

BAB II

2.1. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Kekerasan Simbolik dalam Game Online (Analisis terhadap Ujaran Kebencian Berkonten Agama dalam Mobile Legends On Streaming)

Penelitian yang berjudul "Kekerasan Simbolik dalam Game Online (Analisis terhadap Ujaran Kebencian Berbasis Agama dalam Mobile Legends On Streaming)" yang dilakukan oleh Renik Anjali Retno mengaplikasikan dua teori yang berbeda. Teori yang pertama diterapkan adalah Kekerasan Simbolik yang dikemukakan oleh Pierre Bourdieu, sementara teori kedua adalah Ujaran Kebencian yang berasal dari pemikiran Anne Waber. Penelitian ini menerapkan metode studi pustaka dan analisis konten. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis ujaran kebencian yang terdapat dalam permainan online Mobile Legend serta efek dari kekerasan simbolik yang ditimbulkan oleh ujaran kebencian tersebut terhadap para pemain game.

Perbedaan antara penelitian skripsi berjudul "Kekerasan Simbolik dalam Game Online (Analisis terhadap Ujaran Kebencian Berkonten Agama dalam Mobile Legends On Streaming)" dan penelitian yang sedang dilakukan saat ini terletak pada pendekatan teorinya. Penelitian sebelumnya menggabungkan teori Kekerasan Simbolik dan Ujaran Kebencian, sementara penelitian saat ini hanya menggunakan teori *Hate Speech* (Ujaran Kebencian) Oleh Andrew F Sellars. Selain itu, dalam tinjauan penelitian terdahulu, penulis mengevaluasi konten menggunakan metode Analisis Konten. Sementara itu, dalam penelitian saya, saya menganalisis Tim D15 dan melakukan wawancara dengan para pemainnya. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengaplikasikan metode Penelitian Kepustakaan, sementara penelitian ini menerapkan metode kualitatif yang mencakup observasi langsung dan wawancara dengan para pelakunya.

2. Penelitian Penggunaan Game Mobile legends dan pengaruhnya terhadap perilaku hate Speech Siswa SMA Negeri 1 Karangmajo Kabupaten Gunung Kidul

Penelitian kedua yang digunakan sebagai rujukan merupakan hasil penelitian dari Lutfi Suryandari dan Suyato yang berasal dari Universitas Negeri Yogyakarta, Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif dan metode penelitian menggunakan *ex-post facto*, dalam menggunakan teknik sampling berupa *Sampling Purposive*. Teknik pengumpulan data menggunakan Kuesioner. Uji validasi nya penelitian ini menggunakan rumus korelasi *Product moment* dan uji reliabilitas penelitian ini menggunakan rumus Cronbach Alpha. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan program SPSS 22.

Penelitian ini menghasilkan kesimpulan dari hate Speech yang digunakan oleh Lutfi Suryandari dan Suyato yang berasal dari Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan Game Mobile Legends memiliki pengaruh terhadap perilaku hate speech siswa (signifikansi < 0,05). Adapun koefisien determinasi sebesar 0,239 yang berarti kontribusi pengaruh yang diberikan penggunaan Game Mobile Legends terhadap perilaku hate speech sebesar 23,9%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Game Mobile Legends berpengaruh terhadap perilaku hate speech siswa SMA Negeri 1 Karangmajo Kabupaten Gunungkidul.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian penulis yaitu kesamaan dalam hal meneliti *Hate Speech* (Ujaran Kebencian). Penelitian ini juga mendapati beberapa perbedaan seperti dalam penggunaan metode penelitian. Metode yang digunakan penelitian menggunakan metode kuantitatif sedangkan dalam penelitian saya menggunakan metode kualitatif. Sample yang digunakan dalam penelitian terdahulu ini juga menggunakan populasi siswa SMA negeri 1 Karangmajo kabupaten Gunungkidul sedangkan peneliti menggunakan subjek pada kelompok kecil yang bermain mobile legend yakni D15 squad. D15 Squad terdiri dari orang-orang yang ada yang

sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi dan ada pula yang masih berstatus pelajar SMA.

3. Penelitian *Trash Talking* Pemain *Mobile Legends* : Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS

Penelitian ketiga ini menerapkan yang digunakan sebagai rujukan yaitu merupakan hasil dari Penelitian dari Mia Ambarwati Dkk. (2022) Dari Universitas Sebelas Maret Surakarta. Pada Penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif Data penelitian dikumpulkan menggunakan metode observasi partisipan. Sumber data dalam penulisan ini adalah 5 partisipan, ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria yaitu mahasiswa FKIP UNS yang aktif bermain game online *Mobile Legends Bang Bang*. Teknik analisis data dalam penulisan ini menggunakan metode padan, teori yang digunakan penelitian ini menggunakan teori *interaksionalisme Simbolic* menurut Herbert Blumer.

Penelitian ini peneliti menyimpulkan bahasanya trash-talking pemain *Mobile Legends Bang Bang* mahasiswa FKIP UNS, penulis dapat menyimpulkan: jenis trash-talking yang dilakukan oleh para pemain berupa umpatan atau makian yang dibagi kedalam empat kategori meliputi kategori intelegensi/kecerdasan, seksualitas, hewan yang menjijikkan serta kategori umum. trash-talking terjadi dalam situasi permainan yang berbeda-beda dimana hal ini mempengaruhi bagaimanama trash-talking yang dilakukan. Situasi yang menyebabkan para pemain melakukan trash-talking dalam permainan antara lain yaitu mendapatkan tim yang memiliki performa permainan kurang baik, anggota tim yang egois, tim lawan yang terlalu kuat, kekalahan, pemain yang toxic, sinyal buruk.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian penulis yaitu Penelitian oleh Mia Ambrawati Dkk ini Membahas *Trash Talking* dan penelitian penulis membahas *Hate Speech* (Ujaran Kebencian) dan juga penelitian penulis ini menggunakan Metode pendekatan kualitatif dan menggunakan metode desriptif dan penelitian penulis ini menggunakan teori *Hate Speech* menurut Andrew F Sellars

4. Penelitian Analisis Dampak Bermain Game Mobile legends terhadap Perilaku Toxic Anak-Anak Hingga Dewasa

Penelitian yang keempat ini mengacu pada studi yang dilakukan oleh Bachtiar Rizky Alamsyah dan rekan-rekan (2024). Yang berasal dari Universitas Teknologi Sepuluh Nopember. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh bermain game Mobile Legends terhadap perilaku negatif pada individu, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Penelitian ini mengadopsi pendekatan yang menggabungkan data primer dan sekunder untuk menganalisis perilaku toksik dalam permainan Mobile Legends: Bang Bang. Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah melalui survei.

Penelitian ini menyimpulkan hasil dari studi yang dilakukan oleh Bachtiar Rizky Alamsyah dan rekan-rekan (2024) mengenai dampak permainan Game Mobile Legends terhadap perilaku toxic pada anak-anak hingga dewasa. Dapat disimpulkan bahwa perilaku negatif dalam bermain Mobile Legends cukup sering ditemui di kalangan masyarakat, baik di kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Perilaku ini sering kali terwujud dalam bentuk ucapan yang tidak sopan kepada pemain lain melalui fitur chatting dalam komunikasi virtual. Partisipan dalam penelitian ini juga memperlihatkan tanda-tanda ketidakstabilan emosi dan perilaku yang berlebihan, yang dapat memicu perselisihan saat bermain Mobile Legends.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan studi yang akan dilakukan oleh peneliti lain, yaitu keduanya meneliti mengenai Ujaran Kebencian (Hate Speech). Namun, perbedaan utamanya adalah bahwa peneliti ini hanya menganalisis dampak dari bermain game online, sedangkan penelitian penulis mencakup analisis mengenai penyebab, bentuk, dan dampak.

5. Penelitian Upaya Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Ujaran Kebencian (*Hate Speech*) Dalam Sistem Game Online

Penelitian kelima ini merupakan penelitian yang dilakukan oleh Akbar & Apriani (2024). Dalam penelitiannya, ia menganalisis tingkat kesadaran masyarakat terhadap perilaku ujaran kebencian yang dilakukan dalam *game online*, sekaligus untuk mengetahui ketentuan hukum dan proses penegakkan

hukum terhadap pelaku ujaran kebencian di dalam game online dan faktor-faktor apa saja yang menjadi hambatan / rintangan dalam penegakkan hukum terhadap pelaku ujaran kebencian di dalam *game online*. Metode penelitian yang dipakai oleh penulis dalam penelitian ini adalah metode normative empiris, yang pada dasarnya merupakan penggabungan dari metode normative dengan metode empiris.

Dalam penelitiannya, ia membahas mengenai tindakan atau perilaku *hate speech* yang dilakukan dalam permainan mobile legend seperti perilaku berkata-kata kasar dengan membawa nama orang tua dan juga kata-kata kasar lainnya. Pemakaian kata-kata kasar dan makian tersebut termasuk kedalam salah satu bentuk ujaran kebencian yang mengungkapkan rasa ketidaksenangan kepada pemain lain atau bahkan digunakan untuk mendapatkan perhatian lebih dari pemain lain agar pemain lain dapat terbawa emosi dan ikut membalas dengan kata-kata yang lebih kasar lagi. Karena mungkin Sebagian pemain game online menganggap perbuatan ujaran kebencian/*hate speech* sebagai suatu perbuatan yang biasa. Ia juga menjelaskan terdapat beberapa aspek perilaku yang memicu terjadinya *hate speech* dalam *game online* seperti perilaku *troll*, *AFK*, *feeding*, dan perbedaan jenis kelamin, agama serta negara asal.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan saya lakukan yakni pada variabel *game online* yang menjadi objek penelitian dan juga pada variabel independen yakni mengenai *hate speech*. Sedangkan perbedaan yang dimiliki ialah pada analisis yang dilakukan. Penelitian terdahulu ini menganalisis mengenai penerapan hukum pada tindakan *hate speech* dalam game online, sedangkan pada penelitian saya, tidak membahas mengenai penerapan hukum melainkan mengenai perilaku *hate speech* dalam permainan *game online* mobile legend.

2.2. Tinjauan Umum Tentang Komunikasi

2.2.1 Pengertian Komunikasi

Komunikasi adalah elemen yang sangat krusial dan merupakan aspek yang paling rumit dalam interaksi kehidupan manusia (Lubis, 2020). Komunikasi menjadi sesuatu yang sangat penting dalam melaksanakan segala tindakan,

terutama dalam mencapai suatu tujuan. Berdasarkan Effendy (2002), komunikasi berasal dari kata "*communication*" dalam bahasa Inggris dan "*communicatio*" dalam bahasa Latin, yang memiliki makna yang sama, yaitu makna yang sama. Maksudnya, komunikasi bertujuan untuk menciptakan kesamaan antara pengirim pesan dan penerima pesan (Wijaya & Paramita, 2019).

Komunikasi merupakan aspek yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Sebagian besar aktivitas hidup manusia melibatkan komunikasi, baik dengan anggota keluarga, teman, tetangga, rekan kerja, maupun dengan diri sendiri (Mahdi & Masdudi, 2019). Komunikasi digunakan dengan orang-orang di sekitar kita serta pesan yang kita terima dari mereka, baik yang dikenal maupun tidak, memiliki pengaruh yang besar terhadap kehidupan kita sehari-hari. Hal ini juga berlaku untuk komunikator yang berada dalam lingkungan dekat maupun yang jaraknya jauh. Ketika disadari bahwa komunikasi memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan kita, maka tidak bisa diabaikan betapa pentingnya memberikan perhatian yang sepenuhnya pada komunikasi (Lubis, 2020).

2.2.2 Proses Komunikasi

Dalam proses komunikasi, pengirim pesan berusaha menyampaikan informasi kepada penerima pesan dengan harapan agar penerima pesan dapat memahami maksud yang ingin disampaikan oleh pengirim pesan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam proses komunikasi, yaitu pesan yang diterima oleh penerima harus sama dengan pesan yang dimaksudkan dan disampaikan oleh pengirim. Dalam menjalankan proses komunikasi, pasti terdapat berbagai faktor yang berperan dalam menentukan keberhasilannya. Mengobservasi model komunikasi dapat memberikan pemahaman yang lebih mudah tentang faktor-faktor yang mempengaruhi proses komunikasi (Vardhani & Tyas, 2018).

Proses komunikasi, menurut Satriani (2011), bukanlah hanya tentang bagaimana pesan disampaikan dan diterima, tetapi lebih sebagai proses saling berinteraksi dan berbicara yang memengaruhi satu sama lain. Menurut Dilla (2017), efek umpan balik berkelanjutan dapat terjadi sebagai hasil dari interaksi melalui pesan-pesan dalam dialog. Proses yang berlangsung tanpa henti ini dikenal sebagai dialog, yang berarti serangkaian interaksi antara individu yang berkomunikasi

untuk mencapai pemahaman yang sama. Memahami lebih mendalam mengenai komunikasi selalu terhubung dengan kebutuhan atau kepentingan serta situasinya (Hamzah *et al.*, 2022).

Menurut Dasar Dasar Komunikasi oleh Riatun 2022. Dari Proses Komunikasi terdapat beberapa elemen penting dalam suatu proses komunikasi yaitu Pengirim informasi (Sender), Simbol/Isyarat (Encoding), Saluran (Channel), Mengartikan Simbol/Isyarat (Decoding), Penerima (Receiver), Umpan Balik (Feedback) dan Pesan (Message) itu sendiri. Berikut ini adalah pembahasan singkat mengenai elemen dalam proses komunikasi ini.

1. Pengirim Informasi (Sender)

Pengirim (Sender) atau disebut dengan Komunikator adalah individu, kelompok atau organisasi yang memulai komunikasi yang telah mengkonseptualisasikan gagasan yang ingin disampaikan ke pihak lain. Contohnya seorang manajer ingin menginformasikan ke bawahannya mengenai pengenalan produk baru, maka manajer tersebut dapat dikatakan sebagai Pengirim atau Sender.

2. Pesan (Message)

Pesan dalam proses komunikasi ini adalah ide, perasaan, pedoman, instruksi, perintah atau konten apapun yang dimaksudkan untuk dikomunikasikan. Contohnya seperti pesan untuk pengenalan produk, pesan instruksi yang harus dilakukan oleh bawahan dan lain sebagainya.

3. Simbol/Isyarat (Encoding)

Pesan dalam proses komunikasi ini adalah ide, perasaan, pedoman, instruksi, perintah atau konten apapun yang dimaksudkan untuk dikomunikasikan. Contohnya seperti pesan untuk pengenalan produk, pesan instruksi yang harus dilakukan oleh bawahan dan lain sebagainya

4. Saluran Channel

Pengirim memilih saluran atau media yang akan digunakan untuk menyampaikan pesannya kepada penerima. Pemilihan media ini harus dilakukan dengan hati-hati agar pesan atau informasi yang akan disampaikannya ini secara efektif dapat ditafsirkan dengan benar oleh penerima.

5. Mengartikan Simbol/Isyarat (DECODING)

Di proses decoding ini, penerima menafsirkan pesan pengirim dan mencoba memahaminya sebaik mungkin. Komunikasi yang efektif hanya terjadi jika penerima memahami sama persis apa yang dimaksudkan oleh pengirim.

6. Penerima (Receiver)

Receiver atau Penerima adalah orang yang ditargetkan untuk pesan atau informasi tersebut. Penerima informasi harus mencoba sebaik mungkin untuk memahami apa yang dimaksudkan oleh pengirim informasi sehingga tujuan komunikasi tercapai.

7. Efek

Efek merupakan hasil akhir dari proses komunikasi. Efek ini bisa berupa perubahan sikap atau tingkah laku target pesan (komunikasikan). Efek yang dihasilkan pesan menentukan apakah pesan tersebut berhasil. • Aspek kognitif Menyangkut kesadaran dan pengetahuan (orang menjadi tahu/sadar), Contoh : bahaya merokok. • Aspek Afektif Menyangkut sikap atau perasaan (setelah diterima pesan orang menjadi setuju/tidak setuju, suka/tidak suka). • Aspek konatif/psikomotorik Menyangkut perilaku/tindakan (setelah diterima pesan orang mau melakukan /tidak melakukan apa yang disarankan).

8. Umpan Balik (Feedback)

Umpan balik atau feedback adalah langkah terakhir dari proses komunikasi untuk memastikan penerima telah menerima pesan dan telah menafsirkannya dengan benar sesuai dengan yang dimaksudkan oleh pengirim. Feedback ini akan meningkatkan efektivitas komunikasi karena memungkinkan pengirim untuk mengetahui keefektifan pesannya. Tanggapan dari penerima dapat berupa verbal maupun non-verbal.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Samiaji dan Fitriawati pada tahun 2023, Bovee dan Thill mengemukakan bahwa terdapat enam tahap dalam proses komunikasi, seperti yang dijelaskan berikut ini:

- a. Pengirim memiliki sebuah konsep atau pemikiran
- b. Pengirim mentransformasikan konsep menjadi sebuah pesan.
- c. Pengirim mengungkapkan pesannya
- d. Pesan diterima oleh penerima

- e. Pesan diinterpretasikan oleh orang yang menerimanya.
- f. Penerima merespon dan mengirim balasan kepada pengirim.

Selain itu, (Hermawan, 2012; dalam Hamzah *et al.*, 2022) dijelaskan pula mengenai proses berlangsungnya komunikasi yang dapat di jelaskan prosesnya sebagai berikut:

- a. Pesan atau informasi kepada penerima (*receiver*) melalui media komunikasi . Pesan ini ditujukan untuk individu yang dimaksud. Pesan yang diberikan bisa terdiri dari berbagai jenis informasi paragraf ini menjelaskan
- b. Modifikasi teks tersebut dapat dilakukan dengan cara mengkomunikasikan melalui format maupun menggunakan simbol-simbol yang dapat dipahami oleh kedua belah pihak.
- c. Pengiriman pesan membutuhkan pemilihan media komunikasi yang tepat untuk memastikan pesan dapat dipahami dengan baik oleh penerima
- d. Proses pengiriman (*encoding*) berfungsi untuk mengubah pesan menjadi format yang lebih efisien untuk tujuan pengiriman pesan atau data.
- e. Media atau saluran merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari seseorang yang melakukan komunikasi kepada orang yang menerima pesan.
- f. Fungsi *decoding* atau penerimaan adalah proses mengartikan simbol-simbol bahasa, seperti huruf atau simbol grafis, dengan mengaitkannya dengan bunyi-bunyi bahasa yang dikirim oleh pengirim pesan.
- g. Penerima pesan, yang biasa disebut sebagai komunikan, menerima pesan yang dikirimkan dan menginterpretasikan kontennya ke dalam bahasa atau pengetahuan yang dimilikinya.
- h. *Response* adalah tanggapan yang muncul sebagai hasil dari interaksi komunikasi setelah pesan diterima.
- i. Para komunikan memberikan respons atau tanggapan terhadap pesan yang disampaikan kepada mereka, untuk mengetahui apakah pesan yang dikirimkan oleh pengirim dapat dipahami atau dimengerti.

2.2.3 Jenis-jenis Komunikasi

Secara umumnya, semua individu memiliki kemampuan untuk berinteraksi satu sama lain karena manusia bukan hanya makhluk yang hidup sendiri, melainkan

mahluk sosial yang selalu merasa perlu untuk berkomunikasi dengan orang lain. Akan tetapi, tidak semua individu memiliki keahlian dalam berkomunikasi. Maka dari itu, diperlukan beberapa strategi untuk menyampaikan informasi. Dari segi cara penyampaian informasi, terdapat dua jenis yang dapat dibedakan, yakni:

a. Komunikasi Secara Lisan (Verbal)

- 1) Situasi di mana kedua belah pihak dapat berinteraksi langsung tanpa ada batasan jarak. Sebagai ilustrasi, percakapan antara dua secara tatap muka langsung.
- 2) Ini terjadi secara tidak langsung akibat terhalang oleh jarak. Misalnya, berkomunikasi menggunakan alat telepon.

b. Komunikasi Secara Tertulis (Non-Verbal)

- 1) Naskah, yang sering kali digunakan untuk mengkomunikasikan informasi yang rumit.
- 2) Gambar dan foto dapat menggambarkan sesuatu yang tidak dapat dijelaskan hanya dengan kata-kata atau kalimat.

Sifat-Sifat Komunikasi mencakup :

- 1) Komunikasi harus bersifat dua arah, artinya komunikasi harus dibangun dengan adanya respon dari para komunikan, dalam hal ini antara dosen dan para mahasiswanya. Pola komunikasi juga harus di dasarkan pada rasa saling menghargai, menghormati dan mentaati etika dan norma – norma social agar sehingga tercapailah tujuan pembelajaran (Muslim & Salsabila, 2023).
- 2) Komunikasi bersifat dinamis berarti proses komunikasi tidak bersifat tetap, melainkan terjadi secara terus menerus dari waktu ke waktu. Pandangan inilah yang disebut komunikasi transaksi, karena memungkinkan pesan atau respon verbal dan nonverbal bisa diketahui secara langsung.
- 3) Komunikasi bersifat transaksional pengirim dan penerima pesan sama-sama bertanggung jawab terhadap dampak dan efektifitas komunikasi yang terjadi. Model transaksional mengakui bahwa kebisingan hadir diseluruh komunikasi antar pribadi. Disamping itu, model ini mencakup fitur waktu

mengingatkan kita bahwa sebagaimana orang berkomunikasi bervariasi dari waktu ke waktu.

- 4) Komunikasi bersifat tidak dapat dihindari, artinya komunikasi akan selalu terjadi dalam berbagai bentuk, terlepas dari apakah kita secara sengaja ingin menyampaikan pesan atau tidak. Komunikasi tidak hanya terjadi saat kita berbicara atau menggunakan kata-kata, tetapi juga melalui tindakan, bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan sikap yang kita tunjukkan. Bahkan saat kita memilih untuk diam, diam itu sendiri dapat dianggap sebagai sebuah bentuk komunikasi karena orang lain bisa menafsirkan diam kita sebagai pesan tertentu, seperti rasa tidak setuju, bingung, atau setuju, tergantung konteksnya.

Dengan berbagai sifat tersebut, efektivitas komunikasi dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk kemampuan mendengarkan, kejelasan pesan, serta kemampuan menyesuaikan pesan dengan situasi atau audiens.

1. Komunikasi sesuai dengan Perilaku

Komunikasi sesuai dengan perilaku dibagi menjadi komunikasi formal yang merupakan komunikasi antara organisasi atau perusahaan yang caranya sudah dituliskan pada struktur organisasi seperti seminar. Komunikasi informal adalah komunikasi yang dilaksanakan pada suatu organisasi maupun perusahaan yang tidak ditentukan pada struktur organisasi dan tidak memperoleh kesaksian yang tidak mempengaruhi organisasi seperti desas desus. Komunikasi non formal adalah komunikasi yang terjadi diantara komunikasi formal dan informal, komunikasi ini berkaitan dengan pelaksanaan tanggung jawab di sebuah organisasi seperti rapat tentang hari jadi perusahaan.

2.2.4 Pengertian Komunikasi Kelompok

Michael Burgoon, sebagaimana disampaikan oleh Huraerah dan Purwanto dalam Damanik (2019) menjelaskan bahwa komunikasi kelompok adalah interaksi yang berlangsung secara langsung antara tiga orang atau lebih, dengan tujuan tertentu yang telah disepakati, seperti berbagi informasi, saling melindungi, dan memecahkan masalah. Dalam komunikasi ini, para anggota dapat memahami karakteristik pribadi satu sama lain dengan baik.

Selain itu, komunikasi kelompok adalah proses di mana tiga orang atau lebih berkomunikasi secara langsung, dengan anggota-anggota tersebut saling berinteraksi. Jumlah anggota tidak memiliki batasan yang pasti, bisa terdiri dari 2-3 orang atau 20-30 orang. Komunikasi dalam kelompok secara otomatis juga mencakup komunikasi individu (Damanik, 2019). Berdasarkan penjelasan tentang komunikasi dan komunikasi kelompok yang telah dijabarkan sebelumnya, kita dapat menyimpulkan bahwa komunikasi kelompok adalah suatu proses komunikasi yang memiliki ciri-ciri khusus, yaitu melibatkan setidaknya tiga orang sebagai pelaku, adanya tujuan yang ingin dicapai, serta terjadinya interaksi di antara para pelaku (Apriadi, 2022).

Komunikasi kelompok terbagi menjadi beberapa jenis yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Komunikasi Kelompok Kecil dianggap sebagai situasi di mana proses komunikasi dapat bertransformasi menjadi interaksi antara individu, dengan melibatkan setiap peserta yang terlibat.
2. Komunikasi kelompok besar terjadi ketika terdapat kesulitan dalam menjalin komunikasi langsung antara komunikator dan komunikan. Kemungkinan untuk terjadinya dialog, seperti yang terjadi dalam komunikasi kelompok kecil, sangat rendah. Kelompok memiliki tujuan serta aturan yang ditetapkan oleh anggotanya, yang berfungsi sebagai kontribusi dalam aliran informasi di antara mereka. Dengan demikian, dapat terbentuk atribut kelompok yang menjadi ciri khas dan identitas yang melekat pada kelompok tersebut. Kelompok terdiri dari sekelompok individu yang memiliki norma, nilai, dan harapan yang serupa, yang secara sengaja dan teratur berinteraksi satu sama lain serta memiliki kesadaran sebagai anggota yang diakui oleh orang di luar kelompok tersebut (Apriadi, 2022).

2.2.5 Pengertian Komunikasi Virtual

Menurut definisi di Wikipedia, komunikasi virtual atau virtual *communication* merujuk kepada proses saling berkomunikasi dalam *cyberspace* atau ruang maya yang memungkinkan interaksi. Komunikasi melalui media virtual tidak bisa terlepas dari penggunaan internet sebagai sarana untuk berkomunikasi (Faturrohman *et al.*, 2021).

Dalam komunikasi virtual, terdapat istilah yang dikenal sebagai hiper realitas dan hiper kepribadian. Menurut teori Baudrillard (1988), hyper reality muncul akibat dari simulasi yang berlangsung secara sistematis, di mana simbol-simbol digunakan secara berlebihan untuk menggantikan objek dan pengalaman yang autentik (Wijaya & Paramita, 2019). Menurut Walther (1996), hyper personality muncul ketika pengguna merasakan adanya kesamaan dan kesadaran terhadap diri mereka, meskipun secara fisik terpisah dan berinteraksi melalui saluran komunikasi yang terbatas.

Menurut Walther, model komunikasi *hyper personality* didasarkan pada empat elemen sebagai penentu. (1) peserta menciptakan gambaran yang diharapkan dari penerima; (2) peserta memiliki kontrol penuh atas informasi yang mereka bagikan kepada penerima, sehingga mereka dapat menampilkan citra diri yang dianggap ideal; (3) saluran komunikasi yang tidak terbatas membuat peserta dapat mengedit lebih banyak daripada yang dapat dilakukan dalam situasi pertemuan langsung; (4) umpan balik meningkatkan pandangan yang ideal dari kedua peserta. Kesimpulannya, komunikasi *hyper personality* memegang peran penting dalam kelompok *online*, di mana anggota dapat saling memberikan dukungan untuk menyelesaikan masalah yang sama secara virtual.

2.2.6 Pengertian Hate Speech (Ujaran Kebencian)

Hate Speech (Ujaran Kebencian) merujuk pada pernyataan atau tulisan yang disampaikan secara publik dengan tujuan mendistribusikan dan memicu kebencian suatu kelompok terhadap kelompok lain yang memiliki perbedaan dalam ras, agama, keyakinan, jenis kelamin, etnis, disabilitas, dan orientasi seksual (Hakim et al., 2019). Menurut Margareth Brown Sica dan Jeffrey Beall, hate speech (ujaran kebencian) dapat berupa penghinaan atau perendahan terhadap kelompok minoritas tertentu, yang berdasarkan berbagai faktor dan alasan, seperti ras, gender, etnis, disabilitas, kebangsaan, agama, orientasi seksual, atau ciri-ciri lainnya. (Kalyzta et al., 2022).

Dalam konteks hukum, Hate Speech (Ujaran Kebencian) merujuk pada ucapan, tindakan, tulisan, dan pertunjukan yang dilarang karena memiliki potensi untuk memicu kekerasan serta menciptakan sikap negatif dan prasangka dari pihak yang mengungkapkan pernyataan tersebut maupun dari pihak yang menjadi korban.

Penggunaan serta penerapan ujaran kebencian di ranah internet dikenal sebagai Hate site, di mana sebagian besar situs ini memanfaatkan Forum Internet dan berita untuk menguatkan suatu perspektif tertentu (Mawarti S, 2018).

Dewan Eropa tidak hanya berfokus pada regulasi hukum terkait ujaran kebencian, tetapi juga mempertimbangkan respons sosial dan politik terhadapnya. Mereka mendefinisikan ujaran kebencian sebagai suatu bentuk ekspresi yang menyebarkan, memicu, mempromosikan, atau membenarkan kebencian terhadap ras, xenofobia, anti-semitisme, atau bentuk kebencian lain yang muncul akibat intoleransi, termasuk intoleransi yang terlihat dalam nasionalisme dan etnosentrisme yang agresif, serta diskriminasi dan sikap permusuhan terhadap kelompok minoritas, migran, dan individu dari latar belakang imigran (Musyaffa, 2017). Ahli hukum Alexander Tesis mengidentifikasi ujaran kebencian sebagai informasi yang keliru yang disebarkan dengan tujuan utama untuk menganiaya kelompok minoritas yang menjadi target (Handayani et al., 2023).

Ujaran Kebencian dapat dihubungkan dengan kelompok minoritas dan masyarakat adat, yang berdampak pada komunitas tertentu dan dapat menyebabkan penderitaan yang mendalam, sementara orang lain cenderung acuh tak acuh (Umam & Supanto, 2022). Ujaran kebencian memiliki perbedaan yang jelas dibandingkan dengan pernyataan-pernyataan biasa, meskipun di dalamnya terdapat unsur kebencian, serangan, dan emosional yang menggebu-gebu (Widayati, 2018).

Perbedaan ini ada pada tujuan dari sebuah pernyataan yang sengaja dibuat untuk menghasilkan efek tertentu, baik secara langsung maupun secara tidak langsung (hanya berhenti pada niat). Jika pernyataan yang disampaikan dengan penuh semangat dan berapi-api dapat memicu audiens untuk melakukan tindakan kekerasan atau melukai orang atau kelompok lain. Oleh karena itu, ada juga posisi di mana hasutan kebencian tersebut berhasil dilaksanakan (Mawarti S, 2018).

Berdasarkan beberapa definisi yang ada, dapat disimpulkan bahwa ujaran kebencian merujuk pada ucapan, tindakan, tulisan, atau bentuk pertunjukan tertentu yang dapat memicu terjadinya kekerasan dan kerusuhan. Hal ini juga berpotensi merendahkan harkat dan martabat manusia serta menimbulkan prasangka terhadap korban berdasarkan berbagai aspek, seperti warna kulit, jenis kelamin, kewarganegaraan, dan agama.

2.2.7 Bentuk-bentuk *Hate Speech* (Ujaran Kebencian)

Isu *Hate Speech* (Ujaran Kebencian) Isu ujaran kebencian di zaman modern saat ini muncul dalam berbagai bentuk informasi, baik melalui media cetak maupun media sosial, dan dapat berdampak pada diskriminasi, kekerasan, kehilangan nyawa, serta konflik sosial. Dengan demikian, isu ini menarik perhatian masyarakat baik di tingkat nasional maupun internasional, sejalan dengan meningkatnya kepedulian masyarakat terhadap pelanggaran hak asasi manusia (Royani, 2015).

Sebagai tanggapan terhadap situasi tersebut, Kapolri mengeluarkan surat bernomor SE/6/X/2015. Surat tersebut menjelaskan berbagai jenis tindakan yang tergolong sebagai *Hate Speech* (Ujaran Kebencian) sesuai dengan ketentuan dalam Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) serta peraturan pidana lainnya di luar KUHP. Beberapa bentuk tindakan tersebut meliputi: penghinaan, pencemaran nama baik, penistaan, perbuatan yang tidak menyenangkan, provokasi, penghasutan, dan penyebaran informasi yang tidak benar (Irawan, 2018).

a. Penghinaan

Penghinaan berasal dari kata dasar "hina" Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata "hina" diartikan sebagai memiliki pangkat, kedudukan, atau martabat yang rendah, serta merujuk pada tindakan yang keji atau buruk. Kata ini berlawanan dengan "mulia" Selain itu, kata "penghinaan" menggunakan imbuhan penganiyaan, yang berfungsi untuk membentuk kata benda. Kata benda yang diawali dengan peng dan an berhubungan dengan kata kerja yang dilengkapi dengan awalan me. Dengan demikian, istilah penghinaan dapat diartikan sebagai suatu proses atau tindakan untuk merendahkan.

Penghinaan dapat diartikan sebagai perasaan yang secara langsung mengekspresikan rasa tidak hormat dan ketidaksukaan terhadap individu. Dalam konteks psikologi dan ilmu sosial, penghinaan merupakan perasaan yang kuat akibat kurangnya pengakuan atau penghormatan, serta adanya sikap enggan. Penghinaan merupakan suatu bentuk penolakan yang meragukan kemampuan serta integritas moral seseorang. Ini serupa dengan kebencian, namun menunjukkan perasaan lebih unggul (Karyanti & Aminudin, 2019).

Orang yang menghina umumnya memandang individu lain dengan sikap yang merendahkan dan percaya bahwa orang yang mereka benci tidak pantas (Hidayat et al., 2022). Robert C. Solomon Menempatkan penghinaan pada peristiwa yang sebanding dengan kebencian dan kemarahan, ia berpendapat bahwa terdapat perbedaan antara ketiga emosi tersebut. Kebencian ditujukan oleh individu yang memiliki status lebih tinggi, kemarahan muncul antara individu yang setara statusnya, sementara penghinaan berfungsi untuk merendahkan status seseorang (Pahriadi, 2018).

Dalam hukum yang mengatur tentang tindak pidana penghinaan atau pencemaran nama baik, yang dijelaskan dalam pasal 310 ayat 1 dan 2 serta pasal 311 ayat 1 KUHP, tindakan penghinaan pada dasarnya merupakan serangan terhadap kehormatan dan reputasi seseorang, yang dapat menyebabkan penderitaan akibat rasa malu atau kerugian tertentu.

Tindak pidana penghinaan merujuk pada tindakan yang mengandung tuduhan terkait fakta tertentu, di mana fakta tersebut salah atau dipalsukan secara sengaja oleh pihak yang menuduh dengan maksud jahat. Jika seseorang dituduh melakukan suatu tindakan tertentu yang sebenarnya benar, tetapi menjadi memalukan ketika diketahui oleh publik, maka tindakan tersebut dapat dikategorikan sebagai tindak pidana penghinaan (Wahyuni, 2017).

b. Penistaan

Definisi dari istilah menista berasal dari kata nista. Beberapa ahli menggunakannya sebagai ungkapan kritik. Perbedaan istilah tersebut disebabkan oleh cara penggunaan kata dalam menerjemahkan kata "smaad" dari bahasa Belanda. "Nista" berarti merujuk pada hal-hal yang dianggap hina, cela, rendah, atau tercemar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah tersebut dipahami sebagai suatu proses atau tindakan yang dilakukan untuk merendahkan orang lain, termasuk mencaci, menghina, dan mengurangi nilai serta martabat individu yang menjadi sasaran.

Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana, Pasal 310 ayat (1), penistaan diartikan sebagai ucapan, tindakan, tulisan, atau pertunjukan yang dilarang, karena dapat memicu kekerasan dan menimbulkan sikap prasangka negatif dari pelaku pernyataan maupun dari korban tindakan tersebut. Menurut Pasal 310 ayat 1

KUHP, penistaan adalah tindakan yang dilakukan dengan menuduh individu atau kelompok melakukan suatu perbuatan tertentu, dengan tujuan agar tuduhan tersebut menjadi diketahui oleh publik. Tindakan yang dituduhkan tidak harus merupakan suatu pelanggaran hukum seperti mencuri, menggelapkan, berzina, dan lain-lain.

c. Pencemaran Nama Baik

Pencemaran reputasi adalah salah satu tindakan yang sangat tidak disukai oleh banyak orang. Tindakan tersebut berkaitan dengan martabat orang lain. Dalam hukum, pencemaran nama baik dapat didefinisikan sebagai tindakan yang dengan sengaja menyerang martabat atau reputasi seseorang melalui tuduhan tertentu, dengan tujuan agar informasi tersebut diketahui oleh publik (Ramadhan, 2015).

Dalam hukum, pencemaran nama baik diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) melalui Pasal 310 ayat (1) dan ayat (2). Di dalam pasal tersebut, dinyatakan bahwa tindakan pencemaran nama baik dapat berupa penghinaan atau penggunaan kata-kata kasar yang disampaikan baik secara lisan maupun tertulis. Sementara itu, tindakan yang dilarang merupakan tindakan yang dilakukan secara sengaja dengan maksud untuk merusak atau menyerang martabat orang lain (Ervin Kurniawan, 2022).

Terdapat beberapa elemen pencemaran nama baik yang diatur dalam pasal 310 KUHP, antara lain dilakukan secara sengaja, menyerang kehormatan atau reputasi seseorang, menuduh seseorang melakukan suatu tindakan, serta menyebarluaskan tuduhan agar diketahui oleh orang lain (Zein, 2020).

d. Penyebaran berita bohong (HOAX)

Asal mula kemunculan hoaks dipicu oleh individu atau kelompok dengan berbagai maksud, seperti bersenang-senang, melakukan penipuan, menyebarkan propaganda, dan membentuk opini publik. Hoax seringkali muncul ketika suatu isu menjadi perhatian, tetapi masih ada hal-hal yang belum diungkapkan atau menjadi tanda tanya. Hoax merujuk pada berita atau informasi yang tidak benar atau palsu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah tersebut disebut sebagai hoaks, yang berarti informasi palsu. Menurut Wikipedia, berita palsu adalah upaya untuk menipu atau mengelabui pembaca atau pendengar agar percaya pada suatu informasi, meskipun si pembuat berita tersebut sadar bahwa informasi itu tidak benar (Judita C, 2018).

Menurut Yosep Adi Prasetyo yang menjabat sebagai anggota dewan pimpinan pers pusat. Di Indonesia, meningkatnya penyebaran hoax disebabkan oleh semakin berkurangnya kepercayaan masyarakat terhadap media mainstream, sehingga publik beralih ke media sosial. Hoax adalah akibat dari perubahan fungsi media sosial, yang dulunya digunakan sebagai sarana pertemanan dan berbagai cara untuk mengungkapkan opini politik serta memberikan komentar terhadap pandangan orang lain (Majid A, 2019).

Untuk mengidentifikasi ciri-ciri berita hoaks, berikut adalah beberapa kriteria yang dapat digunakan sebagai panduan:

- 1) Sebarkan melalui email atau media sosial karena dampaknya lebih besar.
- 2) Umumnya, identitas pengirim pertama dari hoax ini tidak dapat diketahui
- 3) Mengandung informasi yang menimbulkan rasa khawatir dan panik di kalangan pembacanya.
- 4) Diakhiri dengan ajakan untuk segera meneruskan peringatan tersebut kepada forum yang lebih luas. Hoax memanfaatkan niat baik pembaca, sehingga mereka tanpa memeriksa terlebih dahulu kebenaran informasi dalam email ini langsung menyebarkannya ke forum yang lebih besar. Sebagai akibatnya, arus lalu lintas data di internet semakin dipenuhi oleh informasi yang tidak akurat (Rahmadhany *et al*, 2022).

e. Menghasut

Menghasut mengacu pada tindakan mendorong atau mengajak seseorang untuk bersemangat dalam melakukan sesuatu, namun istilah ini mengandung konotasi adanya niat yang sengaja (Permatasari & Subyantoro, 2020). Menghasut itu lebih kuat dibandingkan dengan memikat atau membujuk, tetapi tidak sama dengan memaksa. Menghasut adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang yang dipengaruhi oleh rasa benci dan keinginan yang kuat, sehingga mendorongnya untuk melakukan tindakan tersebut. Jika seseorang mengucapkan kata-kata provokatif di tempat umum, tidak selalu berarti bahwa tindakan tersebut harus berujung pada tindak pidana, seperti kekerasan terhadap otoritas, ketidakpatuhan terhadap hukum, atau pelanggaran terhadap perintah yang ditetapkan oleh undang-undang. Metode pengasutan tidak harus dilakukan dengan semangat yang

membara; yang terpenting adalah agar masyarakat dapat mendengarkan (Diana & Kumampung, 2020).

f. Indikator atau Batasan *Hate Speech* (Ujaran Kebencian)

Indikator adalah “sebuah tanda yang menunjukkan seperti apa sesuatu itu atau bagaimana suatu situasi berubah” (Oxford Learner’s Dictionary) *Hate Speech* (Ujaran kebencian) tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga di berbagai negara lain, yang menyerang kelompok-kelompok dengan ras, bangsa, identitas agama, dan gender yang berbeda. Kasus-kasus ujaran kebencian di Indonesia memiliki berbagai bentuk, termasuk pencemaran nama baik, pelecehan, fitnah, provokasi, serta ancaman terhadap individu atau kelompok. Selain itu, terdapat juga pelarangan beribadah bagi kelompok minoritas, seperti anti-Syiah dan anti-Ahmadiyah, serta isu-isu yang terkait dengan politik identitas (Irawan, 2018).

Dalam penelitian Papcunova dkk (2023), dijelaskan mengenai indikator atau Batasan *hate speech*. Dimana indikator ini ia tentukan berdasarkan hasil penelitiannya yang mengkaji beberapa penelitian terdahulu. Beberapa indikator tersebut kemudian diuraikan sebagai berikut:

- a) Bahasa seksis: Ujaran kebencian seksis berkaitan dengan ucapan yang menyebarkan, menghasut, mendukung, atau membenarkan kebencian berdasarkan jenis kelamin, gender, atau preferensi seksual, dengan tujuan mempermalukan dan mengobjektifikasi target, menghancurkan reputasi mereka, dan membuat mereka rentan dan takut. Hal ini juga mencakup seksisme diskriminasi terhadap laki-laki dan anak laki-laki. Aspek feminis bahkan lebih menonjol dalam kaitannya dengan migrasi. Hampir separuh imigran adalah perempuan dan anak perempuan. Penggambaran negatif sering muncul di media, di mana perempuan imigran seringkali menghadapi diskriminasi ganda yakni diskriminasi sebagai perempuan dan juga sebagai imigran
- b) Menyerang kelompok minoritas sebagai “kelompok yang secara tradisional dirugikan”: Indikator ini mencakup segala jenis pelanggaran rasial, xenofobia, antisemitisme, diskriminasi berdasarkan usia, disabilitas, etnis, kelompok

kebangsaan atau agama yang bertujuan untuk menghasut intoleransi atau kebencian ras dan etnis.

- c) Penolakan terhadap hak asasi manusia yang mendasar: Hal ini mencakup segala seruan untuk mengecualikan atau memisahkan seseorang atau sekelompok orang, tidak diberikannya hak untuk memajukan bahasa dan tradisi seseorang, berkumpul secara damai, dll.
- d) Mendorong perilaku kekerasan: Komentar yang ditujukan untuk menghasut orang lain agar melakukan tindakan kekerasan atau yang diperkirakan akan menimbulkan dampak tersebut. Hal ini juga mencakup memaafkan kekerasan, mendukung negasionisme, dan memaafkan terorisme.
- e) Tagar, nama panggilan, simbol yang bermasalah: Bisa juga merujuk pada sebuah organisasi yang telah melakukan kejahatan rasial.
- f) Serangan *ad hominem*: ini adalah serangan pribadi terhadap karakter atau motif seseorang, berdasarkan perasaan prasangka, bukan berdasarkan fakta, logika. Hal ini termasuk tuduhan berbohong, ketidaktahuan, kebodohan, dan sikap merendahkan.
- g) Stereotip negatif terhadap kelompok minoritas: ini adalah ekspektasi negatif terhadap kelompok luar, dan muncul bersamaan dengan emosi negatif (misalnya ketakutan, kemarahan) terhadap kelompok luar. Mereka mendukung pandangan bahwa kelompok sasaran adalah inferior atau subordinat dan terkait erat serta terkait dengan Indikator no 2.
- h) Teks yang mengandung pernyataan ambigu, ironi, sarkasme: membuat pernyataan negatif yang digeneralisasi tentang kelompok minoritas, ejekan, intimidasi, permusuhan. Mengolok-olok konsep, peristiwa, atau korban kejahatan rasial, meskipun tidak ada orang sungguhan yang dibicarakan.
- i) Teks manipulatif/salah tafsir kebenaran: setiap salah tafsir yang dibuat dengan sengaja, dengan maksud untuk membohongi atau merugikan seseorang. Misalnya, pengingkaran terhadap peristiwa sejarah.
- j) Penghinaan dan vulgarisme: serangan verbal atau non-verbal yang langsung dan eksplisit, menggunakan label yang menghina untuk merujuk pada individu atau kelompok berdasarkan ras, etnis, asal kebangsaan, afiliasi agama, atau atribut lainnya.

2.2.8 Teori Hate Speech Teori Oleh Andrew F. Sellar

Istilah ini juga ditemukan dalam kasus-kasus hukum Eropa, meskipun Pengadilan tidak pernah memberikan definisi yang tepat mengenai *hate speech*. Pengadilan hanya memberi penjelasan yang merujuk pada bentuk-bentuk *hate speech* yakni: “segala bentuk ekspresi yang menyebarkan, menghasut, mendorong atau membenarkan kebencian berdasarkan intoleransi (termasuk intoleransi beragama).

Dari Komite materi Dewan Eropa Mengenai ‘*Hate Speech*’ mendefinisikannya sebagai ‘istilah perkataan kebencian’ yang mencakup semua bentuk ekspresi yang menyebarkan menghasut, mendukung atau membenarkan tindakan rasis atau rasisme. Sekalipun telah dijelaskan mengenai bentuk-bentuk dari *Hate Speech*, namun pembagian bentuk-bentuk *hate speech* ini memberikan tantangan sendiri dalam keputusan hukum mengenai *hate speech* seperti apa yang sah di mata hukum dinyatakan telah menyalahi peraturan.

Oleh karena itu, menurut Mahkamah yang menjadi konstitusi terkuat di Eropa menyatakan bahwa “*tidak ada keraguan bahwa perilaku yang dilakukan dengan sadar yang mengandung ‘perkataan kebencian’, dalam bentuk penghinaan terhadap individu atau kelompok tertentu, dinyatakan tidak dilindungi oleh Pasal 10 Konvensi*” Di sisi lain, Berdasarkan putusan baru-baru ini, menyatakan bahwa tidak semua perilaku penghinaan dapat dikategorikan sebagai *Hate Speech*. *Hate Speech* merupakan konsep yang kompleks jika dinilai di mata hukum, terutama jika dikaitkan dengan hak kebebasan berbicara atau berpendapat pada negara yang bersifat demokratis.

Hate Speech (Ujaran Kebencian) yaitu adalah pernyataan atau tulisan yang dibuat oleh seseorang di publik dengan tujuan menyebarkan dan memicu kebencian terhadap individu atau kelompok lain yang memiliki perbedaan dalam hal ras, agama, kepercayaan, gender, etnis, disabilitas, dan orientasi seksual.

Hate Speech (Ujaran Kebencian) dapat dihubungkan dengan tindakan diskriminatif terhadap individu atau kelompok yang tergolong minoritas. *Hate Speech* (Ujaran Kebencian) Teks tersebut mengandung unsur kebencian, menyerang, dan bersifat provokatif (Anam & Hafis, 2015)

Hate Speech (Ujaran Kebencian) memiliki sejarah yang panjang, yang sering kali terhubung dengan tindakan pembunuhan massal yang dilakukan secara besar-besaran atau ancaman penindasan terhadap kelompok-kelompok yang rentan. Sebagai contoh, terdapat pengusiran yang dilakukan terhadap etnis serta penduduk asli Amerika dan kaum Aborigin di Australia oleh koloni kulit putih, praktik perbudakan yang dialami oleh orang-orang Afrika, pembantaian terhadap kaum Yahudi selama era Nazi di Jerman, serta genosida yang terjadi di Rwanda pada tahun 1994. Namun, di lain kesempatan, motivasi utama di balik ujaran kebencian sering kali adalah untuk mendapatkan dukungan dari kelompoknya.

Hate Speech (Ujaran kebencian) semakin meluas seiring dengan berkembangnya layanan media sosial. Ketidacukupan pengawasan dan konflik antara hak untuk berekspresi dengan definisi ujaran kebencian menyebabkan masalah ini menjadi tidak jelas. Ketidaksiapan untuk menangani tindakan ujaran kebencian sebagian disebabkan oleh ketidakjelasan dalam menetapkan batasan terhadap kebebasan berekspresi (Mardiyati I, 2017).

Asumsi yang dikembangkan oleh **Andrew F. Sellars** pertama yang sering kali menjadi dasar dalam pembahasan tentang *hate speech* yang menyatakan bahwa Kebebasan berbicara dapat menjadi penyebab terjadinya *hate speech*. Ini merupakan asumsi yang sangat mendasar dalam masyarakat demokratis, di mana kebebasan berbicara dianggap sebagai hak fundamental. Para pendukung kebebasan berbicara berargumen bahwa membatasi *hate speech* (Ujaran Kebencian) bisa membuka pintu bagi penindasan pendapat yang berbeda dan pembatasan atas kebebasan berekspresi secara umum.

Namun, disisi lain, terdapat asumsi dari teori ini juga yang menjelaskan bahwa *hate speech* memiliki potensi merusak dan membahayakan individu maupun kelompok tertentu. Hal ini dapat menciptakan lingkungan yang tidak aman, memperkuat stereotip berbahaya, dan bahkan memicu tindakan kekerasan terhadap mereka yang menjadi target kebencian. Sebagian besar negara memiliki undang-undang yang membatasi *hate speech* dalam upaya melindungi masyarakat dari konsekuensi negatifnya. Asumsi berikutnya adalah bahwa *hate speech* bukanlah sekadar masalah individu atau kelompok yang menjadi target, tetapi juga merupakan masalah masyarakat secara keseluruhan. Penyebaran *hate speech* dapat

mempengaruhi dinamika sosial, politik, dan budaya, serta merusak kerukunan dan integrasi sosial dalam masyarakat. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk memahami dan menanggapi *hate speech* secara kolektif, bukan hanya sebagai masalah individual.

Selanjutnya, asumsi penting lainnya adalah bahwa *hate speech* dapat dilakukan dan terjadi secara tidak terang-terangan. Dalam banyak kasus, *hate speech* dapat disampaikan melalui kode-kode atau retorika terselubung yang lebih sulit dideteksi secara langsung. Hal ini menunjukkan perlunya pemahaman mendalam tentang konteks sosial, budaya, dan politik dalam menanggapi *hate speech*, serta perlunya memperkuat keterampilan kritis dalam membaca dan menganalisis pesan-pesan yang disampaikan.

Kesimpulannya, diskusi tentang *hate speech* melibatkan pertimbangan yang kompleks antara kebebasan berbicara, perlindungan individu dan kelompok, dinamika sosial, dan nilai-nilai masyarakat. Dengan memahami dan menggali lebih dalam asumsi-asumsi yang melandasi pembahasan ini, kita dapat mengembangkan pendekatan yang lebih terinformasi dan holistik dalam menanggapi fenomena *hate speech* dalam masyarakat kita.

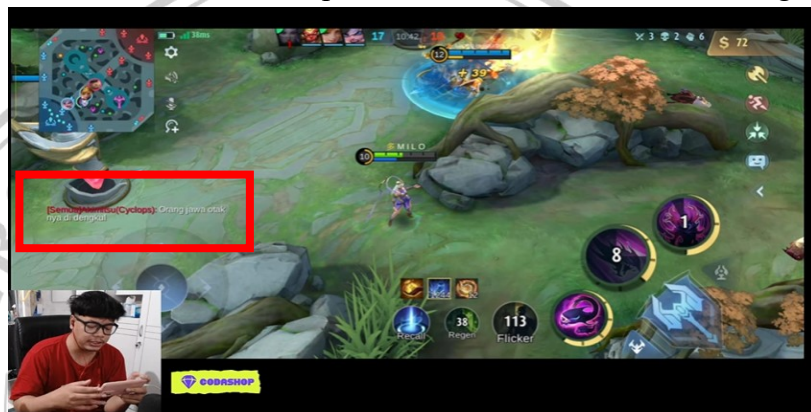
Dalam uraian teori di atas, peneliti memanfaatkan Teori Ujaran Kebencian yang terdapat dalam game *Mobile Legends Bang Bang*. Game ini dapat dikategorikan sebagai bentuk ekspresi yang bersifat merugikan, di mana terdapat tindakan saling menjelekkan dan merendahkan antar agama, ras, dan keluarga, serta hal-hal lainnya. Dengan demikian, secara tidak langsung, ujaran kebencian telah menyebar melalui sebuah permainan daring yang sangat populer di kalangan banyak orang.

2.2.9 *Hate Speech* Dalam Bermain *Mobile Legends*

Kemudahan dalam berkomunikasi dan kebebasan dalam komunikasi menjadi masalah baru yang muncul saat bermain game yang melibatkan komunikasi virtual. Terkadang, lawan komunikasi hanya ditampilkan dengan nama dan foto yang bisa saja palsu. Fitur chat yang disediakan oleh pengembang game menjadi tempat untuk berkomunikasi secara real-time, yang bisa menimbulkan dampak positif maupun negative (Suherdi P, 2023).

Sering terjadi orang-orang biasanya yang menggunakan *Hate Speech* (Ujaran Kebencian) dalam saat bermain mobile legends bang bang. Banyaknya kata-kata yang tidak pantas yang diucapkan seperti “Goblok” dan “Tolol” dan bisa juga kebanyakan orang yang menggunakan *Hate Speech* (Ujaran Kebencian) menggunakan nama hewan seperti “anjing, babi, jawa dan lain sebagainya. Tidak hanya di fitur chat saja yang menggunakan *Hate Speech* (Ujaran Kebencian) bisa juga melakukannya disaat menyalakan fitur voice chat bisa disebut dengan obrolan suara yang di permainan Mobile Legends Bang Bang.

Gambar 1. Bentuk Hate Speech Dalam Permainan Mobile Legend



Sumber: Channel Youtube Angga Mzebest

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan kata-kata kasar adalah perilaku yang tidak baik bagi para pemain game. Jika kata-kata kebencian (*Hate Speech*) sering digunakan baik dalam permainan, di media sosial, maupun dalam kehidupan sehari-hari, hal ini dapat membentuk kebiasaan yang buruk. Kebiasaan tersebut berdampak negatif baik bagi penerima maupun pelaku ucapan, yang dapat berupa penilaian rendah, sanksi sosial, gangguan emosional, serta potensi terjadinya konflik.