

Strategi Coping Player Mobile Legends Dalam Menghadapi Tindakan Verbal Abuse

Pillar Emeraldyanti Putri¹

Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Surabaya

Mimbar Oktaviana²

Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: pillar.20093@mhs.unesa.ac.id

Abstract

This qualitative psychological research aims to find out how (1) the form of Verbal Abuse behavior received by male players in the Mobile Legends game (2) the impact of Verbal Abuse received by male players in Mobile Legends, (3) what kind of coping strategies they do to overcome the Verbal Abuse through a phenomenological approach. Data were collected through semi-structured interviews with four male Mobile Legends:Bang-Bang game players. Through the IPA (Interpretative Phenomenological Analysis) method, three main themes were obtained, namely, the experience of Verbal Abuse, the impact of Verbal Abuse, and coping strategies. The first theme explains the process and form of Verbal Abuse received by men in the Mobile Legends game. The second theme describes the decline in performance, self-confidence, and negative emotions as an impact of Verbal Abuse. The third theme displays the coping strategies used by male players. From this study it can be concluded that the four participants can deliver the problems they have through coping strategies.

Keywords: coping strategy, game online, mobile legends, verbal abuse

Abstrak

Penelitian psikologi kualitatif ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana (1) bentuk dari perilaku Verbal Abuse yang diterima oleh player laki-laki di Game Mobile Legends, (2) dampak dari tindakan Verbal Abuse yang diterima oleh player laki-laki di Mobile Legends, (3) seperti apa strategi coping yang mereka lakukan untuk mengatasi tindakan Verbal Abuse tersebut melalui pendekatan fenomenologi. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur dengan empat laki-laki player game Mobile Legends:Bang-Bang. Melalui metode IPA (Interpretative Phenomenological Analysis) didapatkan tiga tema induk yakni, pengalaman Verbal Abuse, dampak Verbal Abuse, dan strategi coping. Pada tema pertama dijelaskan bagaimana proses dan bentuk Verbal Abuse yang diterima oleh laki-laki di game Mobile Legends. Tema kedua menjelaskan tentang penurunan performa, kepercayaan diri, dan emosi negatif sebagai dampak dari Verbal Abuse. Tema ketiga menampilkan strategi coping yang dilakukan oleh player laki-laki. Dari studi ini dapat disimpulkan bahwa keempat partisipan dapat mengantarkan permasalahan yang mereka miliki melalui strategi coping.

Kata kunci: coping strategy, game online, mobile legends, verbal abuse

Copyright © 2024. Pillar Emeraldyanti Putri, Mimbar Oktaviana . All Right Reserved

Submitted: 2024-07-20

Revised: 2024-07-25

Accepted: 2024-07-28

Published: 2024-07-31

Pendahuluan

Perkembangan teknologi mempengaruhi kebiasaan dan pola hidup masyarakat modern di era digital. Berbagai aktivitas masyarakat kini bergantung pada penggunaan teknologi *smartphone* yang perlahan menggeser kebudayaan lama di masyarakat (Setiawan, 2018). Perkembangan teknologi juga merubah kebiasaan seseorang dalam mencari hiburan, guna menyeimbangkan diri dengan berbagai tuntutan pekerjaan atau karir dalam kehidupan (Devianti & Nurchayati, 2023). Salah satu cara cepat dalam mendapatkan hiburan melalui penggunaan teknologi adalah melalui *game online*. Antusiasme pemain *game online* meningkat setiap tahunnya. Hasil report data Newzoo yang merupakan perusahaan konsultan industri *game* melalui “Global Games Market Report 2023”, mulai dari tahun 2021 *player game online* di penjuru dunia meningkat sebanyak 3,075 miliar.

Kepopuleran *game online* di Indonesia semakin meningkat dan berkembang setiap tahun. Jenis *game* yang memiliki peminat yang tinggi adalah genre kooperatif dan *multiplayer* (Statista, 2023). Terdapat satu genre *game* populer yang sering dimainkan pada saat ini adalah MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Kondisi *in-game* yang kompetitif akan memicu perasaan ambisius bagi para pemain menjadi daya tarik tersendiri bagi *game* bergenre MOBA, terdapat *game* MOBA yang populer dan menarik perhatian *player* Indonesia adalah Mobile Legends: Bang Bang (MLBB). Mobile Legends: Bang Bang dirilis pada tahun 2016 oleh developer Moonton (Moonton, 2023) merupakan gaya bermain *game* yang menyajikan pertempuran merebutkan *tower* secara *real time* yang-membutuhkan kerjasama tim antar lima orang *player*.

Game online genre MOBA seperti Mobile Legends memberikan akses komunikasi secara virtual antar *player* melalui beberapa fitur, fitur chat public dan chat *in-game* untuk berinteraksi secara langsung di dalam *game*. Namun seringkali fitur tersebut di salah gunakan untuk menyebarkan penghinaan, pelecehan, dan umpatan seperti; nama hewan, dan bagian tubuh manusia (Almajid, 2019).

Perilaku negatif disebut dengan *Verbal Abuse*. *Player* Mobile Legends memunculkan perilaku *Verbal Abuse* ketika sedang memaki, menghujat, melakukan sarkasme, dan menuturkan kata kotor kepada *player* lain yang dapat merusak mental, atau memprovokasi *player* tersebut sehingga bisa berdampak kepada hal yang tidak diinginkan (Almajid, 2019). Dampak dari perilaku *Verbal Abuse* yang



didapatkan di dalam *game* akan membentuk pola perilaku negatif dalam bermain. Faktor tersebut menyebabkan tidak terkontrolnya emosi *player* sehingga memicu tindakan irasional, rentan, dan amarah meledak-ledak yang muncul dari perasaan terganggu, menjadi kemungkinan pemicu utama perilaku negatif yang mereka anggap benar dalam penyelesaian masalah (Raharjo et al., 2024).

Perilaku *Verbal Abuse* akan membentuk perilaku negatif dalam bermain, kebiasaan dari perilaku *Verbal Abuse* dapat terbentuk dari lingkungan pergaulan (Wahdiyati & Dwi Putra, 2022). Perlahan hal-hal negatif yang didapat akan melekat dan dapat memunculkan stereotip buruk bagi mereka hingga dapat merusak mental, sehingga besar kemungkinan berdampak pada penurunan fungsi pribadi, keluarga, sosial, Pendidikan, pekerjaan, atau fungsi penting yang lain (Yarasani et al., 2018). Perilaku tersebut cenderung muncul pada *game* dengan tema kekerasan, yang cenderung mempengaruhi pemainnya menjadi lebih agresif (Isnaini et al., 2021).

Seseorang yang secara aktif bermain *game* pasti memiliki tujuan yang ingin mereka capai. Semakin sering seseorang bermain *game* maka ia merasa bahagia dan otak akan menghubungkan pada dopamine, sebuah hormon yang membuat diri bahagia dalam artian tertentu dapat membuat seseorang ketagihan hingga menghambat aktivitas sosial, hilangnya manajemen waktu, dan prestasi akademik yang menurun (Radandi et al., 2023). Seorang *gamer* yang mengincar kemenangan, lalu dihadapkan dengan banyak kegagalan dalam waktu lama dan berulang-ulang, hal itu akan memunculkan perasaan frustrasi dalam diri (Isnaini et al., 2021). Perasaan frustrasi itu akan memicu kecenderungan diri melakukan perilaku emosional secara *verbal*. Pola perilaku seseorang yang buruk akan memicu dorongan psikologis yang kuat, seperti keinginan untuk mencapai tingkatan tertentu (prestasi) di *game* tersebut untuk membuktikan diri, melarikan diri dari stress atau masalah yang terjadi di kehidupan, hingga membuat seseorang menginginkan pengakuan sosial dari komunitas *game* (Putri & Fitri, 2022).

Perilaku *Verbal Abuse* diterima secara general baik dari *player* perempuan atau laki-laki, menunjukkan bahwa seseorang yang mendapat atau melontarkan *Verbal Abuse* tidak dibatasi oleh perbedaan gender. Persentase peminat *game* Mobile Legends yang tinggi pada awal perilisan hanya terlihat pada pemain laki-laki sesuai dengan konsep awal dari *game* peperangan yang sejenis dengan MOBA menjadikan ide pemikiran laki-laki sebagai konsep utama dalam permainan (Devianti & Nurchayati, 2023).

Tetapi pada saat ini peminat perempuan untuk bermain *game* kompetitif seperti MOBA semakin bertambah. Keluar dari sisi femininitas dibuktikan dengan

bertambahnya populasi *player* perempuan di Mobile Legends, terlihat dari persentase data milik MPL ID yang dirilis pada 2021, (Mobile Legends: Bang Bang Professional League). Terdapat pemain aktif bulanan di Indonesia mencapai 34 juta user, dengan perbandingan berdasarkan gender 80 persen didominasi oleh laki-laki dan 20 persen perempuan (Pratnyawan & Rachmanta, 2021). Data tersebut membantah asumsi bahwa pada permainan *game* kompetitif seperti MOBA, perempuan pada awalnya dipandang tidak memiliki ketertarikan terhadap *game* yang mengandung maskulinitas seperti peperangan, gulat, kereta api, dan sepak bola (Carr, 2005). Kini perempuan juga mendapat posisi dalam bidang *game* yang memiliki standar maskulinitas.

Dengan meningkatnya jumlah *player* perempuan, maka perempuan memiliki ruang yang lebih besar dalam proses komunikasi dengan laki-laki. Pola komunikasi dapat terjadi secara positif maupun negatif dan memunculkan pemikiran bahwa perempuan juga dapat melakukan tindakan *Verbal Abuse* di dalam *game*. Pendapat tersebut juga disampaikan oleh Fatimah, 2014 (Raharjo et al., 2024) bahwa perempuan memiliki agresivitas *verbal* yang lebih tinggi daripada laki-laki. Perempuan juga bisa menjadi pelaku dari tindakan *Verbal Abuse* itu sendiri (Scarduzio et al., 2017). Dijelaskan pada hasil penelitian milik Scarduzio yang membahas tentang pelaku kekerasan yang bisa berasal dari perempuan ditujukan pada laki-laki.

Idealisme laki-laki maskulin menciptakan persepsi bahwa laki-laki diharuskan memiliki kekuatan untuk mendominasi dalam segala bidang, terutama dalam permainan *game* online. Dikarenakan persepsi lingkungan sosial yang menyatakan bahwa laki-laki diharuskan memiliki sisi maskulin yang didasari oleh kekuatan, sehingga berakhir mewajarkan perilaku negatif yang mereka terima, terutama perilaku *Verbal Abuse*. Maskulinitas sendiri adalah penyandangan nilai bagi seorang laki-laki sebagai patokan diri agar bisa menjadi laki-laki ideal. Seorang laki-laki memiliki sebuah peran gender yang ditentukan oleh status, lingkungan, budaya, dan masyarakat sosial. Konsep maskulin adalah pemisahan antara jiwa yang kuat dengan daging yang lemah (Rutherford, 2014).

Player laki-laki dalam menghadapi permasalahan yang ada menggunakan strategi *coping* untuk menangani permasalahan tersebut. *Coping* merupakan sebuah pengelolaan strategi yang digunakan ketika mengalami peristiwa tidak menyenangkan yang dapat memicu stress atau tekanan dalam diri. *Coping* dijelaskan oleh Haber dan Runyon (1984) sebagai bentuk perilaku seseorang terlihat secara negatif atau positif yang dapat mengurangi kondisi yang membebani diri agar tidak menimbulkan stress. Ketika seseorang terlibat dalam suatu



permasalahan, ia akan mencari cara untuk mengatasi permasalahannya, disebut dengan strategi *coping* (*coping strategy*) menggunakan latar belakang budaya, pengalaman dalam menghadapi permasalahan, faktor lingkungan, kepribadian, konseptual diri, faktor sosial menjadi dasar kemampuan seseorang dalam menyelesaikan masalahnya (Maryam, 2017).

Strategi *coping* menurut Stuart dan Sundeen (1911) terbagi menjadi dua jenis yakni mekanisme *coping* yang berpusat pada masalah (*problem focused form of coping mechanism/direct action*) dan *coping* yang berpusat pada emosi (*emotion focused of coping/palliatif form*). Pemilihan penggunaan strategi *coping* dilakukan oleh seseorang yang telah mencapai batas (limit) maka sumber daya *coping* yang dimiliki akan mempengaruhi strategi *coping* yang dilakukan dalam menyelesaikan permasalahan (Nafisah et al., 2021).

Pada mekanisme *coping* yang berfokus pada masalah (*problem focused coping*) dilaksanakan ketika seseorang tersebut menilai masalah yang ada masih dapat dikontrol, dan diselesaikan sendiri. *Coping* ini terbagi menjadi konfrontasi, isolasi, dan kompromi. Sedangkan pada *coping* yang berfokus pada emosi (*emotion focused coping*) dilaksanakan ketika seseorang berupaya mengubah fungsi dari emosi tanpa melakukan perubahan secara langsung pada stressor. *Coping* ini terbagi menjadi, denial, rasionalitas, kompensasi, represi, sublimasi, identifikasi, regresi, proyeksi, konversi, dan displacement. Lazarus & Folkman (1984) juga menjelaskan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi strategi *coping* yakni *health and energy, positive beliefs, problem-solving skills, social supports, dan materials resources*.

Dalam proses penelitian ini digunakan sumber referensi dengan tema yang serupa. Penelitian pertama dilakukan oleh (Devianti & Nurchayati, 2023), yang membahas mengenai strategi *coping* yang dilakukan oleh *player* perempuan di dalam *game* mobile legends, dengan salah satu hasil penelitian yang menjelaskan bahwa perempuan juga ditemui melontarkan kalimat *verbal abuse* di *game* tersebut. Penelitian kedua dilakukan oleh (Rini, 2022), dengan hasil penelitian yang menjelaskan seberapa sering pemain mendapatkan, melakukan, dan menyikapi *verbal abuse* di dalam *game*. Penelitian selanjutnya adalah dari (Pramesty, 2021) yang menunjukkan bahwa *player* perempuan telah ada di dalam *game* yang diberi label "area maskulin". Terakhir oleh (Nafisah et al., 2021) penelitian ini menjelaskan ketika seseorang mengalami kekerasan *verbal* maka akan mempengaruhi kondisi psikologisnya.

Pada penelitian sebelumnya yang meneliti tindakan *Verbal Abuse* secara umum kebanyakan meneliti *Verbal Abuse* menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sedangkan pada penelitian kualitatif rata-rata hanya meneliti *Verbal*

Abuse yang diterima oleh *player* perempuan. Karena hal tersebut dibutuhkan sebuah penelitian kualitatif yang ditujukan untuk mengetahui bagaimana pengalaman laki-laki menerima *Verbal Abuse* dari *player* perempuan di dalam *game*. Terkait hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan studi kualitatif terkait dampak dari perilaku *Verbal Abuse* yang terjadi, dimana *player game* online cenderung tidak peduli dengan perasaan lawan main mereka, dengan mengabaikan nilai serta normal ketika berkomunikasi dan melebur di dalam *game* (Afnizal et al., 2023), juga untuk mengetahui apakah perilaku *Verbal Abuse* tersebut memberikan dampak signifikan pada kehidupan keseharian mereka, serta bagaimana strategi *coping* yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang dialami.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang memfokuskan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah, kualitatif terfokus pada kegunaannya untuk meneliti kondisi objek secara alamiah, di mana peneliti tersebut menjadi instrument kunci dalam penelitiannya (Sugiyono, 2015). Penelitian ini menggunakan metode Fenomenologi yang merupakan sebuah pendekatan untuk memahami terhadap pemahaman suatu fenomena yang dilakukan oleh seseorang (Smith et al., 2009). Fenomenologi bertujuan untuk menjelajahi bagaimana partisipan memahami dunia pribadi yang sistematis atas dasar pengalaman dan pandangan mereka sendiri.

Partisipan ini menggunakan empat partisipan yang dipilih berdasarkan kriteria laki-laki pemain *game* online Mobile Legends: Bang Bang yang telah bermain lebih dari dua tahun dan masih aktif bermain *game* Mobile Legends hingga saat ini, berusia 20-23 tahun, dan masih menempuh pendidikan di perguruan tinggi. Partisipan pada penelitian ini berjumlah 4 orang dengan inisial nama Rangga, Pinjer, Burhan, dan Mudya.

Pada penelitian ini Teknik Analisis data yang digunakan adalah teknik Interpretative Phenomenological Analysis (IPA) untuk mengekspresikan sebuah pengalaman dalam istilah tersendiri, bukan menurut sistemasi kategori yang telah ditentukan sebelumnya (Smith et al., 2009). Data diperoleh melalui wawancara dalam kategori in-depth interview yang didasari oleh pedoman wawancara yang telah dibuat. Sedangkan uji keabsahan data yang digunakan adalah member checking dengan melibatkan subjek melalui pemberian hasil verbatim kepada partisipan untuk dinilai apakah hasil tersebut telah sesuai dengan apa yang telah dikatakan partisipan atau ada yang dimanipulasi oleh peneliti. Apabila partisipan



telah menyetujui kesimpulan yang telah dibuat maka laporan tersebut telah dianggap kredibel (Hardani, 2020).

termasuk teknik analisis data yang digunakan. Bagian ini harus menginformasikan secara spesifik kepada pembaca tentang prosedur penelitian yang digunakan, sehingga memudahkan peneliti lain untuk melakukan replikasi atau verifikasi penelitian.

Hasil

Pada penelitian ini, terdapat empat partisipan yang diteliti oleh peneliti yang masih aktif bermain *game* Mobile Legends:Bang-Bang, yakni Rangga, Pinjer,Burhan, dan Mudya. Setiap partisipan melalui prosesi wawancara dengan peneliti sehingga menghasilkan gambaran tema penelitian. Berikut merupakan hasil dari data yang diperoleh:

Tabel 1

Tema Partisipan 1	Tema Partisipan 2	Tema Partisipan 3	Tema Partisipan 4
Pelampiasan emosi melalui agresi			
Melampiaskan emosi melalui tindakan agresi dan barang disekitar	Melampiaskan emosi melalui tindakan agresi dan barang disekitar	Melampiaskan emosi melalui agresi berupa makian untuk membalas perkataan kasar	Melampiaskan emosi melalui tindakan agresi dengan orang lain dan benda disekitar
Isolasi diri dari kebiasaan			
Tindakan menarik diri dari game dengan menghapus game	Menurup game dan menarik diri dari kebiasaan sehari-hari	Mendistraksi diri dengan game lain	Menarik diri dari game setelah melakukan agresi
Kompromi			
Membagi permasalahan pada orang lain	Meminta bantuan pada teman ketika mendapat masalah	Meminta ditemani temannya ketika mendapat permasalahan	Menceritakan dan meminta bantuan teman untuk menenangkan dirinya
Mengabaikan permasalahan			

Membisukan chat dan memilih untuk diam	Membisukan chat dan memilih untuk diam	Membisukan chat dan memilih untuk diam	Membisukan chat dan memilih untuk diam
Melakukan tindakan dan kegiatan positif			
Mengalihkan perhatian dengan beribadah	Melupakan masalah karena teringat kewajiban	Mengalihkan dengan beraktivitas lain	Mengalihkan perhatian dengan beribadah
Mengabaikan kekesalan			
Melampiasikan kekesalahan pada orang lain	Melampiasikan kekesalahan pada orang lain	Melampiasikan kekesalahan pada orang lain	Melampiasikan kekesalahan pada orang lain
Proses terjadinya verbal abuse			
Dihina karena kurangnya kemampuan	Dipicu kalimat memancing atau menarik perhatian	Tidak menerima gaya bermain yang unik	Melakukan kesalahan yang tidak disengaja
Denigration			
Dicela tidak berguna dan tidak dibutuhkan	Dihina karena tidak dapat memenangkan game	Dihina menggunakan nama hewan, kalimat rasis, dan ejekan	Diberi ujaran rasis
Hostile Withdrawal			
Diabaikan selama permainan dan dikeluarkan dari tim	Diabaikan selama permainan	Diabaikan selama permainan dan dikeluarkan dari tim	Diabaikan selama permainan
Dominance/Intimidation			
Diabaikan selama permainan	Direndahkan selama permainan	Direndahkan selama permainan	Direndahkan selama permainan

1. Partisipan Rangga

Partisipan Rangga mengungkapkan bahwa ia sabar mendapat penghinaan, namun ketika dirinya sudah tidak dapat menahan emosi, maka ia akan membalas hal tersebut ketika sudah keterlaluan.

[...] ngerti aku main *game* iki yo emang tergocong masuke telat bedo karo awakmu lah, jadi kaya ngerasa wah anjing cukup se udah keterlaluan. Kadang langsung kubalas (Rangga, 31 Mei 2024).

[...] udah terlalu emosi sampe mukul tembok pernah kaya ngebanting hp pernah, untung nya waktu ngebanting langsung sadar se, anying goblok banget ngapain tapi lebih sering barang-barang di sekitarku se kalau ada barang, jengkel e lebih ke ngerusak barang (Rangga, 31 Mei 2024).

Partisipan Rangga juga memilih untuk menghapus *game* dan berpikir untuk dapat keluar dari komunitas. Selain itu ketika terlampaui emosi, dirinya menjadi sensitif dan mempengaruhi kesehariannya.

[...] kalo udah dapet kaya gitu bener-bener kayak merasa males ngelakuin sesuatu walau disuruh orangtua pernah (Rangga, 31 Mei 2024).

Rangga memilih untuk membagi masalahnya pada orang lain untuk menahan emosi serta membuat dirinya merasa lebih baik, terutama karena ia menceritakan teman-temannya yang selalu ada untuk dirinya.

Temen-temenku lebih sering karena udah tau sifatku buruk baik gimana, kadang kalo kaya gitu mereka malah ngebercandain tapi di satu sisi yang kulihat mereka ngebercandain biar aku lebih tenang kadang dapat omongan positif dari beberapa teman ada, waktu dibercandain aja ada tapi aku lebih ngambil sisi positif dimana mereka nyelametin aku dengan cara mereka sendiri (Rangga, 31 Mei 2024).

Partisipan Rangga memilih untuk tidak menampilkan *chat* musuh.

[...]di *game* kan bisa ga nampilin *chat* musuh atau tim, tapi kalau udah keseringan banget si kadang ku lawan (Rangga, 31 Mei 2024).

Melakukan kegiatan positif dipilih oleh partisipan Rangga, dirinya memilih untuk mengalihkan perhatian pada aktifitas lain dan melakukan ibadah.

udah ga mikirin omongan toxic dari orang-orang lebih pingin sering beribadah mendekatkan diri ke tuhan gitu se (Rangga, 31 Mei 2024)

Hal tersebut juga dilakukan oleh partisipan Rangga, dimana ia tidak dapat menahan emosi dan membutuhkan pelampiasan pada orang lain.

[...] kadang marah-marah sendiri kayak aku ada adik kadang kalo dia salah dikit aku marain adikku, jadi kaya *impactnya* ke orang lain lebih besar daripada aku nyalahin diriku sendiri (Rangga, 31 Mei 2024).

Tindakan *verbal abuse* juga dipengaruhi oleh lingkungan. Rangga menyatakan bahwa dirinya mendapat *Verbal Abuse* tidak hanya berawal dari situasi kalah, namun juga dipengaruhi oleh kurangnya skill bermain yang ia miliki.

[...]kaya awalnya seneng-seneng terus ngeliat aku kalah *skill* segala macem baru dia kaya *ngebacotin* gitu se jadi agak males main akhir-akhir ini (Rangga, 31 Mei 2024).

Rangga menyatakan bahwa dirinya mendapat perkataan kasar yang ditujukan pada dirinya karena gagal membawa match tersebut menuju kemenangan.

[...] kalo kalah se. dia kalo kalah emang bener-bener sering ngeluarin bacotan yang kurang enak didengar kaya ngerendahin gitu se (Rangga, 31 Mei 2024)

Rangga mengalami penghinaan karena kemampuan bermainnya tidak seberapa dengan skin (penampilan) hero yang ia miliki, sehingga mendapat hinaan bahwa dirinya tidak pantas memiliki skin yang bagus karena dirinya dijuluki orang bodoh.

lu tolol banget sih gabisa main kah percuma skin lu bagus tapi gabisa main mending jual aja *skin* mu beli *skill*, ada lagi tu kaya wei anjing lu goblok banget lah tolol, terus walah *jancok* kon gaisok main percuma main macem poke, gabisa main kah, jual skin beli *skill* (Rangga, 31 Mei 2024).

lu tolol banget sih gabisa main kah percuma skin lu bagus tapi gabisa main mending jual aja skin mu beli *skill*, ada lagi tu kaya wei anjing lu goblok banget lah tolol, terus walah *jancok* kon ga isok main percuma main macem poke, ga bisa main kah, jual skin beli *skill* (Rangga, 31 Mei 2024).

Pengabaian yang diterima oleh Rangga adalah dikeluarkan dari tim dan meninggalkannya sendirian di lobby jika tidak diperlukan.

dikick beberapa kali pernah terus kaya dia nge *invite* terus kuterima, lama di lobby terus dia keluar tiba-tiba main (Rangga, 31 Mei 2024).

2. Partisipan Pinjer

Partisipan Pinjer melakukan bentuk pelampiasan emosi melalui benda disekitar yang tidak menyakiti dirinya.

Kalau kayak mukul bantal gitu sih cukup meredakan emosiku sih daripada emosiku gak tersalurkan terus besoknya masih teringat ya mending langsung aku luapin aja (Pinjer, 31 Mei 2024).

Untuk menyalurkan emosinya partisipan Pinjer memilih untuk menutup *game* dan mendistraksi diri dengan melakukan hal baru.

Mungkin kayak aku aku mendistraksi dengan hal hal yang lain kayak aku nyoba *game game* lain atau ajak pergi kemana gitu numpang sama temen juga [...] (Pinjer 31 Mei 2024).



Pada partisipan Pinjer dirinya meminta bantuan pada teman ketika mempunyai masalah, dimana ia merasa tidak selalu bisa menyelesaikan semua permasalahannya sendirian.

Mungkin kayak malam, di jam-jam tidur jadi cerita aja sama temen daripada aku pening sendirian terus besoknya ga bisa lupa (Pinjer, 31 Mei 2024).

Pengalihan pemikiran negatif yang dilakukan oleh partisipan Pinjer dilakukan dengan membisukan chat dan voice yang dirasa mengganggu dirinya.

Mungkin aku langsung ngemute atau cuma diem aja doang sepanjang *game* [...] Mending aku cari-cari kesenangan lain kayak nongkrong sama temen atau main *game-game* lain lah (Pinjer, 31 Mei 2024).

Pada partisipan Pinjer, dirinya memilih untuk tidak mengingat hal tersebut, di mana dirinya menyadari bahwa masih banyak kegiatan lain yang menjadi kewajibannya.

[...] Aku juga masih sibuk kuliah jadi juga banyak tugas jadi bisa ngelupain itu (Pinjer, 31 Mei 2024).

3. Partisipan Burhan

Bentuk agresi yang dilakukan oleh partisipan Burhan juga secara reflek membalas makian tersebut. Sehingga terdapat tragedi saling menghina selama permainan

[...] marah itu tadi kemudian saya balas makian itu ketika kondisi emosi marahnya sedang tinggi-tingginya saya balas (Burhan, 31 Mei 2024).

Pada partisipan Burhan, dirinya memilih untuk melampiaskan emosi dengan tetap bermain *game* tersebut, walaupun ia mengetahui bahwa itu akan berdampak pada dirinya dan ia memarahi orang disekitarnya.

Untuk meluapkan emosi setelah bermain *game* itu saya bermain Kembali, dan walaupun itu masuk ke lingkaran toxic saya tetap bermain Kembali seperti itu dan itu tidak berhenti, mungkin karena sudah candu (Burhan, 31 Mei 2024).

Pada partisipan Burhan, dirinya merasa sungkan ketika menceritakan permasalahan tersebut pada temannya, di mana ia hanya mau bercerita ketika ditanya saja. Sehingga dirinya lebih memilih untuk ditemani ketika ada permasalahan, tanpa perlu menceritakan permasalahannya.

Pernah sih kaya tidak langsung menyampaikan apa yang saya kesalkan tapi saya menghubungi orang-orang untuk menemani saya sebentar (Burhan, 31 Mei 2024).

Partisipan Burhan dirinya mengalihkan pemikiran negatif dengan memikirkan dari sudut pandang pelaku dan melakukan toleransi atas tindakannya.

Saya beradaptasi sendiri itu. Saya berusaha memahami apa yang mereka rasakan, karena saya pernah melakukan itu jadi saya paham mengapa alasan mereka melakukan hal itu, atau lebih toleran (Burhan, 31 Mei 2024).

Pada partisipan Burhan dirinya memilih untuk mengalihkan dirinya pada aktivitas lain yang menguntungkan bagi dirinya sebagai bentuk pelampiasan stres, dan partisipan burhan juga telah menyadari bahwa setiap situasi dapat diatasi dengan melihat permasalahan melalui sudut pandang positif.

[...] Dengan mengalihkannya olahraga sebentar, makan, atau mandi (Burhan, 31 Mei 2024).

Partisipan Burhan menceritakan bahwa ketika dirinya pernah gagal menahan emosi tersebut hingga berdampak di *real life*, ia merasa sedih. Karena dirinya merasa menyakiti orang yang mempedulikannya.

Saya pernah terbawa ke dunia asli rl, saya sedih setelah bermain *game* saat saya berhubungan dengan orang yang saya pedulikan atau mempedulikan saya, karena kalimat saya tidak enak mereka dengar (Burhan, 31 Mei 2024).

Burhan menyatakan dirinya memiliki cara bermain yang unik. Dari cara bermainnya di timnya yang terdapat *player* perempuan merasa aneh dan tidak dapat menerima keunikan dari gaya bermain yang dimiliki Burhan. Hal tersebut menjadi alasan mengapa ia menerima *Verbal Abuse*.

karena cara bermain saya agak unik gitu jadi mereka tidak bisa menerima [...] dan langsung mengolok-olok mungkin saat saya melakukan sebuah kesalahan di tim (Burhan, 31 Mei 2024)

Partisipan Burhan mendapat kalimat *Verbal Abuse* dengan bahasa kasar seperti menghina dengan nama hewan, kalimat rasis, dan ejekan pada dirinya.

Bahasa yang mereka gunakan yah Bahasa kasar sih kayak gitu tadi eee [...]masuk ke hewan-hewan kebun Binatang, atau *gamenya* [...] ada beberapa kalimat *Verbal Abuse* yang masuk ke rasis, mengolok-olok saya indog (Burhan, 31 Mei 2024).

Partisipan Burhan juga menyatakan bahwa dirinya dikeluarkan dari *room* karena dikatai sebagai penyebab kekalahan tersebut.

Ada dikick dari *room* karena mereka menganggap saya penyebab kekalahan di *party* tersebut, terus saya merasa tidak nyaman dan diabaikan, sehingga saya merasa tertekan (Burhan,31 Mei 2024).

4. Partisipan Mudya

Pada partisipan Mudya ia menyatakan bahwa dirinya merasa direndahkan ketika mendapat penghinaan dari perempuan. Ia juga menyatakan bahwa dirinya sering



beradu argumen dengan *player* lain saat di dalam *game*, dan berakhir melampiaskan emosinya pada barang di sekitar.

Kalo aku posisi lagi tersulut langsung bilang hargai la omongannya satu sama lain, kadang kaya cek cok itu pernah sama cewe [...] (Mudya, 1 Juni 2024).

Pada partisipan Mudya dirinya melakukan agresifitas pada orang disekitarnya, walaupun ia sudah mendistraksi dirinya dengan tidak bermain atau membuka *game* pada hari itu.

Pernah-pernah menarik dirinya gini aku mikir bahwa ini tuh cukup waktuku bermain, aku pingin ga habisin waktuku buat Mobile Legends, tapi di sisi lain aku ga bisa lepas, menarik dirinya jadi aku udah banyak kalah. *Gamenya* mau tak hapus tapi sayang jadi di ambang kebingungan [...] (Mudya 1 Juni 2024).

Partisipan Mudya menceritakan bahwa ia tidak dapat menyelesaikan permasalahannya sendirian dan butuh bantuan untuk menenangkan dirinya.

Aku kalo udah kalah itu ajak temen kuliahku yang jago sering main juga gitu, minta ayo main bantuin. Nah dia peka kalah ya, iya ayo cepat bantuin (Mudya, 1 Juni 2024).

Untuk mengalihkan emosinya partisipan Mudya memilih untuk membisukan pertandingan.

aku pakai fitur *hide history* dari Mobile Legends untuk sementara (Mudya, 1 Juni 2024).

Pada partisipan Mudya, dirinya menyadari bahwa dirinya juga masih sering melakukan tindakan negatif, sehingga ia memilih untuk melakukan ibadah untuk menenangkan hatinya.

Ngelupainnya kalo udah selesai sembahyang aku udah ngelupain hal-hal lainnya (Mudya, 1 Juni 2024).

Ketika partisipan Mudya merasa emosi pada dirinya, maka ia akan melampiaskan hal tersebut pada orang di sekitarnya.

[...] kadang efeknya sampe orang sekitar kalo marah pusing apalagi kalo disenggol orang aku spontan bilang apasih aku kalah *game*, tapi temenku nenangin kaya bilang Cuma *game* santai, santai. Walau tetap ga bisa nahan marah karena hero MMR ku turun (Mudya, 1 Juni 2024).

Partisipan mudya menceritakan bahwa dirinya sering merasa pusing karena emosi yang dirasakan dalam diri.

Reaksi tubuh ya kadang aku kalo marah pusing kepalaku terus yang kedua habis mukul meja tangan ngerasa panas (Mudya, 1 Juni 2024).

Pembahasan

Berbagai pengalaman *Verbal Abuse* yang dialami oleh partisipan mengantarkan mereka pada berbagai macam strategi oleh partisipan sebagai upaya mereka dalam mengurangi kondisi yang membebani mereka akibat dari *Verbal Abuse* yang mereka terima sebelumnya. Tiga dari empat partisipan menunjukkan *problem focused coping* dalam bentuk *confrontative coping*, di mana mereka secara langsung menghadapi *Verbal Abuse* yang mereka terima dengan melontarkan *Verbal Abuse* kembali (Lazarus & Folkman, 1984). Ketika mengalami suatu permasalahan, maka seseorang akan memfokuskan dirinya untuk melakukan tindakan *coping*, walaupun tidak semua orang memiliki kemampuan untuk melakukan *coping* dengan baik (Pitasari & Estria, 2020).

Partisipan memiliki kemampuan diri untuk mengelola permasalahan yang mereka alami dari *game* Mobile Legends. Mereka melakukan ke-empat bentuk *problem focused coping* secara keseluruhan, namun dalam pelaksanaan *emotion focused coping* tidak seluruhnya dilakukan oleh partisipan. Partisipan melakukan *coping* Denial dan Kompensasi untuk menutupi permasalahan yang ada. Salah satunya dalam bentuk distancing dan escape avoidance di mana mereka menggunakan fitur mute yang disediakan dalam *game* untuk menghindari terjadinya *Verbal Abuse*.

Adinolf dan Turkay (2018), mereka menemukan bahwa partisipan dalam penelitian memilih mengabaikan tindakan *toxic* dari pemain lain (salah satunya *Verbal Abuse*) dengan cara mengaktifkan fitur mute agar partisipan tidak terlibat dalam konflik berkelanjutan antar pemain. Para partisipan cenderung lebih sering melakukan *Problem focused of coping*, di mana partisipan dirasa telah berhasil menyalurkan emosi negatif yang mereka miliki, walaupun rata-rata menyalurkannya pada benda secara agresif. Tetapi dalam mengatasi emosi negatif yang ada, partisipan sendiri telah mampu merencanakan atau menambah afirmasi positif yang mereka miliki dalam menghadapi suatu permasalahan, sehingga mereka dirasa telah berhasil melakukan problem solving dan mencari social support.

Selama bermain *game* Mobile Legends, seluruh partisipan mengatakan bahwa mereka seringkali mendapatkan *Verbal Abuse* dari *player* lain, baik itu dari orang yang dikenal atau dari orang asing yang ditemui di dalam *game*. Pengalaman *Verbal Abuse* yang dialami setiap partisipan di sini menunjukkan sudut pandang yang berbeda ketika menghadapi *Verbal Abuse*. *Verbal Abuse* secara normal dapat terjadi kepada siapapun, di manapun, kapanpun, baik orang tersebut menerimanya secara sadar atau tidak (Nafisah et al., 2021).



Pengalaman mengenai tindakan *Verbal Abuse* yang didapatkan oleh para partisipan didasari oleh emosi milik partner bermain mereka. Rajarho et al., (2024) berpendapat bahwa emosi pemain *game* yang tidak terkontrol, didasari oleh tindakan irasional, rentan, dan cenderung mudah meledak merupakan faktor utama seseorang melontarkan *Verbal Abuse*. Ketika partisipan melakukan kesalahan dalam permainan, atau terdapat interaksi yang tidak menyenangkan, maka emosi tersebut akan dianggap sebagai solusi penyelesaian masalah yang benar (Raharjo et al., 2024). Faktor internal dalam permainan juga dapat mempengaruhi perilaku *verbal abuse*, bahwa ketika mengalami suatu kegagalan dalam mencapai tujuan yang ingin diraih, maka perasaan frustrasi dan gagal akan menimbulkan kemarahan (Isnaini et al., 2021).

Dapat dilihat dari hasil yang didapat bahwa berdasar dari tiga tema induk, terlihat tiga aspek yang dominan berdasar hasil yang didapat dari partisipan. Aspek tersebut terdiri dari *denigration*, munculnya emosi negatif, dan *emotion focused coping*. Dari aspek *denigration* terlihat bahwa partisipan merasa bahwa mereka selalu disalahkan atas kekalahan yang terjadi, dan juga mereka sering diberi ujaran kasar dengan maksud mengumpat. Selanjutnya, munculnya emosi negatif menjadi salah satu hal dominan yang berasal dari dampak *verbal abuse*. Partisipan merespon permasalahan yang didapat secara negatif, sehingga perasaan negatif yang ada dapat berkembang menjadi perasaan frustrasi, perasaan kesal, dan kecewa. Selanjutnya pada *emotion focused of coping*, partisipan dirasa telah berhasil menyalurkan emosi negatif yang mereka miliki, walaupun rata-rata menyalurkannya pada benda lain. Tetapi dalam mengatasi emosi negatif yang ada partisipan sendiri telah mampu merencanakan atau menambah afirmasi positif yang mereka miliki dalam menghadapi suatu permasalahan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan terkait dengan strategi *coping player* Mobile Legends laki-laki dalam menghadapi tindakan *Verbal Abuse* berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa tiga aspek utama dari *Verbal Abuse* yakni, *denigration*, *hostile withdrawal*, dan *dominance* atau *intimidation* menyebabkan dampak yang cukup besar kepada partisipan, mereka menjadi sedih dan menyalahkan diri sendiri sehingga mempengaruhi respon emosional partisipan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permasalahan dalam diri partisipan yang berasal dari *Verbal Abuse* dapat mengantarkan diri mereka untuk melakukan mekanisme *coping*, dengan pelaksanaan *coping* paling banyak dari partisipan terdapat pada *Emotion Focused Coping*, dengan menghindari permasalahan dan menyalurkan

pada hal atau aktivitas lain, menceritakan permasalahan ke orang disekitar, serta mendekatkan diri kepada tuhan untuk meminta bantuan atas permasalahan yang ada.

Berdasarkan hasil penelitian ini, para *player* diharapkan untuk dapat mencari dari dukungan dari teman, keluarga, atau komunitas *game* yang aktif dan mendukung pengembangan potensi. Potensi yang dimiliki seorang individu sangat luas, jika ingin lebih dihargai di suatu komunitas lebih kembangkan potensimu jangan takut dan berhenti hanya karena suatu masalah.

Bagi komunitas *gamer* agar dapat melakukan pelatihan coping untuk digunakan pada diri sendiri ketika menghadapi suatu permasalahan. Dimana menggunakan *problem focused coping*, untuk mengetahui bagaimana caranya mengalihkan permasalahan pada hal lain di luar *game*, cara meminta bantuan ke teman, dan menyalurkan emosi pada hal positif.

Disarankan bagi penelitian selanjutnya untuk lebih mengembangkan penelitian lebih lanjut mengenai pemahaman serta dampak *Verbal Abuse* pada Kesehatan mental pemain *game* Mobile Legends dan melakukan eksplorasi efektivitas strategi *coping* yang berbeda.

Referensi

- Afnizal, M., Daulay, H., Ilham Saladin, T., Marhaeni Munthe, H., & Elida, L. (2023). *Habitus Pemain Game Online Dalam Kekerasan Verbal Di Warung Kopi. SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 2(5), 1623–1636. <https://doi.org/10.54443/sibatik.v2i5.845>
- Almajid, M. R. (2019). Tindak Verbal Abuse dalam Permainan mobile Legend di Indonesia: Kajian Sosiolinguistik. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia*, 2(2), 171. <https://doi.org/10.29240/estetik.v2i2.1055>
- Carr, D. (2005). Contexts, gaming pleasures, and gendered preferences. *Simulation and Gaming*, 36(4), 464–482. <https://doi.org/10.1177/1046878105282160>
- Devianti, T. A., & Nurchayati. (2023). Eksplorasi Masalah yang Dihadapi Oleh Gamer Perempuan dan Strategi Coping yang Diterapkan Women Gamers ' Problems and Coping Strategies: An Exploratory Study Abstrak. *Characters: Jurnal Penelitian Psikologi*, 10(01), 168–186.
- Hardani. (2020). Metode penelitian kualitatif & kuantitatif. In H. Abadi (Ed.), *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (1st ed.). CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., & Herniyanti, R. (2021). Intensitas bermain game online berhubungan dengan perilaku agresif verbal remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia*, 9(1), 235–242.



- <https://doi.org/https://doi.org/10.26714/jkj.9.1.2021.235-242>
- Lazarus, R., & Folkman, S. (1984). *Stress, Appraisal, and Coping*. Springer Publishing Company, Inc.
- Maryam, S. (2017). Strategi Coping. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), 101.
- Moonton. (2023). *Mobile Legends: Bang Bang wins Mobile Game of The Year at The Esports Awards*. Moonton.Com. <https://en.moonton.com/news/34.html>
- Nafisah, M., Alif, T. A., Syachfitri, L., & Rahman, S. (2021). DAMPAK DARI VERBAL ABUSE TERHADAP KEADAAN PSIKOLOGIS SESEORANG Rumusan Masalah Tujuan Penelitian Metode Penelitian Kajian Teori. *Jurnal Psikowipa*, 2(1), 29–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.38156/psikowipa.v2i1.44>
- Pitasari, M. N., & Estria, S. R. (2020). Strategi koping pada mahasiswa yang bermain game online. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, September(30), 196–201. <http://103.114.35.30/index.php/JKM/article/view/5035>
- Pramesty, B. I. (2021). Diskriminasi pada Pemain Game Online Perempuan. *Jurnal Audience*, 4(02), 234–248. <https://doi.org/10.33633/ja.v4i2.4498>
- Pratnyawan, A., & Rachmanta, R. D. (2021). *Sebaran Pemain Mobile Legends Indonesia, Terbanyak di Pulau Ini*. Suara.Com. <https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini>
- Putri, T. H., & Fitri, T. A. (2022). Faktor Karakteristik sebagai Prediktor Adiksi Game Online pada Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 10(1), 37. <https://doi.org/10.26714/jkj.10.1.2022.37-44>
- Radandi, P. N., Salsabila, S., Dalina, D., Desrina, I. T., Nurrahman, S., & Delin, O. L. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Keterampilan Sosial Pada Remaja Gen Z. *Educate: Journal Of Education and Learning*, 1(2), 74–80. <https://doi.org/10.61994/educate.v1i2.121>
- Raharjo, D. B., Saragih, S., Aulia, S., & Haque, U. (2024). Agresivitas verbal pada pemain Mobile Legend: Bagaimana peran intensitas bermain? *INNER: Journal of Psychological Research*, 3(4), 506–514.
- Rini, R. (2022). Verbal Abuse Dalam Permainan Mobile Legends Intensitas, Bentuk, Penyebab, dan Sikap. *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 7(2), 133–141. <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v7i2.2299>
- Rutherford, R. C. & J. (2014). Siapakah Laki-Laki itu? In *Male Order Mengungkap Maskulinitas* (pp. 2–53). JALASUTRA.
- Scarduzio, J. A., Carlyle, K. E., Harris, K. L., & Savage, M. W. (2017). “Maybe She Was Provoked”: Exploring Gender Stereotypes About Male and Female Perpetrators of Intimate Partner Violence. *Violence Against Women*, 23(1), 89–113. <https://doi.org/10.1177/1077801216636240>
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya Impact of Information Technology Development and Communication on Culture. *JURNAL SIMBOLIKA*, 04(01), 62–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>
- Smith, J. A., Flowers, P., & Larkin, M. (2009). Interpretative Phenomenological Analysis,

-
- Theory, Method and Research. In *Africa's potential for the ecological intensification of agriculture* (First Edit, Vol. 53, Issue 9). SAGE Publication Ltd.
- Statista. (2023). *Video Game. Statista Market Insight*.
<https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide?currency=usd#revenue>
- Sugiyono. (2015). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. ALVABETA, cv.
- Wahdiyati, D., & Dwi Putra, R. (2022). Kekerasan Verbal dalam Konten Gaming di Youtube (Analisis Isi Kualitatif Konten Ulasan Permainan Online Minecraft dan Mobile Legend pada Akun Youtube Miuveox dan Brandonkent Everything). *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 3(02), 203–218.
<https://doi.org/10.36418/jist.v3i2.358>
- Yarasani, P., Shaik, R. S., Rama, A., & Myla, R. (2018). Prevalence of addiction to online video games : gaming disorder among medical students. *International Journal of Community Medicine and Public Health*, 5(10), 4237–4241.
<https://doi.org/https://doi.org/10.18203/2394-6040.ijcmph20183830>