulsif tanpa harus menghadapi reaksi langsung dari lawan bicara. Hal ini sering kali mengarah pada perilaku *toxic disinhibition*.

Faktor kelima adalah *solipsistic introjection* (introjeksi solipsistik), di mana pemain merasa bahwa kata-kata kasar yang diterima dari lawan seolah menjadi bagian dari pikiran mereka sendiri. Akibatnya, pemain cenderung merespons dengan perilaku serupa, menciptakan lingkaran komunikasi negatif. Faktor terakhir adalah *dissociative imagination* (imajinasi disosiatif), di mana pemain memisahkan dunia virtual dari dunia nyata. Dalam wawancara, informan mengungkapkan bahwa mereka merasa tindakan di dalam game hanyalah bagian dari permainan, sehingga tidak memiliki konsekuensi nyata.

Dari keenam faktor tersebut, *dissociative imagination* merupakan faktor yang paling dominan. Pemain merasa bahwa apa yang mereka lakukan dalam game tidak memengaruhi dunia nyata, sehingga mereka lebih mudah melontarkan umpatan atau kata-kata kasar. Penelitian ini juga menemukan bahwa perilaku *toxic disinhibition* di ruang digital, termasuk dalam *Mobile Legends*, dapat mendorong seseorang untuk berperilaku serupa di dunia nyata. Seperti yang dijelaskan oleh Jumrana (2018), anonimitas, tidak terlihatnya identitas, dan kurangnya otoritas dapat menciptakan lingkungan yang mendorong perilaku kekerasan

verbal, baik dalam bentuk penyebaran ujaran kebencian maupun perilaku negatif lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa dunia maya memungkinkan individu untuk bertindak tanpa rasa tanggung jawab, yang sering kali berlawanan dengan perilaku mereka di dunia nyata.

## SIMPULAN

Penelitian ini mengungkap bahwa kekerasan simbolik dalam *Mobile Legends* di Kota Kendari terjadi dalam tiga bentuk utama, yaitu umpatan berbasis kata hewan, sifat, dan status sosial atau profesi yang merendahkan. Kata-kata seperti "anjing," "goblok," dan penghinaan berbasis profesi sering digunakan untuk mengekspresikan frustrasi pemain akibat tekanan permainan. Selain itu, terdapat enam faktor utama yang menjadi penyebab perilaku ini, yaitu *dissociative anonymity*, *invisibility*, *minimization of authority*, *asynchronicity*, *solipsistic introjection*, dan *dissociative imagination*. Faktor *dissociative imagination* menjadi penyebab dominan, karena pemain merasa dunia permainan terpisah dari dunia nyata sehingga perilaku kasar dianggap tidak memiliki konsekuensi.

Temuan ini memiliki implikasi penting bagi pemahaman dinamika komunikasi digital, terutama dalam konteks kekerasan simbolik di ruang virtual. Penelitian ini menunjukkan bagaimana ruang digital menciptakan lingkungan yang mempermudah perilaku agresif dan berpotensi mengubah norma komunikasi di masyarakat. Secara praktis, hasil ini dapat dimanfaatkan oleh pengembang game untuk merancang sistem moderasi yang lebih efektif, seperti fitur pelaporan dan pemberian sanksi otomatis. Selain itu, temuan ini juga relevan untuk pendidikan literasi digital, khususnya dalam mengedukasi pemain mengenai dampak kekerasan simbolik terhadap hubungan interpersonal.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, jumlah informan yang hanya mencakup 10 pemain di Kota Kendari membuat hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan ke wilayah lain atau jenis permainan online lainnya. Kedua, data yang dikumpulkan melalui wawancara dan observasi bersifat subyektif tanpa adanya data kuantitatif yang dapat memperkuat hasil analisis. Ketiga, penelitian ini hanya berfokus pada kekerasan simbolik tanpa mengkaji dampaknya secara langsung terhadap kesehatan mental atau kehidupan sosial pemain di dunia nyata.

Untuk penelitian lanjutan, disarankan untuk melibatkan jumlah informan yang lebih besar dengan cakupan wilayah yang lebih luas, serta menggabungkan metode kuantitatif untuk memperkuat analisis fenomena kekerasan simbolik dalam *game online*. Penelitian juga dapat mengeksplorasi hubungan antara perilaku verbal dalam permainan dengan dampaknya

terhadap kesehatan mental dan hubungan sosial pemain. Selain itu, perbandingan antara pola komunikasi di berbagai jenis permainan online, seperti *first-person shooter* atau permainan strategi, juga dapat memberikan wawasan yang lebih luas tentang dinamika kekerasan simbolik di ruang digital. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi akademisi, praktisi, dan pengembang game dalam memahami dan menangani kekerasan simbolik di dunia virtual secara lebih komprehensif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustarika, B., & Adam, A. (2020). The effect of online gaming addiction on violent behavior of high school students in Sorong City. *Age (Years)*, 75(70.7), 29-3.
- Amirulloh, S. A. B. I. L. L. A. (2018). Kekerasan Simbolik dalam Mewujudkan Ekosistem Pendidikan Kondusif di Madrasah Aliyah Negeri Kota Batu. *Malang: Universitas Muhammadiyah Malang*.
- Bourdieu, P. (2020). Outline of a Theory of Practice. In *The new social theory reader* (pp. 80-86). Routledge.
- Hakim, L. (2022). Makian dalam Bahasa Sasak Dialek EE. *MABASAN*, 16(1), 67-86.
- Kasat Reskrim Polres Buton. (2023). Penikaman Akibat Saling Ejek Saat Bermain Game Online. *Laporan Investigasi Internal Polres Buton*. Buton: Polres Buton.
- Khoiri, N. F. (2021). *Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibition Online* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Mar'ie, F., & Fahyuni, E. F. (2021). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja. *Oasis: Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 5(2), 42-52.
- Muslim, A. (2013). Interaksi Sosial dalam Masyarakat Multietnis. *Jurnal Diskursus Islam*, 1(3), 483-494.
- Retno, R. A. (2020). Kekerasan Simbolik Dalam Game Online. *IAIN Purwokerto: Banyuman, Jawa Tengah*.
- Sugiyono, D. (2010). Metode penelitian kuantitatif dan R&D. *Bandung: Alfabeta*, 33.
- Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *Cyberpsychology & behavior*, 7(3), 321-326.

- Trisno. (2018). Kekerasan Simbolik Media Massa (Studi Kasus Pemberitaan Pelecehan Seksual Pada Media Online di Kota Makassar). Skripsi. Tidak Diterbitkan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar
- Winiasih, T. (2010). *Pisuhan dalam "Basa Suroboyoan" kajian sosiolinguistik* (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).