

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Komunikasi

Mempelajari komunikasi tidak semudah yang terdengar. Orang-orang dengan latar belakang yang beragam dapat menjelaskan istilah komunikasi dengan cara yang berbeda. Dalam situasi ini, sebuah pengertian memang diperlukan untuk mendukung penelitian yang dilaksanakan. Simbol komunikasi yang dikenal sebagai "bahasa" digunakan untuk menyampaikan makna yang berbeda, berdasarkan kesepakatan sekelompok individu.¹

Dengan demikian, kita memahami komunikasi sebagai dinamika yang orang bereaksi terhadap apa yang dilakukan orang lain melalui simbol. Bahasa, kata-kata yang kita gunakan, gerak tubuh, dan simbol-simbol kita adalah sumber daya yang kita gunakan untuk menangkap makna dari sesuatu atau menyampaikan informasi kepada satu sama lain. Oleh karena itu, cara kita berbicara, kata-kata yang kita pilih, apa yang kita ekspresikan dengan tubuh kita, dan simbol-simbol yang kita gunakan adalah objek studi dalam bidang komunikasi, begitu pula dampak dari penggunaan simbol-simbol yang berbeda ini.²

Komunikasi antarmanusia berlangsung dalam berbagai tingkatan. Tingkatan ini mulai dari komunikasi untuk membangun hubungan dan

¹ Sobur, Alex, 2006. Semiotika Komunikasi, Bandung: Remaja Rosdakarya.

² Ronald B. Adler & George Rodman, 2006. Understanding Human Communication, New York: Oxford University Press.

berinteraksi dan komunikasi untuk diri sendiri hingga komunikasi antara tiga orang atau lebih dalam suatu tim dan komunikasi publik, dan terakhir, komunikasi massa. Media merupakan tingkatan komunikasi tertinggi karena memiliki jangkauan sasaran komunikasi terluas dan jumlah orang yang terlibat paling banyak.

Dalam komunikasi massa, salah satu ciri utama media baru adalah adanya akses keterhubungan yang memungkinkan individu berperan sebagai penerima maupun pengirim pesan. Karakteristik media baru ditandai oleh sifatnya yang terbuka dan universal.³

Ron Rice menjelaskan media baru sebagai teknologi komunikasi yang melibatkan komputer, baik yang berupa mainframe, PC, maupun notebook, yang memungkinkan pengguna berinteraksi satu sama lain serta dengan informasi yang mereka cari.⁴

Kekuatan media baru terletak pada kemampuannya untuk mengintegrasikan multimedia, yang mencakup elemen audio, video, dan gambar, disertai dengan berbagai efek yang sangat menarik perhatian visual dan auditori. Media ini sangat interaktif dan portabel, memberikan fleksibilitas dalam hal waktu penggunaan, pilihan konten, serta segmentasi penggunaannya. Selain itu, media baru dapat menjadi sumber peluang kerja, sarana untuk mengekspresikan eksistensi, serta wadah untuk berkreasi. Media

³ Nuruddin, 2007. Pengantar Komunikasi Massa, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada..

⁴ Rice, R. E. (1984). *The new media: Communication, research, and technology*. Sage Publications.

interaktif memiliki komponen visual dan audio seperti animasi, hal itu diartikan interaktif karena untuk mendorong respons aktif dari pengguna.⁵

2.2 Teori Agresi Sosial

Teori Agresi Sosial yang dikembangkan oleh Albert Bandura menjelaskan bahwa perilaku agresif, baik fisik maupun verbal, tidak hanya bersifat bawaan atau dipengaruhi oleh insting biologis, melainkan proses pembelajaran dapat dilakukan melalui pengamatan terhadap perilaku individu lain serta konsekuensi yang timbul sebagai akibat dari perilaku tersebut.⁶

Bandura menjelaskan bahwa individu dapat mempelajari perilaku agresif melalui observasi, modeling, dan penguatan dari apa yang mereka saksikan di lingkungan sosial mereka. Artinya, perilaku agresif bisa berkembang dari pengalaman belajar yang didapatkan melalui pengamatan terhadap orang lain, baik di kehidupan nyata (keluarga, teman, dan masyarakat) maupun melalui media (televisi, film, video game, atau internet).⁷

- Prinsip Teori Agresi Sosial Bandura:

1. Observasi dan Imitasi

Observasi dan Imitasi adalah individu sering kali belajar perilaku agresif melalui pengamatan terhadap orang

⁵ Setiawan, R. (2013). *Kekuatan New Media dalam Membentuk Budaya Populer di Indonesia*. eJournal Ilmu Komunikasi, 355-374.

⁶ Bandura, A. (1973). *Aggression: A social learning analysis*. Englewood Cliffs: NJ: Prentice-Hall.

⁷ Firmansyah, Saepuloh. (2022). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)* Vol. 1, No. 3 : 299.

lain yang berperilaku agresif. Proses ini disebut sebagai modeling. Individu yang mengamati orang lain melakukan tindakan agresif (baik dalam kehidupan nyata atau media) akan lebih cenderung untuk meniru perilaku tersebut, terutama jika orang yang mengamati merasa bahwa tindakan tersebut menghasilkan hasil yang diinginkan.

2. Peran Model

Peran Model adalah individu lebih cenderung meniru perilaku agresif dari figur-figur yang mereka anggap sebagai model. Model-model ini bisa berupa orang tua, teman sebaya, atau bahkan tokoh dalam media seperti selebritas atau karakter dalam film. Seiring dengan ini, status model yang dihormati atau dianggap sukses akan meningkatkan kemungkinan imitasi perilaku agresif.

3. Penguatan

Penguatan positif dan penguatan negatif adalah kunci dalam memperkuat perilaku agresif. Ketika perilaku agresif memberikan hasil yang diinginkan atau mendapat pengakuan sosial, maka perilaku tersebut cenderung diulang. Jika agresi menghasilkan rasa puas, kemenangan, atau penerimaan, maka perilaku tersebut akan semakin sering terjadi.

4. Efek Media dalam Pembelajaran Agresi

Efek Media dalam Pembelajaran Agresi yaitu menyoroti pengaruh media dalam pembelajaran sosial, terutama dalam menyebarkan perilaku agresif. Media, seperti televisi, film, dan video game, dapat berperan sebagai sumber model agresi yang kuat. Konten yang menampilkan kekerasan atau perilaku agresif dapat mempengaruhi pengamat, terutama anak-anak, untuk meniru dan mempraktekkan perilaku serupa.⁸

Dalam penelitian ini menggunakan teori yang menjelaskan bahwa Teori Agresi Sosial menekankan bahwa perilaku, termasuk agresi, dapat dipelajari melalui interaksi dengan lingkungan, pengalaman, dan observasi terhadap orang lain. Prinsip ini juga berlaku dalam konteks digital, di mana teknologi memberikan peluang baru untuk memahami dan mengelola perilaku manusia.

Demikian halnya pada konten akun Top Global Miya yang Trash Talking dalam video game Mobile Legends dapat dijelaskan sebagai perilaku yang dipelajari melalui observasi, modeling, dan penguatan sosial, sebagaimana dirumuskan dalam Teori Agresi Sosial Bandura.

⁸ Eko Darminto, Meydiningrum. (2020). Perilaku Agresif Ditinjau dari Perspektif Teori Belajar Sosial. Jurnal BK Unesa, 10(1), 1-10.

2.3 Trash Talking

Menurut Conmy, trash talking dapat dipahami sebagai bentuk komunikasi verbal yang dilakukan secara sengaja oleh seseorang, dengan maksud tertentu yang bisa bersifat positif maupun negatif terhadap pemain lain. Komunikasi ini dikatakan positif apabila dimaksudkan untuk memberikan semangat atau mendorong motivasi dalam konteks permainan. Sebaliknya, trash talking menjadi negatif ketika digunakan untuk merendahkan, mengganggu, atau mengintimidasi lawan, sehingga menciptakan ketidaknyamanan dalam interaksi bermain. Jadi, dalam konteks game, tidak semua trash talk bertujuan untuk menjatuhkan. Banyak pemain justru menggunakan gaya bicara frontal, nyeleneh, atau provokatif sebagai cara membangun kekompakan, meningkatkan adrenalin, dan menjaga atmosfer pertandingan tetap seru. Artinya, trash talking tidak selalu berkonotasi buruk, tergantung tujuan dan konteks penyampaiannya.

Dalam penelitiannya, Conmy menjelaskan dampak trash talking ini dalam beberapa bentuk positif dan negatif dari trash talking:

1. Bentuk Positif

Trash talking positif adalah komunikasi verbal yang kasar atau provokatif, namun ditujukan untuk menyemangati, membangun kepercayaan diri, atau meningkatkan semangat tim dalam permainan. Biasanya dilakukan dalam bentuk candaan atau ejekan ringan yang

sudah dipahami sebagai bagian dari interaksi sosial antar pemain.

Beberapa bentuknya meliputi:

- **Meningkatkan Efikasi Diri:** Pemain yang percaya diri dapat menggunakan trash talk untuk menunjukkan dominasi secara kompetitif yang meningkatkan kepercayaan diri mereka sendiri.
- **Memotivasi Rekan Tim:** Menggunakan bahasa kompetitif yang tidak menghina tetapi bersemangat dapat membangun rasa solidaritas dalam tim.
- **Menciptakan Atmosfer Kompetitif yang Seru:** Trash talk yang tetap dalam batas humor dan sportivitas dapat menciptakan permainan yang lebih menyenangkan.

2. Bentuk Negatif

Trash talking negatif adalah komunikasi verbal yang bersifat merendahkan, menghina, memaki, atau menekan lawan maupun rekan satu tim. Kalimat-kalimat ini seringkali ditujukan untuk mengekspresikan kemarahan, frustrasi, atau ego secara tidak sehat.

Beberapa bentuk adalah:

- **Menghina dan Merendahkan Pemain Lain:** Menggunakan bahasa kasar yang bertujuan untuk membuat lawan merasa tidak mampu.

- **Meningkatkan Tekanan dan Stres:** Pemain yang terus-menerus menjadi target trash talk negatif dapat merasa tidak nyaman dan kehilangan motivasi bermain.
- **Menyebabkan Konflik:** Trash talk yang ofensif bisa memicu konflik verbal atau bahkan mempengaruhi hubungan antarpemain.⁹

Trash Talking merupakan bentuk cyberbullying yang terjadi dalam konteks permainan daring. Para pemain yang dikenal sebagai "toxic player," yaitu gamer yang sering terlibat dalam praktik trash talk, sering kali tidak menyadari bahwa tindakan mereka tidak hanya berdampak pada pengalaman bermain dalam permainan tersebut, tetapi juga dapat memengaruhi komunitas serta kehidupan nyata mereka.¹⁰

Trash Talking memiliki jejak historis yang menarik dan telah lama menjadi bagian dari strategi komunikasi dalam dunia olahraga. Praktik ini populer berkat petinju legendaris, Muhammad Ali, yang dikenal luas pada era 1960-an hingga 1970-an. Ali tidak hanya menunjukkan kemampuannya di atas ring, tetapi juga dikenal karena kata-katanya yang tajam dan penuh kepercayaan diri untuk menjatuhkan mental lawannya. Pada tahun 1963, ia merilis album "I

⁹ Conmy, Oliver b. 2008. Trash Talk in a Competitive Setting: Impact on Self-Efficacy, Affect, and Performance. USA : Florida State University.

¹⁰ Blackburn, J., & Kwak, H. (2014, April). STFU NOOB! predicting crowdsourced decisions on toxic behavior in online games. In Proceedings of the 23rd international conference on World wide web (pp. 877-888).

Am the Greatest! ", yang di dalamnya terdapat kumpulan puisi bertema debat yang provokatif, dan semenjak saat itu, julukan itu melekat menjadi ciri khas dirinya. Sejak kemunculan fenomena tersebut, gaya komunikasi yang mengandung unsur provokasi ini mulai merambah ke berbagai bidang, termasuk gulat, olahraga kompetitif lainnya, dan kini menjalar ke dunia digital seperti permainan daring (online gaming), di mana trash talking digunakan sebagai bentuk intimidasi verbal terhadap lawan.¹¹

Dalam konteks game online, perilaku trash talking terdapat dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal itu dimana kondisi dari dalam permainan, seperti bermain bersama rekan tim yang tidak dikenal, karakter pemain egois, adanya pemain lain juga melakukan trash talk, kendala dalam komunikasi karena perbedaan bahasa, pengaruh dari media game seperti Mobile Legends: Bang Bang, hingga ketidaktahuan pemain terhadap aturan permainan, dan juga karena hasil akhir pertandingan yang tidak sesuai harapan. Sementara itu, faktor eksternal mencakup aspek di luar permainan, seperti perubahan kondisi cuaca, lingkungan sosial yang tidak mendukung, gangguan jaringan dari penyedia layanan internet, perangkat bermain (seperti ponsel) yang kurang memadai, serta pengaruh dari konten-konten di media online yang dapat memicu emosi atau menormalisasi

¹¹ Murdockcruz (2017). Trash Talk Dalam Dunia Gaming, Apa Sih Maksudnya?. <https://www.murdockcruz.com/2017/10/02/trash-talk-dalam-dunia-gaming-apa-sih-maksudnya/> , (Diakses 5 Juli 2023)

perilaku agresif dalam game.¹²

2.4 Konten

Konten adalah segala bentuk informasi atau materi yang disampaikan kepada audiens melalui berbagai media, baik itu dalam bentuk teks, gambar, audio, video, infografis, maupun kombinasi dari elemen-elemen tersebut. Konten digunakan untuk menyampaikan pesan, ide, atau informasi yang memiliki tujuan tertentu, seperti menghibur, mendidik, atau mempengaruhi audiens. Dalam konteks media digital, konten menjadi bagian yang sangat penting dalam beberapa media online seperti situs web, media sosial, dan aplikasi mobile. Konten juga berfungsi untuk menarik perhatian audiens, menciptakan interaksi, serta memperkuat hubungan antara pembuat konten dengan audiensnya. Berbagai jenis konten, seperti artikel, video, gambar, atau podcast, memungkinkan audiens untuk mengakses informasi dengan cara yang lebih beragam dan menarik. Dalam dunia pemasaran digital, konten yang berkualitas sering kali digunakan untuk meningkatkan brand awareness, keterlibatan, dan konversi audiens menjadi pelanggan.¹³

¹² Ibnu Ikhwanudin. (2024) PERILAKU TRASH-TALKING PARA PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DALAM PERSPEKTIF ISLAM (Studi Kasus Mahasiswa KPI Angkatan 2020 di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto) hlm: 17-18

¹³ Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media. *Business Horizons*, 53(1), 59-68.

2.5 Game Online

Game online adalah permainan yang dimainkan lewat jaringan internet, memungkinkan pemain untuk berinteraksi dan berkompetisi dengan pemain – pemain luar dari berbagai lokasi. Game ini mencakup berbagai jenis, seperti tembak-menembak, olahraga, dan strategi, dengan fitur multiplayer ini memungkinkan pemain bisa bekerja sama dan bersaing. Selain hiburan, game online juga menciptakan komunitas sosial di mana pemain dapat berkomunikasi dan berinteraksi. Keberadaannya telah menjadi bagian penting dari budaya digital, dengan dampak sosial dan psikologis tertentu pada pemain, seperti kecanduan atau perubahan dalam pola sosial.¹⁴

2.5.1 Jenis Game Online

1. Real Time Strategi (RTS)

Real Time Strategi atau yang biasa dikenal dengan RTS merupakan jenis permainan strategi yang menuntut pemain untuk mampu berpikir cepat dan menyusun rencana taktis secara langsung selama permainan berlangsung. Dalam jenis game ini, pemain biasanya mengelola sebuah negara, kerajaan, atau pasukan militer dengan kompleksitas tinggi, termasuk mengatur sumber daya manusia, sumber daya alam, ekonomi, hingga sistem

¹⁴ Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278-296.

pemerintahan yang berjalan. Tujuan utamanya adalah membangun kekuatan dan mempertahankannya sambil mengalahkan musuh. Setiap keputusan strategis yang diambil pemain akan menentukan arah perkembangan wilayah yang dipimpinnya. Beberapa contoh game RTS yang cukup populer antara lain Age of Empires, dan Warcraft.

2. First Person Shooter (FPS)

First Person Shooter (FPS) adalah genre permainan menembak dengan tampilan dari sudut pandang diri sendiri, seolah-olah pemain melihat langsung melalui mata karakter yang dikendalikannya. Game jenis ini mengutamakan refleks cepat, akurasi, dan strategi pertempuran. Pemain bisa memilih karakter dengan kemampuan unik, dan biasanya bermain dalam tim untuk melawan musuh secara daring. Meski tidak bertemu secara fisik, interaksi antar pemain sangat intens. Tema umum dalam game FPS adalah pertempuran, penumpasan kriminal, atau perang antartim. Contoh game FPS yang banyak dimainkan di Indonesia termasuk Point Blank, PUBG, dan Free Fire

3. Role Playing Game (RPG)

Role Playing Game (RPG) adalah genre permainan di mana pemain berperan sebagai karakter imajiner dan mengikuti alur cerita yang telah dirancang sedemikian rupa. Karakter dalam game RPG sering kali diambil dari dunia fantasi yang

sarat dengan mitos dan legenda. Keberhasilan dalam game ini bergantung pada kemampuan pemain dalam memainkan peran karakter serta memahami alur cerita. RPG terbagi menjadi dua kategori utama, yaitu LARP (Live Action Role Playing) dan MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), memungkinkan pemain berinteraksi secara daring dalam dunia virtual yang sama. Contoh game RPG yang terkenal adalah Final Fantasy, dan Ragnarok.

- **Simulation Games**

Simulation Games adalah genre permainan yang memberikan pengalaman seolah-olah pemain menjalani kehidupan nyata, namun dalam bentuk virtual. Game ini memungkinkan pemain untuk merasakan aktivitas seperti membangun kota, menjalankan bisnis, hingga mengendarai kendaraan. Sub-genre dari simulation games meliputi Life Simulation, Construction and Management Simulation, dan Vehicle Simulation. Dalam Life Simulation, pemain mengatur kehidupan karakter virtual, seperti bekerja, bersosialisasi, dan mengelola kebutuhan sehari-hari. Sedangkan dalam construction and management simulation, pemain bertugas merancang dan mengelola proyek seperti pertanian atau kota. Untuk vehicle simulation, pemain memiliki kesempatan untuk

mengendalikan kendaraan seperti mobil, truk, atau pesawat. Contoh terkenal adalah Second Life.

- **Cross-platform online play**

Cross-platform online play adalah jenis permainan yang dapat diakses di berbagai perangkat. Artinya, pemain dapat bermain bersama meskipun menggunakan platform yang berbeda, seperti PlayStation, Xbox, dan PC. Sistem membuat permainan ini menjadi lebih fleksibel dan inklusif, karena memperluas konektivitas dan komunitas antar pemain dari berbagai platform. Permainan jenis ini biasanya sudah dilengkapi dengan fitur daring yang memungkinkan pengguna dari perangkat berbeda terhubung dalam satu dunia permainan yang sama.

2.5.2 Jenis Game Berdasarkan Platform

- **PC Games:** Merupakan permainan digital yang dimainkan menggunakan perangkat komputer, baik itu PC desktop maupun laptop. Game jenis ini sering menawarkan grafis tinggi dan kontrol yang kompleks.
- **Console Games:** Game ini dirancang khusus untuk

dimainkan pada konsol seperti PlayStation, Xbox, atau Nintendo. Biasanya memiliki kualitas grafis yang sangat baik serta fitur eksklusif tertentu.

- **Handheld Games:** Jenis ini dimainkan melalui perangkat konsol portabel seperti Sony PSP atau Nintendo DS. Handheld games memungkinkan para pemain untuk bermain di mana saja dan kapan saja berkat desainnya yang kecil dan praktis untuk dibawa.
- **Mobile Games:** Merupakan jenis permainan yang dibuat khusus untuk alat seluler seperti ponsel pintar atau tablet. Perkembangan teknologi, mobile games kini menawarkan kualitas grafis dan gameplay yang tidak kalah dari game PC atau konsol.

Di Indonesia sendiri, terdapat berbagai game online berbasis smartphone yang sangat diminati oleh masyarakat. Berdasarkan data tahun 2024, terdapat lima game online yang menempati peringkat teratas sebagai game paling populer dan sering dimainkan oleh pengguna perangkat mobile :

1. **Free Fire: Battle Royale** populer dengan 1 miliar unduhan dan 195 juta pengguna aktif bulanan.
2. **PUBG Mobile:** Game battle royale dengan total 1,3 miliar unduhan dan 323 juta pengguna aktif bulanan.

3. **Mobile Legends:** MOBA dengan 1,2 miliar unduhan dan 100 juta pengguna aktif bulanan
4. **Roblox:** Game sandbox kreatif dengan 995 juta unduhan dan 300 juta pengguna aktif bulanan.
5. **Minecraft:** Game sandbox legendaris dengan 300 juta unduhan dan 173 juta pengguna aktif bulanan.¹⁵

2.6 Mobile Legends

Mobile Legends adalah salah satu game yang termasuk dalam jenis Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang dirancang khusus untuk ponsel. Game ini dirilis secara global pada 14 Juli 2016 dan langsung menarik perhatian penggemar game strategi daring. Dalam permainan ini, dua tim yang terdiri dari lima anggota masing-masing berjuang untuk menghancurkan basis utama lawan sambil melindungi basis milik mereka sendiri. Arena pertempuran terbagi menjadi tiga jalur utama atau lane, yakni Top, Middle, dan Bottom, yang menghubungkan alur jalan kedua tim. Setiap pemain mengendalikan satu karakter atau hero yang memiliki kemampuan unik, sementara karakter lemah berbasis AI biasa disebut minions akan muncul secara berkala dari markas dan bergerak menuju pertahanan musuh. Elemen kerja sama tim sangat vital dalam Mobile Legends karena strategi kolektif dan pemahaman

¹⁵ First Media. (2024). *Lima game online terpopuler di 2024*. Diakses dari <https://www.firstmedia.com/article/lima-game-online-terpopuler-di-2024> (Diakses 7 Februari 2025)

terhadap peran masing-masing hero menjadi kunci kemenangan.¹⁶

Game ini memang memiliki persamaan dengan jenis game Role Playing Game (RPG), pemain juga diharuskan menaikkan level karakter mereka selama pertandingan untuk memperkuat kemampuan dalam menghadapi lawan. Namun, perbedaannya terletak pada format kompetitif yang lebih cepat dan dinamis, di mana seluruh anggota tim berhadapan langsung dalam satu sesi pertempuran yang intens.

Menurut Ulum Bahrul, setiap pemain hanya diperbolehkan memilih satu hero per pertandingan, dan setelah pertandingan selesai, mereka dapat memilih karakter berbeda di pertandingan berikutnya. Variasi hero yang beragam inilah yang menjadikan permainan ini lebih strategis dan menarik untuk dimainkan berulang kali.

Kepopuleran Mobile Legends semakin meningkat seiring dengan fenomena yang terlihat di berbagai kalangan, termasuk mahasiswa. Kini, mudah ditemukan orang-orang yang bermain game ini di berbagai tempat seperti coffeshop, kampus, rumah dan warkop. Kehadiran Mobile Legends menjadi pengganti dari game terdahulu seperti Clash of Clans (COC), yang sebelumnya sempat merajai dunia game mobile. Namun, dengan berjalan nya waktu, COC mulai ditinggalkan dan banyak pemain beralih ke Mobile Legends. Game ini sempat menduduki peringkat pertama dalam kategori "populer" di Google Play

¹⁶ Rohman, Jajang Choeru. (2021). MORALITAS DAN DISKRIMINATIF TUTURAN YOUTUBER GAMING PADA GAME ONLINE MOBILE LEGEND. Jurnal Diksatrasi Vol. 5 No. 2 : 238

Store. Layaknya game MOBA lainnya, Mobile Legends menghadirkan berbagai karakter hero favorit yang memiliki keunggulan tersendiri dan mudah digunakan oleh pemain pemula maupun profesional.

Permainan ini tidak hanya sukses dari segi gameplay, tetapi juga dalam menyederhanakan kompleksitas MOBA agar bisa dinikmati di perangkat seluler. Masing-masing pemain dari dua tim mengendalikan hero melalui smartphone mereka. Hero-hero tersebut saling bertarung dalam tiga jalur utama dengan dukungan minion yang dikendalikan oleh komputer. Minion akan bertarung melawan musuh dan menara lawan untuk membantu tim meraih kemenangan. Setiap hero memiliki skill dan peran yang berbeda, sehingga penguasaan terhadap karakter sangat penting. Strategi bermain, kolaborasi tim, dan pengetahuan terhadap peta permainan menjadi aspek krusial yang menentukan kemenangan.

2.6.1 Sejarah Game Mobile legend bang-bang

Game MOBA berakar dari jenis game Real Time Strategy (RTS) berkembang sejak sebelum tahun 1990. Salah satu game Real Time Strategy awal yang dianggap dulu sebagai Awal mula genre MOBA dapat ditelusuri dari Herzog Zwei, yang dirilis pada tahun 1989 untuk konsol Sega. Permainan ini telah menunjukkan unsur MOBA dengan tokoh utama yang dibantu oleh unit-unit

yang diatur oleh AI untuk menyerang markas musuh. Pada tahun yang sama, Blizzard meluncurkan permainan RTS yang terkenal, StarCraft, yang memberikan kesempatan untuk membuat peta kustom. Salah satu peta paling terkenal yang kemudian menjadi tonggak sejarah adalah Aeon of Strife, hasil kreasi pemain bernama Aeon64. Peta ini memperkenalkan konsep tiga jalur (lane) yang kini menjadi standar dalam game MOBA modern.

Kesuksesan Aeon of Strife membuka jalan bagi kemunculan Warcraft III: Reign of Chaos pada tahun 2002, yang disertai fitur World Editor untuk membuat peta kustom. Pada tahun 2003, Meian seorang modder menggabungkan berbagai peta menjadi Dota Allstars, berisi kumpulan hero dari beragam modifikasi sebelumnya. Game ini kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh Steve "Guinsoo" Feak, yang menciptakan hero-hero baru dan menyempurnakan sistem permainannya. Popularitas Dota Allstars menjadikannya pelopor MOBA modern. Konsep MOBA kemudian berkembang pesat, dan kini memasuki era baru melalui perangkat mobile seperti Vainglory dan Mobile Legends. Game-game ini dirancang agar lebih sederhana dan praktis dibandingkan versi PC-nya, sehingga lebih mudah diakses dan digemari oleh masyarakat luas, termasuk di Indonesia.¹⁷

¹⁷ Fauzi, Prima Moch, 2017, "Tips Dan Trik Bermain Mobile Legends : Bang-. Bang. <https://techno.okezone.com/read/2017/06/12/326/1713876/tips-dan-trik-bermain-mobile-legends-bang-bang/>. (Di Akses Tanggal 11 Agustus 2023)

2.6.2 Fitur-Fitur Mobile Legends: Bang Bang

- Pemain bertarung melawan pemain sungguhan secara langsung dan dapat mengundang teman untuk bermain bersama, baik sebagai tim maupun lawan.
- Tersedia berbagai jenis hero dengan peran berbeda seperti Fighter, Assassin, Mage, Tank, dan Marksman, yang dapat disesuaikan dengan gaya bermain.
- Kemenangan sangat bergantung pada sinergi antar anggota tim dan kemampuan menyusun strategi kolektif.
- Sistem kontrol dirancang sederhana, cukup dengan dua ibu jari untuk menggerakkan hero dan menggunakan skill.
- Kemenangan ditentukan oleh keterampilan dan strategi pemain, bukan faktor keberuntungan atau sistem berbayar.
- Proses pencarian lawan dan pembentukan tim hanya memerlukan waktu sekitar 10 detik.¹⁸

2.6.3 Aturan Bermain Mobile legends

- Setiap pemain di dalam tim harus menggunakan hero yang berbeda, meskipun hero yang sama bisa digunakan oleh

¹⁸ YUSMAN. (2022). *DAMPAK GAME ONLINE "MOBILE LEGENDS BANG-BANG" TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL MAHASISWA IAIN KENDARI*. hlm: 7-10

tim lawan.

- Pemain tidak bisa bermain bersama jika memiliki peringkat yang terpaut dua tingkat terlalu jauh, baik di atas maupun di bawah.
- Pemain yang mengalami gangguan koneksi internet akan secara otomatis dianggap AFK dan digantikan oleh sistem komputer.
- Pemain yang menunjukkan performa buruk secara konsisten tidak akan mendapatkan kenaikan peringkat (rank).



2.7 Youtube

Youtube adalah salah satu platform media sosial yang mengalami pertumbuhan paling pesat sekaligus menjadi yang paling digandrungi oleh pengguna internet di seluruh dunia. Situs ini berfungsi sebagai wadah berbagi video secara daring yang memungkinkan siapa pun untuk mengunggah, menonton, dan menyebarkan konten video secara gratis kepada khalayak global. Di Indonesia, kehadiran YouTube sebagai media penyebaran informasi berbasis audio-visual semakin signifikan. Data tahun 2021 menunjukkan bahwa YouTube menempati posisi teratas sebagai media sosial paling sering digunakan, dengan tingkat penetrasi pengguna mencapai 93,8% dari total populasi penduduk Indonesia.¹⁹

Sebelum kemunculan YouTube, masyarakat Indonesia pada umumnya mengakses konten audio-visual melalui media konvensional seperti televisi dan bioskop. Namun, kemajuan teknologi informasi telah memunculkan YouTube sebagai salah satu bentuk media baru yang mampu menyaingi dominasi televisi dalam penyajian informasi dan hiburan. Menurut Swara, keunggulan YouTube dibandingkan televisi terletak pada beberapa aspek utama: ketersediaan konten yang jauh lebih bervariasi dan tidak terbatas pada jam tayang, kemampuan

¹⁹ We Are Social. (2019). Most Active Social Media Platform. Retrieved from <https://datareportal.com/reports/digital-2019-indonesia>

untuk diakses Dengan cara yang fleksibel melalui berbagai alat seperti ponsel pintar, tablet, laptop, sampai televisi pintar, dan interaktivitas yang tinggi, di mana penonton dapat memberikan komentar, menyukai, serta berdiskusi langsung dengan kreator maupun penonton lainnya sesuatu yang tidak dimiliki oleh televisi yang bersifat satu arah.

Seiring dengan meningkatnya penetrasi internet dan aksesibilitas perangkat digital, YouTube di Indonesia kini menjadi arena yang sangat aktif bagi para kreator muda, terutama dari kalangan remaja. Dominasi konten yang beredar di platform ini pun lebih condong pada segmen hiburan seperti permainan video (gaming), musik, infotainment, hingga komedi ringan. Para YouTuber sebutan bagi pembuat konten di platform ini sering kali menyampaikan informasi dan pengalaman pribadi dengan gaya khas dan memiliki daya pikat yang unik. Tidak mengherankan jika banyak anak-anak dan remaja yang menjadikan YouTuber favorit mereka sebagai figur panutan dalam kehidupan sehari-hari, menggantikan peran selebritas tradisional di layar kaca.²⁰

²⁰ Ahdiyati, Moh. Adli. (2020). Kekerasan Verbal di Konten Youtube Indonesia Dalam Perspektif Kultivasi. Pascasarjana Universitas Indonesia. Vol. 5, No. 2 : 213

2.8 Penelitian Terdahulu

Peneliti telah melakukan kajian pustaka dengan menelusuri berbagai karya ilmiah terdahulu yang sesuai dan bisa dijadikan dasar untuk penelitian ini. Salah satu rujukan utama yang peneliti gunakan dari penelitian sebelumnya yaitu memiliki kesamaan fokus dan tema kajian. Penelitian tersebut dipilih karena pembahasannya sejalan dengan topik yang diangkat, sehingga dapat memperkuat argumen serta memberikan perspektif yang mendukung dalam analisis data penelitian ini.

| NO | Nama Peneliti/Tahun | Judul Penelitian/Jurnal | Hasil Penelitian |
|----|------------------------------|---|--|
| 1 | Muhammad Rais Almajid (2019) | Tindak Verbal Abuse dalam Permainan <i>Mobile legend</i> di Indonesia. Estetik, Vol.2 No.2, November 2019. ISSN 2622-1810 (p) 2622-1829 (e). http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/estetik/article/view/1055/pdf | Penelitian menunjukkan bahwa dalam permainan <i>Mobile Legends</i> di Indonesia, terdapat tujuh kategori umpatan verbal yang sering digunakan oleh para pemain, yaitu: (1) hewan, (2) profesi, (3) anggota tubuh, (4) sifat, (5) keadaan, (6) kata kerja, dan (7) kata benda. Umpatan-umpatan tersebut memiliki dampak negatif, seperti penurunan kepercayaan diri pemain dan timbulnya perasaan marah akibat penggunaan kata-kata yang menyakitkan. |

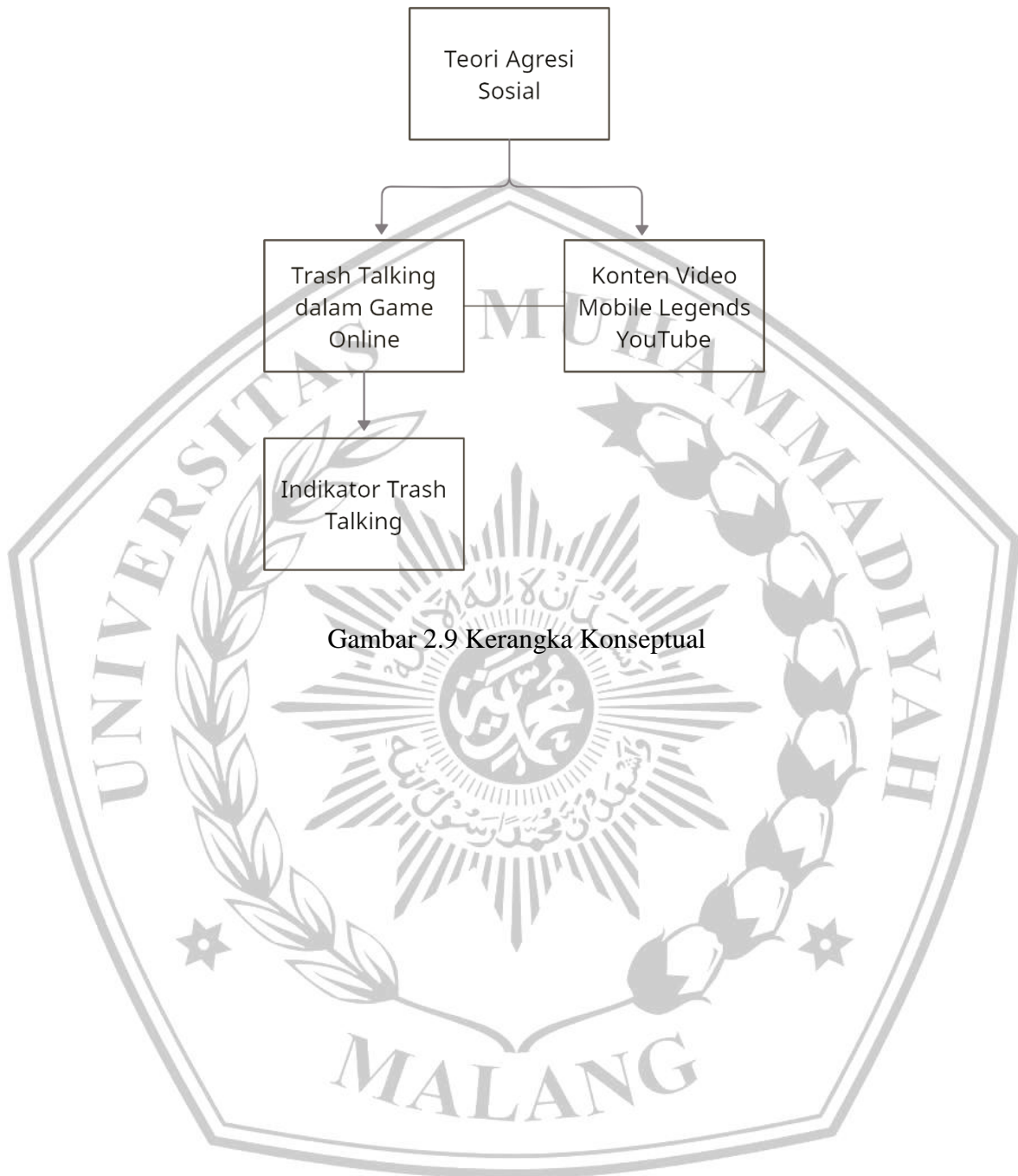
| | | | |
|---|---------------------------------|---|---|
| 2 | Muhammad Bagus Rizkyanto (2020) | <p>Penggunaan Kekerasan verbal Dalam Permainan <i>Mobile legend</i> dan Interaksi Sosial Pada Kelompok Bermain <i>Mobile legend</i>.</p> <p>Skripsi Universitas Sahid Jakarta, 2020.</p> <p>http://repository.usahid.ac.id/986/1/Pe n.%20Genap%202021%20Kekerasan %20Kom.%20Verb al%20Pd%20Perm a.%20Mobile%20L egend.pdf</p> | <p>Bahwa penggunaan kekerasan verbal oleh pemain tidak hanya muncul dalam konteks permainan <i>Mobile Legends</i>, tetapi sudah ada bahkan sebelum mereka mengenal game tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa praktik komunikasi verbal yang agresif telah menjadi bagian dari kebiasaan individu, dan permainan hanya menjadi salah satu media ekspresi dari perilaku tersebut.</p> <p>Lebih lanjut, penelitian ini juga mengungkap bahwa kekerasan verbal dalam <i>Mobile Legends</i> dapat meluas ke ranah interaksi sosial sehari-hari, baik di lingkungan pertemanan maupun komunitas bermain. Faktor lingkungan, seperti pengaruh dari teman sebaya dan kebiasaan dalam kelompok bermain, turut memperkuat kecenderungan individu untuk menggunakan kekerasan komunikasi verbal. Dengan demikian, <i>Mobile Legends</i> tidak hanya menjadi wadah bermain, tetapi juga turut membentuk pola komunikasi agresif dalam kehidupan sosial pemainnya.</p> |
|---|---------------------------------|---|---|

| | | | |
|----|---------------------------|--|---|
| .3 | Latif Ahmad Fauzan (2021) | <p>Toxic Behavior Sebagai Perilaku Komunikasi Pemain Game Online Mobile legend Bang Bang.</p> <p>Jurnal Ilmu Komunikasi Vol. 4 No. 1, 2021. E-ISSN: 2685-0370 / ISSN: 121764-9644</p> <p>http://jkom.upnjati.m.ac.id/index.php/jkom/article/view/123/69</p> | <p>Penelitian ini mengungkap bahwa respons pemain terhadap toxic behavior seperti berkata kasar, feed, cheat, bermain buruk, hingga keluar dari game, bervariasi tergantung pada tingkat permainan dan hubungan antar pemain. Kata kasar lebih sering muncul di tier tinggi, sedangkan bentuk toxic lain banyak ditemukan di tier rendah. Faktor-faktor seperti pengalaman, pengetahuan bermain, motivasi, dan kepribadian memengaruhi persepsi pemain terhadap perilaku toxic. Dalam komunikasi interpersonal, stereotipe muncul saat pemain tidak saling mengenal, sedangkan atribusi terjadi saat bermain dengan teman dekat. Di komunikasi kelompok, perilaku toxic tak selalu menimbulkan konflik—dalam kelompok primer justru dapat mempererat hubungan. Peran individu dalam tim pun turut memengaruhi strategi dan hasil permainan.</p> |
|----|---------------------------|--|---|

Tabel 2.8 Penelitian Terdahulu

Penelitian tersebut memiliki kesamaan tema dengan penelitian ini, yaitu membahas *trash talking* atau kekerasan verbal dalam game online. Perbedaannya terletak pada metode penelitian yang digunakan serta objek yang menjadi fokus kajian.

2.9 Kerangka Konseptual



Gambar 2.9 Kerangka Konseptual