

FENOMENA KOMUNIKASI TIM *MOBILE LEGENDS: BANG BANG* DALAM EKSPRESI EMOSI DAN KEAKRABAN MELALUI KATA-KATA KASAR

Najwa Syifa Kalimasada¹, Mayasari², Nurkinan³

^{1,2,3} Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia
najwasyifakalimasada@gmail.com¹, mayasarikurniawan@fisip.unsika.ac.id², nurkinan@fisip.unsika.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini membahas fenomena penggunaan kata-kata kasar dalam komunikasi tim pada permainan *Mobile Legends: Bang Bang*. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami makna dan motif di balik perilaku tersebut melalui pendekatan fenomenologi Alfred Schutz. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik wawancara mendalam terhadap tiga pemain aktif. Hasil penelitian menunjukkan dua kategori motif, yaitu *because motive* yang muncul karena emosi negatif, kebiasaan, dan pengaruh sosial, serta *in-order-to motive* yang digunakan untuk memotivasi atau menunjukkan keakraban. Penggunaan kata-kata kasar dipahami secara kontekstual—antar teman dapat dimaknai sebagai bentuk keakraban, namun pada pemain asing dianggap sebagai penghinaan. Kebiasaan ini juga terbawa ke dalam komunikasi sehari-hari. Temuan ini menunjukkan bahwa kata-kata kasar dalam game daring merupakan bagian dari konstruksi sosial dan budaya komunitas digital masa kini.

Kata kunci: komunikasi tim, kata-kata kasar, *Mobile Legends*, fenomenologi

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah mengubah cara manusia berinteraksi dan berkomunikasi. Ruang virtual kini menjadi arena baru bagi pembentukan hubungan sosial, salah satunya melalui permainan daring berbasis tim seperti *Mobile Legends: Bang Bang Game*. Permainan ini menjadi fenomena populer di kalangan generasi muda karena tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga ruang kolaborasi dan komunikasi intens antar pemain. Dalam konteks permainan tim, komunikasi berfungsi sebagai alat koordinasi, penyampaian strategi, dan ekspresi emosi yang terjadi secara cepat dan spontan (Napitupulu & Manalu, 2024).

Namun, intensitas permainan dan tekanan kompetitif sering kali melahirkan bentuk komunikasi yang agresif, termasuk penggunaan kata-kata kasar. Fenomena ini muncul sebagai bentuk pelampiasan emosi seperti marah, frustrasi, atau kecewa terhadap performa tim. Pada situasi tertentu, kata-kata kasar bahkan digunakan sebagai sarana memotivasi rekan setim atau menegaskan kedekatan antar pemain. Artinya, penggunaan kata-kata kasar di dunia game tidak selalu dimaknai negatif, tetapi dapat memiliki fungsi sosial tertentu dalam dinamika komunitas pemain.

Fenomena komunikasi dengan kata-kata kasar dalam *Mobile Legends* menarik untuk diteliti karena menggambarkan perubahan pola komunikasi di ruang digital. Kata-kata yang muncul dalam konteks permainan tidak sekadar alat ekspresi, tetapi juga mencerminkan budaya, kebiasaan, dan struktur sosial dalam komunitas daring. Di sisi lain, kebiasaan menggunakan kata-kata kasar di dunia virtual dapat memengaruhi interaksi sosial di dunia nyata, terutama ketika perilaku tersebut terbawa ke lingkungan pergaulan sehari-hari (Shofiyyulloh, 2023).

Untuk memahami fenomena ini, penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi Alfred Schutz yang menekankan pada pengalaman subjektif individu dalam memberi makna terhadap tindakan sosial (Rorong, 2020). Schutz membedakan motif tindakan manusia menjadi dua, yaitu *because motive* (motif sebab) dan *in-order-to motive* (motif tujuan) (Arianto & Handayani, 2024). Melalui pendekatan ini, penelitian berupaya menggali bagaimana pemain *Mobile Legends* memaknai penggunaan kata-kata kasar berdasarkan pengalaman, konteks sosial, dan tujuan komunikatif mereka.

Penelitian ini penting karena dapat memberikan pemahaman baru mengenai dinamika komunikasi dalam komunitas digital. Di tengah meningkatnya perhatian terhadap perilaku *toxic* dalam *game* daring, kajian ini berupaya melihat penggunaan kata-kata kasar tidak semata sebagai perilaku negatif, tetapi juga sebagai bentuk ekspresi sosial yang memiliki makna dan fungsi tertentu. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian komunikasi digital, khususnya dalam memahami pola interaksi, ekspresi emosi, dan konstruksi makna dalam budaya *game* daring.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi Alfred Schutz untuk memahami pengalaman subjektif pemain *Mobile Legends* dalam menggunakan kata-kata kasar selama berinteraksi di dalam tim. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggali makna yang diberikan individu terhadap pengalaman sosial yang mereka alami secara langsung. Fenomenologi memandang bahwa realitas sosial dibentuk melalui kesadaran dan pengalaman manusia, sehingga setiap tindakan komunikasi memiliki makna yang unik bagi pelakunya (Wita & Mursal, 2022).

Penelitian ini berfokus pada bagaimana pemain menafsirkan dan memaknai penggunaan kata-kata kasar dalam konteks komunikasi tim, serta bagaimana perilaku tersebut dipengaruhi oleh emosi, kebiasaan, dan dinamika sosial di lingkungan permainan. Dengan menggunakan perspektif Schutz, penelitian ini menganalisis dua kategori motif utama yang melatarbelakangi tindakan pemain, yaitu *because motive* (motif sebab) dan *in-order-to motive* (motif tujuan).

Informan dalam penelitian ini dipilih secara purposif berdasarkan kriteria tertentu, yakni pemain aktif *Mobile Legends* yang memiliki pengalaman menggunakan atau menerima kata-kata kasar selama bermain, serta bersedia memberikan informasi secara terbuka. Terdapat tiga informan utama yang diwawancarai, yaitu Fariz Diansyah Rizki (23 tahun), Muhammad Ragil Hartono (22 tahun), dan Rifky Abilio Faizal (23 tahun), yang semuanya merupakan pemain aktif dengan pengalaman bermain lebih dari tiga tahun.

Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan format semi-terstruktur untuk memungkinkan informan mengungkapkan pandangannya secara bebas namun tetap relevan dengan fokus penelitian. Wawancara dilakukan secara daring melalui platform *Google Meet* dengan durasi sekitar 20–30 menit per sesi.

Proses analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Peneliti menelaah transkrip wawancara untuk menemukan tema-tema utama yang berkaitan dengan motif, makna, dan pengalaman pemain dalam menggunakan kata-kata kasar. Analisis kemudian diarahkan pada interpretasi makna berdasarkan konsep fenomenologi Schutz, sehingga diperoleh pemahaman yang mendalam mengenai konstruksi sosial dibalik perilaku komunikasi dengan kata-kata kasar dalam komunitas *Mobile Legends*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggambarkan pengalaman tiga orang informan yang merupakan pemain aktif *Mobile Legends: Bang Bang* dalam memahami dan memaknai fenomena penggunaan kata-kata kasar di dalam komunikasi tim. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kata-kata kasar dalam permainan tidak dapat dipandang hanya sebagai bentuk perilaku negatif semata, melainkan merupakan bagian dari dinamika sosial dan budaya komunikasi yang terbentuk di lingkungan digital para pemain.

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa munculnya kata-kata kasar dalam komunikasi tim umumnya dilatarbelakangi oleh faktor emosional dan situasional yang terjadi selama permainan berlangsung. Para pemain mengaku bahwa rasa marah, kesal, frustrasi, dan kekecewaan terhadap performa tim seringkali menjadi pemicu utama keluarnya ucapan kasar. Dalam kondisi permainan yang menegangkan, terutama ketika tim mengalami kekalahan atau terdapat anggota yang dianggap bermain buruk, emosi pemain cenderung meningkat dan mendorong munculnya ekspresi verbal yang tidak terkendali. Dalam konteks ini, kata-kata kasar menjadi saluran spontan untuk melampiaskan emosi yang terpendam, sehingga pemain merasa lebih lega atau bebas dari tekanan.

Selain faktor emosi, situasi permainan yang kompetitif juga menjadi pemicu kuat. Tekanan yang muncul saat berusaha mempertahankan peringkat (*rank*), menghadapi provokasi dari lawan, atau mengalami kekalahan berturut-turut sering kali memperburuk suasana komunikasi di dalam tim. Dalam kondisi tersebut, penggunaan kata-kata kasar kerap dipandang sebagai bentuk luapan ketegangan yang sulit dihindari. Bagi sebagian pemain, tekanan permainan menjadi alasan logis untuk menormalisasi kata-kata kasar, karena dianggap sebagai bagian dari reaksi wajar dalam dunia kompetitif yang menuntut kecepatan, strategi, dan koordinasi intens.

Lingkungan sosial dan kebiasaan sehari-hari juga berperan besar dalam membentuk pola komunikasi para pemain. Ketiga informan mengakui bahwa cara mereka berbicara di dunia nyata sering kali terbawa ke dalam permainan. Jika dalam keseharian mereka terbiasa menggunakan kata-kata kasar di antara teman-teman dekat, kebiasaan tersebut akan muncul kembali ketika berinteraksi di dalam *game*. Ketika bermain bersama teman-teman yang memiliki gaya bicara serupa, penggunaan kata-kata kasar tidak lagi dianggap menyinggung, melainkan menjadi bagian dari interaksi sosial yang akrab dan santai. Namun, ketika hal yang sama terjadi dengan pemain asing atau orang yang tidak dikenal, maknanya bisa berubah menjadi provokasi atau bentuk penghinaan.

Selain faktor lingkungan langsung, pengaruh dari tokoh publik seperti *streamer* dan *influencer* game juga turut memperkuat normalisasi penggunaan kata-kata kasar. Para informan menyebut bahwa banyak *streamer* populer di komunitas *Mobile Legends* menampilkan gaya komunikasi yang keras dan agresif. Hal ini kemudian ditiru oleh pemain lain sebagai bagian dari gaya bermain yang dianggap “keren” atau “tegas.” Dengan demikian, kebiasaan menggunakan kata-kata kasar di komunitas pemain terbentuk melalui proses peniruan dan pembiasaan yang berlangsung terus-menerus.

Menariknya, meskipun bernuansa negatif, penggunaan kata-kata kasar tidak selalu dimaksudkan untuk menghina. Beberapa pemain justru menganggapnya sebagai cara untuk memotivasi rekan setim agar bermain lebih baik. Dalam pandangan mereka, ucapan keras bisa berfungsi sebagai bentuk teguran atau dorongan emosional agar anggota tim sadar akan kesalahan yang dilakukan. Dalam konteks ini, kata-kata kasar memiliki makna instrumental, yakni digunakan untuk mencapai tujuan tertentu seperti memperbaiki strategi atau meningkatkan semangat tim. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan komunikasi dengan kata-kata kasar tidak selalu bermakna destruktif, melainkan juga dapat memiliki fungsi sosial tertentu dalam dinamika permainan.

Dari perspektif fenomenologi Alfred Schutz, tindakan sosial pemain dapat dipahami melalui dua jenis motif, yaitu *because motive* dan *in-order-to motive* (Arianto & Handayani, 2024). *Because motive* mengacu pada alasan yang bersumber dari pengalaman masa lalu, seperti kebiasaan menggunakan kata-kata kasar, pengaruh lingkungan sosial, serta tekanan emosional yang pernah

dialami pemain. Sementara itu, *in-order-to motive* berkaitan dengan tujuan yang ingin dicapai, misalnya untuk memotivasi rekan tim, menyalurkan stres, atau menjaga eksistensi dalam komunitas *game*. Dalam kerangka ini, penggunaan kata-kata kasar oleh pemain *Mobile Legends* merupakan hasil dari pengalaman subjektif dan interpretasi sosial yang telah terbentuk dalam *Lebenswelt* mereka yakni dunia kehidupan sehari-hari yang menggabungkan ruang virtual dan realitas sosial di luar permainan (Aldira, 2020).

Makna penggunaan kata-kata kasar dalam komunikasi tim juga bersifat kontekstual dan intersubjektif. Para pemain memaknai kata-kata kasar secara berbeda tergantung pada hubungan sosial yang terjalin. Umpatan yang diucapkan oleh teman dekat sering kali dianggap sebagai bentuk candaan atau keakraban, sedangkan kata-kata kasar dari pemain asing cenderung dianggap sebagai penghinaan atau provokasi. Pola ini menunjukkan bahwa pemahaman terhadap kata-kata kasar dibangun melalui kesepahaman sosial di antara anggota komunitas *game*. Dengan demikian, kata-kata kasar berfungsi tidak hanya sebagai ekspresi emosi, tetapi juga sebagai simbol identitas kelompok yang memperkuat rasa kebersamaan di antara pemain yang memiliki pengalaman serupa.

Namun, tidak semua pemain memandang penggunaan kata-kata kasar sebagai hal positif. Beberapa informan mengaku merasa tersinggung atau kehilangan motivasi ketika menjadi sasaran hinaan dari rekan setim. Pengalaman ini seringkali berdampak pada suasana hati dan konsentrasi selama bermain, bahkan menimbulkan konflik kecil dalam tim. Menariknya, sebagian pemain mencoba menahan diri untuk tidak bereaksi secara emosional, baik dengan cara mengabaikan, diam, maupun melaporkan pemain yang bersikap terlalu agresif. Hal ini memperlihatkan bahwa setiap individu memiliki cara berbeda dalam merespons penggunaan kata-kata kasar, tergantung pada latar belakang sosial, tingkat sensitivitas emosional, dan pengalaman bermain sebelumnya.

Kebiasaan menggunakan kata-kata kasar dalam permainan juga terbukti berpengaruh terhadap perilaku komunikasi di kehidupan nyata. Para informan mengaku bahwa pola komunikasi yang terbentuk di dunia *game* sering terbawa ke luar konteks permainan, terutama ketika mereka sedang bercanda atau marah dalam situasi sosial sehari-hari. Fenomena ini menunjukkan bahwa batas antara dunia virtual dan dunia nyata menjadi semakin kabur; pengalaman berinteraksi di ruang digital turut membentuk cara individu mengekspresikan diri dalam interaksi sosial di dunia fisik. Dalam kerangka Schutz, hal ini mencerminkan bahwa *Lebenswelt* para pemain mencakup pengalaman yang bersifat lintas ruang baik virtual maupun nyata yang saling memengaruhi dalam membentuk makna sosial (Juita, Effendi, & Maryam, 2025).

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa fenomena penggunaan kata-kata kasar dalam komunikasi tim *Mobile Legends* tidak dapat dipahami hanya sebagai perilaku linguistik yang menyimpang. Sebaliknya, fenomena ini mencerminkan dinamika sosial dan budaya komunitas digital yang kompleks, di mana ekspresi emosi, identitas sosial, dan interaksi simbolik saling berkelindan. Penggunaan kata-kata kasar dalam konteks permainan menjadi bagian dari konstruksi sosial yang dibangun atas dasar pengalaman, kebiasaan, dan makna bersama yang terus berkembang di antara para pemain.

4. KESIMPULAN

Fenomena penggunaan kata-kata kasar dalam komunikasi tim *Mobile Legends: Bang Bang* menunjukkan bahwa perilaku linguistik para pemain tidak dapat dipahami hanya sebagai bentuk agresi verbal atau pelanggaran etika komunikasi. Berdasarkan pendekatan fenomenologi Alfred Schutz, penggunaan kata-kata kasar muncul sebagai hasil dari konstruksi makna sosial yang dibentuk melalui pengalaman subjektif, konteks permainan, dan interaksi antarindividu di dalam dunia virtual.

Penggunaan kata-kata kasar berakar dari dua motif utama, yaitu *because motive* dan *in-order-to motive*. Motif sebab muncul dari pengalaman emosional dan kebiasaan sosial yang sudah terbentuk sebelumnya, seperti rasa frustrasi, tekanan kompetitif, dan pengaruh lingkungan pertemanan maupun *streamer* yang menormalisasi gaya bicara kasar. Sementara itu, motif tujuan mencerminkan adanya maksud tertentu dibalik tindakan tersebut, seperti untuk memotivasi rekan

tim, menyalurkan stres, atau memperkuat solidaritas kelompok.

Makna kata-kata kasar dalam komunikasi tim bersifat kontekstual dan intersubjektif. Dalam hubungan yang akrab, umpatan sering dipahami sebagai bentuk keakraban dan ekspresi spontan antar teman, sedangkan pada konteks permainan dengan orang asing, hal yang sama dapat dimaknai sebagai penghinaan atau provokasi. Pemahaman bersama ini menunjukkan bahwa kata-kata kasar memiliki fungsi sosial tersendiri dalam membangun identitas, kedekatan emosional, dan dinamika kelompok di lingkungan digital.

Temuan penelitian ini juga memperlihatkan adanya keterkaitan antara kebiasaan komunikasi di ruang virtual dengan perilaku komunikasi di dunia nyata. Pola komunikasi yang terbentuk selama bermain game kerap terbawa ke dalam kehidupan sehari-hari, memengaruhi cara pemain mengekspresikan emosi dan berinteraksi sosial. Hal ini menunjukkan bahwa batas antara dunia digital dan dunia sosial semakin tipis, serta menegaskan bahwa dunia permainan telah menjadi bagian integral dari *Lebenswelt* atau dunia kehidupan pemain.

Penelitian ini menegaskan bahwa kata-kata kasar dalam konteks *Mobile Legends* tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi negatif, tetapi juga sebagai bentuk komunikasi yang memiliki makna sosial dan psikologis bagi komunitas pemain. Temuan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian komunikasi digital, khususnya dalam memahami dinamika interaksi di ruang virtual. Penelitian selanjutnya dapat memperluas kajian ini dengan melibatkan konteks permainan lain, perbedaan gender, atau pengaruh budaya terhadap persepsi dan penggunaan kata-kata kasar di dunia digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldira, N. P. (2020). Motif Penggunaan Fitur *Stories Highlight* Instagram sebagai Memori Media bagi Generasi Milenial. *Avant Garde*, 8(2), 149–164.
- Arianto, B., & Handayani, B. (2024). Pengantar Studi Fenomenologi. Balikpapan: *Borneo Novelty Publishing*.
- Fajriana, R., & Abdullah, A. A. (2024). Bahasa *Trash Talking* dalam Komunikasi Antar Pemain *Mobile Legends: Bang Bang* Melalui Pendekatan
- Juita, F., Effendi, M., & Maryam, S. (2025). Buku ajar mata kuliah metode penelitian kualitatif: Penelitian kualitatif untuk menilik berbagai fenomena sosial. Penerbit NEM.
- Napitupulu, E. A. P., & Manalu, S. R. (2024). Fenomena Agresi Verbal dalam Interaksi Antar Pemain dalam *Game Online Valorant*. *Interaksi Online*, 13(1), 989–997.
- Nur, C., Sari, Y., & Prasetya, H. (2023). Analisis Fenomena *Trash Talking* Pada *Game Online Mobile Legends*. *JRK (Jurnal Riset Komunikasi)*, 13(2), 244–255.
- Rorong, M. J. (2020). Fenomenologi. Deepublish.
- Shofiyulloh, M. R. (2023). Fenomena *toxic people* berbasis digital dampaknya terhadap gaya belajar (studi atas mahasiswa FITK UIN Walisongo Semarang). *Eprints. Walisongo. Ac. Id*.
- Sosiolinguistik. Prosiding Konferensi Nasional Mahasiswa Sastra Indonesia (KONASINDO), 1, 219–242.
- Wita, G., & Mursal, I. F. (2022). Fenomenologi dalam kajian sosial sebuah studi tentang konstruksi makna. *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*, 6(2), 325–338.
- Yulastika, T., Mayasari, M., & Poerana, A. F. (2023). Motif Penggunaan *Game Online Roblox* pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(9), 364–371.