

**KOMUNIKASI VERBAL BERKATA KASAR PENGGUNA
GAME MOBILE LEGENDS DI RUMAH MAKAN
MINANGKABAU KEROBOKAN KELOD BALI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Sosial (S. Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam



Oleh:

Khaifa Diyanita Utami
NIM: 205103010017

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
2024**

**PERILAKU BERKATA KASAR PENGGUNA *GAME MOBILE*
LEGENDS DI RUMAH MAKAN MINANGKABAU
KEROBOKAN KELOD BALI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Sosial (S. Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam

Oleh:

Khaifa Diyanita Utami
NIM: 205103010017

Disetujui Pembimbing:



Moch. Dawud. S. Sos., M. Sos.
NIP. 19790721 201411 1 0020

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**KOMUNIKASI VERBAL BERKATA KASAR PENGGUNA
GAME MOBILE LEGENDS DI RUMAH MAKAN
MINANGKABAU KEROBOKAN KELOD BALI**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Sosial (S. Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Hari : Rabu
Tanggal : 06 November 2024

Tim Penguji

Ketua



David Ilham Yusuf, M.Pd.I.
NIP. 1987101820190310041

Sekretaris



Ani Qotuz Zuhro' Fitriana, S.E., M.M.
NIP. 199602242020122007

Anggota :

1. Dr. Kun Wazis, S.Sos., M.I.Kom.
2. Mochammad Dawud, S.Sos., M.Sos.



Menyetujui

Dekan Fakultas Dakwah




Dr. Fawaizul Umam, M. Ag.
NIP. 19730227200031001

MOTTO

اَتَّقُوا اللَّهَ وَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا ٧٠

Wahai orang-orang yang beriman, bertakwalah kamu kepada Allah dan ucapkanlah perkataan yang benar. (Al-Ahzab ayat 70).¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

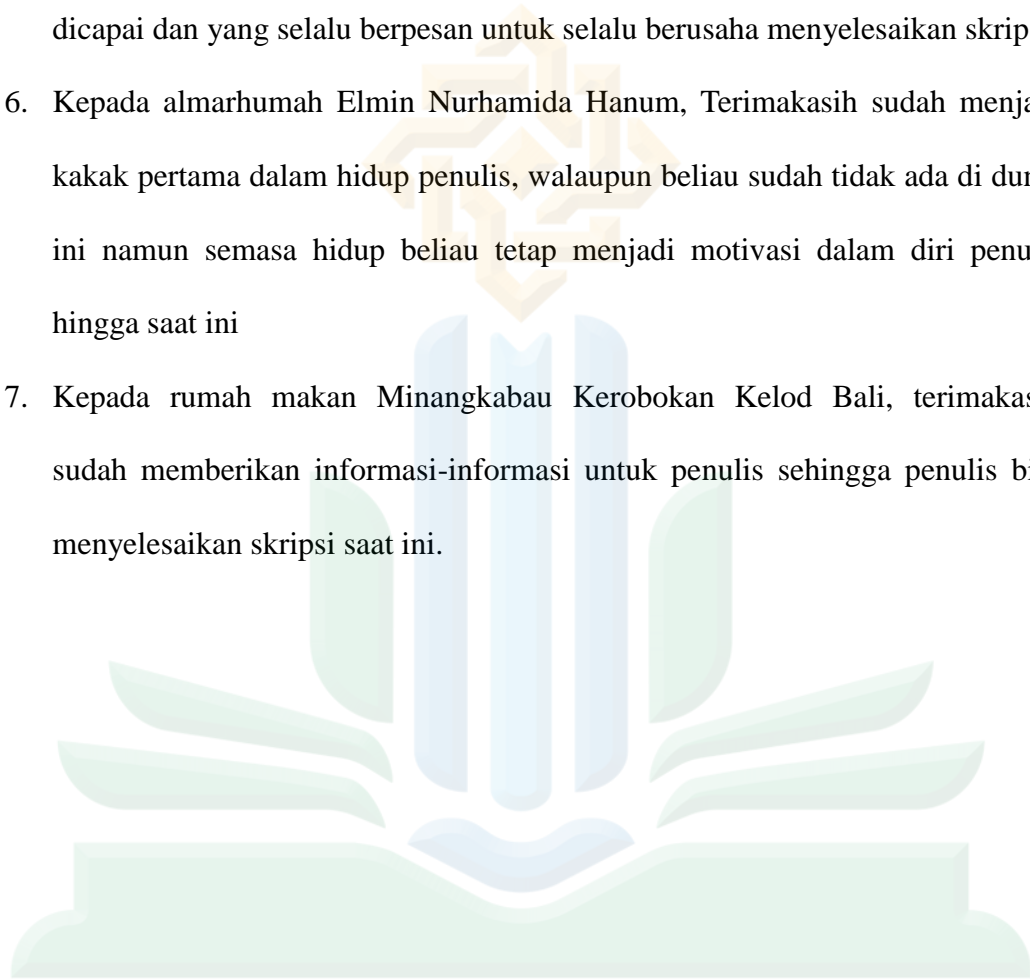
¹ Departemen Agama RI, “*Al’quran dan terjemahannya*” (Surakarta: Jl. Duku No 22,209), 427

PERSEMBAHAN

Penulis ucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, penulis mempersembahkan kepada orang-orang yang telah memberi dukungan atas terselesainya skripsi ini, diantaranya:

1. Allah SWT, puji syukur kepada Allah SWT tuhan semesta alam berkat rahmat dan karunia-nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan hati yang lapang dan tawakkal.
2. Saihamudin, beliau adalah sosok cinta pertama penulis yang selalu menjadi support sistem sekaligus memotivasi penulis dalam segala hal, penulis ucapkan terimakasih karena sudah sabar dan bekerja keras demi tercapainya cita-cita penulis, beliau adalah sosok pahlawan yang selalu mengerti dan memahami karakter penulis.
3. Yunaiham, beliau adalah sosok ibu yang cantik, pengertian, dan berhati mulia, beliau selalu mensupport dan memberi dukungan agar penulis dapat menyelesaikan studinya, penulis ucapkan terimakasih atas segala pengorbanan yang diberikan dan selalu mendoakan penulis agar tetap semangat dalam menjalani pendidikan, meski beliau tidak dapat merasakan pendidikan hingga di bangku perkuliahan, tetapi beliau adalah sosok ibu yang hebat dan sangat luar biasa.
4. Kepada Elyana Handani, terimakasih sudah menjadi kakak yang sangat hebat untuk penulis yang selalu mensupport dan memberi semangat pada penulis agar tidak mengeluh terhadap sesuatu yang dijalani saat ini.

5. Kepada Imam Bayhaqi, terimakasih sudah menjadi kakak ipar yang selalu mensupport penulis agar selalu semangat dalam mengejar sesuatu yang ingin dicapai dan yang selalu berpesan untuk selalu berusaha menyelesaikan skripsi
6. Kepada almarhumah Elmin Nurhamida Hanum, Terimakasih sudah menjadi kakak pertama dalam hidup penulis, walaupun beliau sudah tidak ada di dunia ini namun semasa hidup beliau tetap menjadi motivasi dalam diri penulis hingga saat ini
7. Kepada rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali, terimakasih sudah memberikan informasi-informasi untuk penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi saat ini.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *"Komunikasi Verbal Berkata Kasar Pengguna Game Mobile Legends di Rumah Makan Kerobokan Kelod Bali"* dengan waktu yang cukup bagi penulis. Tujuan dari hal ini yaitu sebagai syarat mendapatkan gelar Sarjana Sosial (S.Sos) Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan baik.

Penulis ucapkan terimakasih pada berbagai pihak yang telah mendukung dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Dr. Fawaizul Umam, M.Ag. Selaku Dekan Fakultas Dakwah.
3. Ahmad Hayyan Najikh, M.Kom.I. S.Sos.I. Selaku Koordinator Program Studi Fakultas Dakwah.
4. Moch. Dawud, S.Sos. M.Sos. Selaku Dosen Pembimbing yang selalu mengingatkan, membimbing, dan memberikan semangat kepada penulis ketika penelitian dan menyusun skripsi ini.
5. Kepada para dosen yang telah mengajar dan memberikan pengalaman pada penulis selama di bangku kuliah.

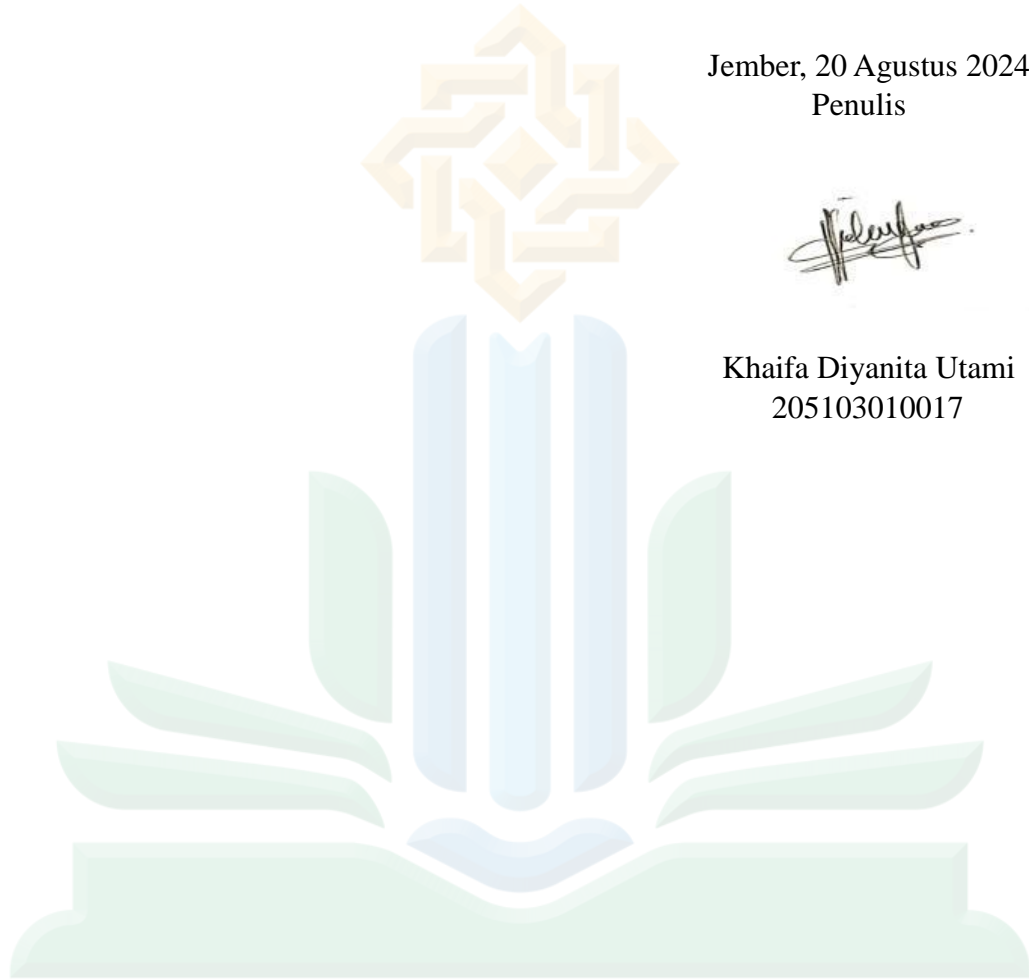
Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam pengerjaan skripsi ini, penulis berharap skripsi ini dapat menambah wawasan yang bermanfaat untuk pembaca. Penulis menyadari bahwa

tulisan ini jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis membutuhkan kritik dan saran dari berbagai pihak agar dapat membantu penulis supaya menjadi lebih baik

Jember, 20 Agustus 2024
Penulis



Khaifa Diyanita Utami
205103010017



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Khaifa Diyanita Utami, 2024: *Komunikas Verbal Berkata Kasar Pengguna Game Mobile Legends di Rumah Makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali*

Kata Kunci: *Berkata Kasar, Game Mobile Legends, Komunikasi Verbal*

Rumah Makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali adalah salah satu rumah makan yang didalamnya terdapat beberapa pemuda yang bermain *game mobile legends* berkomunikasi dengan bahasa kasar. Idealnya, *game mobile legends* adalah permainan yang sangat menyenangkan karena permainan tersebut dapat menghilangkan rasa penat di dalam kegiatan sehari-hari, komunikasi verbal berkata kasar yang dimaksud adalah mencaci maki, mengucapkan perkataan yang tidak baik dan dapat menyakiti hati orang lain, sehingga komunikasi verbal disini banyak menimbulkan asumsi yang tidak baik bagi sekitar lingkungan sosial, mereka menilai bahwa *game mobile legends* ini dapat menimbulkan komunikasi verbal yang tidak baik, padahal sering kita ketahui di dalam *game* tersebut terdapat dampak positifnya juga, tak hanya itu biasanya pengguna *game mobile legends* lebih banyak bermain di tempat-tempat seperti *cafe*, dan tongkrongan anak muda pada umumnya, namun di penelitian ini peneliti menemukan 6-8 orang pemain yang masih muda, di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali.

Fokus penelitian dalam skripsi ini yaitu: 1). Bagaimana komunikasi verbal berkata kasar yang dilakukan pengguna *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau? 2). Mengapa terjadinya perilaku berkata kasar pengguna *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau?

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data dalam metode ini yakni observasi, wawancara mendalam mengenai penelitian, dan yang terakhir yaitu dokumentasi. Serta menggunakan triangulasi teknik dan sumber.

Hasil penelitiannya yaitu: 1) Mengetahui komunikasi verbal berkata kasar yang dilakukan pengguna *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau, yakni dalam sebuah *game* awalnya suasana yang terjadi sangat aman atau bisa mengontrol diri masing-masing namun ketika sudah tepat pada puncaknya yakni ketika permainan sudah semakin panas maka di sanalah pelaku sering mengucapkan kata-kata kasar yang tidak pantas diucapkan kepada orang lain secara sadar maupun tidak sadar, seperti menggunakan nama hewan, menggunakan anggota tubuh, jenis aktifitas, jenis profesi, kata sifat, makhluk halus, jenis kekerabatan, kata benda, jenis benda, dan menggunakan bahasa asing. 2) Penyebab terjadinya komunikasi berkata kasar yakni pada saat dimulainya suatu *game* yang dimana dalam tim mengalami kekalahan, salah satu tim melakukan kesalahan, melakukan *AFK* secara sengaja, menjadi beban dalam tim, musuh yang kuat, kendala sinyal buruk, dan masalah keluarga yang dilampirkan ketika bermain *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau.

DAFTAR ISI

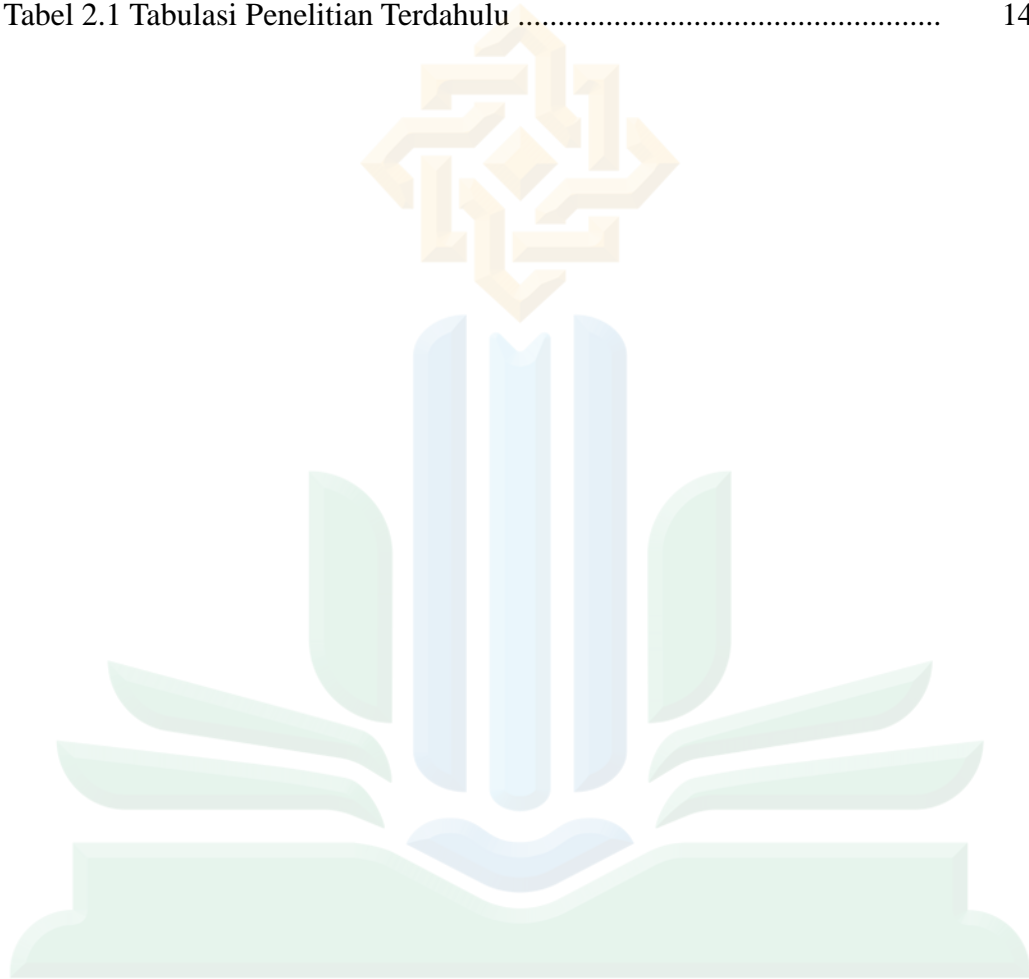
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Istilah	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Penelitian Terdahulu	10
B. Kajian Teori	15
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	36
B. Lokasi Penelitian.....	37

C. Sumber Data.....	38
D. Teknik Pengumpulan Data	40
E. Analisis Data	42
F. Keabsahan Data	43
G. Tahap-tahap penelitian.....	44
H. Sistematika Pembahasan	46
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	48
A. Gambaran Objek Penelitian.....	48
B. Penyajian Data dan Analisis	52
C. Pembahasan Temuan	73
BAB V PENUTUP	85
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

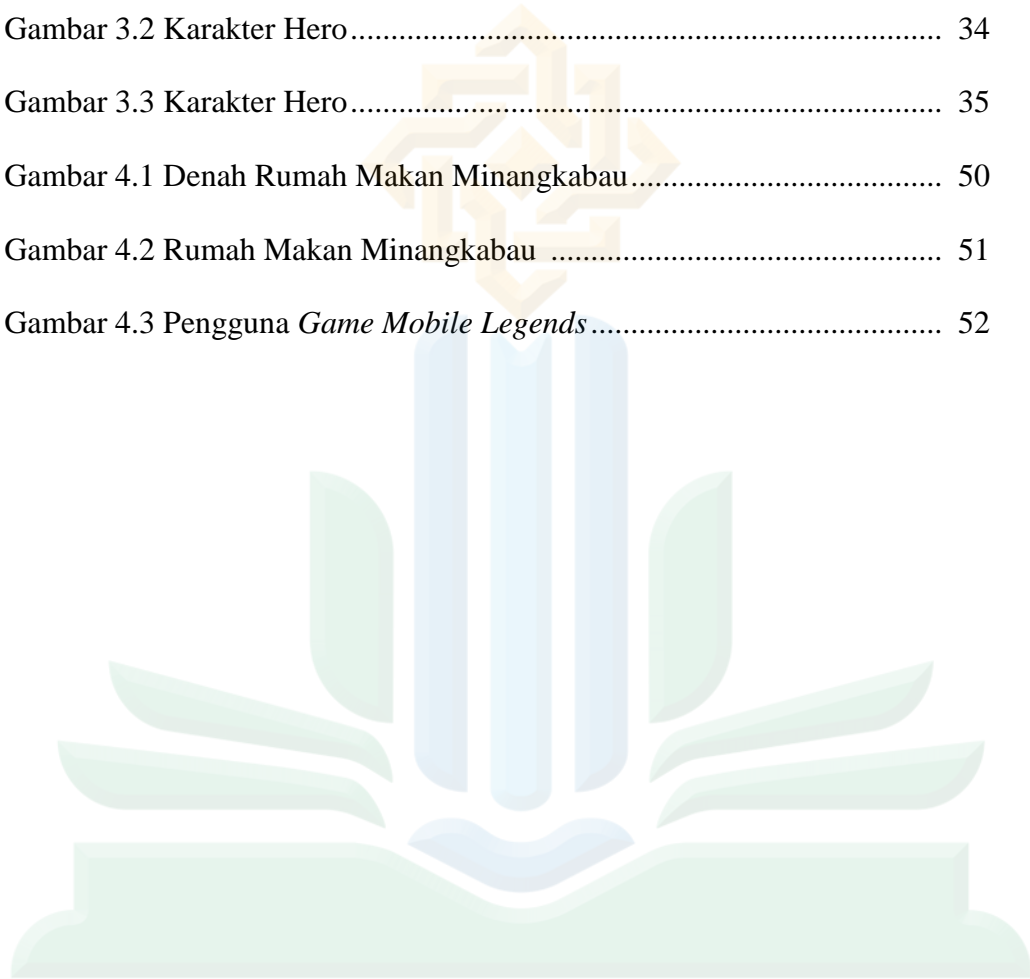
Tabel 2.1 Tabulasi Penelitian Terdahulu 14



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Karakter Hero.....	33
Gambar 3.2 Karakter Hero.....	34
Gambar 3.3 Karakter Hero.....	35
Gambar 4.1 Denah Rumah Makan Minangkabau.....	50
Gambar 4.2 Rumah Makan Minangkabau	51
Gambar 4.3 Pengguna <i>Game Mobile Legends</i>	52



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Kata komunikasi berasal dari bahasa latin *communis* yang berarti “sama”, kemudian dalam bahasa Inggris disebut *communicatio* atau *communicare* yang berarti “melakukan hal yang sama” (*to make common*). Secara teori T. Hall,² menjelaskan bahwa gaya komunikasi dapat dibedakan menjadi dua bentuk yakni gaya konteks tinggi dan gaya komunikasi konteks rendah. Komunikasi konteks tinggi biasanya lebih suka bicara secara tidak langsung dan suka basa-basi. Sementara gaya komunikasi konteks rendah biasanya digunakan oleh orang yang memiliki pola pikir linier atau searah dan bahasa yang digunakan langsung, lugas dan eksplisit. Menurut Michael Ruffner dan Michael Burgoon,³ Komunikasi kelompok didefinisikan sebagai interaksi pribadi tiga orang atau lebih untuk mencapai tujuan yang diinginkan, seperti berbagi informasi, perawatan diri, atau pemecahan masalah, dimana semua anggota menyadari bahwa karakteristik pribadi dapat dikembangkan secara akurat. Keempat unsur yang termasuk dalam definisi di atas adalah interaksi personal, jumlah partisipan yang terlibat dalam interaksi, tujuan yang diinginkan, dan kemampuan anggota dalam mengembangkan karakteristik pribadi anggota lainnya, yang dimaksud dengan “tatap muka” adalah setiap anggota kelompok harus dapat melihat dan mendengar anggota yang lain serta

² Beddy Mulyana “*Ilmu Komunikasi*”, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, (2005) 193-194

³ Drs. Daryan, “*Teori Komunikasi*” (PT Books Mart Indonesia,2014):88-89

mampu mengatur umpan balik verbal dan non verbal dari masing-masing anggota.

Komunikasi verbal berkata kasar saat bermain *game mobile legends* ini sering terjadi di dunia nyata bahkan di tempat umum sekaligus, seperti halnya rumah makan.⁴ Rumah makan Minangkabau adalah suatu tempat yang menyediakan makanan-makanan sesuai dengan apa yang dijual oleh pemilik rumah makan, rumah makan pada umumnya tempat orang membeli makanan yang di dalamnya ada berbagai macam makanan yang bisa dimakan seperti nasi, jajan, atau sejenis makanan lainnya dan tak lupa pula minuman yang selalu menemani makanan di rumah makan. Rumah makan minangkabau ini dibuka setiap hari dari pukul 10.00-01.00 WITA, rumah makan Minangkabau ini banyak dikunjungi oleh orang-orang yang didalamnya termasuk para pemuda yang memesan makan dan minum sekaligus bermain *game mobile legends* pada waktu malam hari, yakni dari pukul 21.00-01.00 WITA.

Sangat penting bagi pengelola rumah makan untuk memperhatikan dinamika ini. Dengan memberikan edukasi kepada pengunjung, khususnya pemain *game*, mengenai pentingnya berbicara dengan sopan dan mengelola emosi saat bermain, pengelola dapat menciptakan suasana yang lebih kondusif dan nyaman. Selain itu, menyediakan ruang khusus untuk bermain *game* bisa menjadi salah satu solusi agar pengunjung yang hanya ingin makan dan bersantai tidak terganggu oleh kebisingan atau bahasa kasar yang keluar dari pemain *game*.

⁴ Roudhonah, "*Ilmu Komunikasi*" (Jakarta : kerja sama lembaga pendidikan UIN Jakarta dan Jakarta pers, 2007). 93

Game mobile legends memiliki beberapa *genre* seperti perang, petualangan, olahraga, *puzzle*, *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*. Dari berbagai macam tersebut, *genre* yang paling populer saat ini adalah *genre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*. *game* ini bisa dimainkan oleh dua orang atau lebih, dan akan bertarung untuk mencapai sebuah kemenangan. *Game* ber-*genre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* yang sedang populer di masyarakat khususnya mahasiswa adalah *game mobile legends*. *Mobile legends* adalah salah satu dari permainan yang menempati urutan ke-5 besar *game MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* yang paling banyak di kalangan *smartpone* android.⁵

Saat ini *game mobile legends* menjadi *game* yang populer di Indonesia, tak heran karena *game* ini menjadi *top free game* di *google play store*. Pernyataan seorang *operational manager moonton* Indonesia mengatakan jumlah pengguna *game mobile legends* sudah semakin banyak di Indonesia. Waktu bermain *game online mobile legends* dalam satu pertarungan bisa mencapai 20-30 menit, permainan ini tidak hanya dilakukan sekali saja namun bisa berkali-kali bahkan berjam-jam.⁶ *Game mobile legends* memiliki beberapa karakter hero yang sering digunakan oleh pemain seperti, Fanny, Hayabusa, Natalia, Freya, Moskow, Yun Zhao, Franco, dan Nana.

⁵ Fatma Misky dan Diandra Dwi Ananda, “Analisis Perubahan Desain Karakter Gim (Game) Mobile Legends Pendekatan Manga Matrix” Jurnal Seni Nasional Cikini, Vol. 10. No. 1, (2024). 8

⁶Andriyanto Hasan, Abdul Rahmat, Yakob Napu, “Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja”, Student Journal of Community Empowerment Vol. 1, No. 1 (Gorontalo 2021). 2

Seiring berkembangnya zaman, ditemukan 6-8 orang pemain *game mobile legends* menggunakan komunikasi verbal berkata kasar saat bermain *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali. Komunikasi verbal berkata kasar saat bermain *game mobile legends* banyak terjadi dalam sebuah tim atau kelompok memulai permainan, dan dalam permainan tersebut cara bermain tidak bagus atau sangat buruk. Komunikasi verbal berkata kasar disini berupa mengejek ataupun mengolok-olok *player* yang bermain buruk, entah itu mengolok-olok cara bermainnya, mengeluarkan kata-kata kotor, bahkan hingga menghina agama, keluarga, dan negaranya. Komunikasi verbal pemain *game mobile legends* dalam permainan android tersebut bisa dibuktikan mulai dari tongkrongan anak muda di rumah makan Minangkabau, dimana dalam bermain mereka sering berkomunikasi verbal berkata kasar. Berdasarkan fenomena di atas. Idealnya, *game mobile legends* adalah permainan yang sangat menyenangkan karena permainan tersebut dapat menghilangkan rasa penat di dalam kegiatan sehari-hari. Komunikasi verbal berkata kasar yang dimaksud adalah mencaci maki, mengucapkan perkataan yang tidak baik dan dapat menyakiti hati orang lain, sehingga komunikasi verbal disini banyak menimbulkan asumsi yang tidak baik bagi sekitar lingkungan sosial, mereka menilai bahwa *game mobile legends* ini dapat menimbulkan komunikasi verbal yang tidak baik, namun tidak semua dampak bermain *game mobile legends* tersebut hasilnya negatif disisi lain terdapat pula dampak positifnya, maka dari itu kita sebagai orang disekelilingnya tidak boleh *menjudge* orang sebelum tahu kebenarannya.

Penggunaan komunikasi verbal berkata kasar tersebut dapat mengganggu pengunjung yang lainnya, sehingga pengelola rumah makan Minangkabau memberikan aturan secara lisan saja tidak dengan aturan yang tertulis terhadap para pengguna *game mobile legends* yang berkata kasar di rumah makan Minangkabau namun, pengelola mengingatkan dengan pemberitahuan secara langsung kepada para pemain agar tidak sampai mengganggu pengunjung lainnya, karena jika itu terjadi maka akan berdampak buruk bagi penilaian rumah makan Minangkabau sendiri.

Pengguna *game mobile legends* biasanya lebih banyak bermain di tempat-tempat seperti cafe, dan tongkrongan anak muda pada umumnya, namun di penelitian ini peneliti menemukan 6-8 orang pemain yang masih muda, di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali, pemuda yang bermain rata-rata usianya sekitar 20-24 tahun, dari penelitian ini peneliti tertarik ingin meneliti bagaimana komunikasi verbal berkata kasar pengguna *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau dan mengapa terjadinya komunikasi verbal berkata kasar ini di rumah makan Minangkabau.

Fenomena inilah yang melatarbelakangi munculnya ide peneliti untuk melakukan penelitian tentang Komunikasi Verbal Berkata Kasar Pengguna *Game Mobile Legends* Di Rumah Makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka pokok permasalahan yang akan diangkat oleh peneliti adalah:

1. Bagaimana komunikasi verbal berkata kasar yang dilakukan pengguna *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau?
2. Mengapa terjadinya komunikasi verbal berkata kasar pengguna *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh penulis dalam pembahasan ini yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana komunikasi verbal berkata kasar yang dilakukan pengguna *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau
2. Untuk mengetahui hal-hal yang menyebabkan terjadinya komunikasi verbal berkata kasar pengguna *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau.

D. Manfaat Penelitian

Ada beberapa macam manfaat dilakukannya penelitian ini baik mafaat teoritis ataupun praktis, masing-masing manfaatnya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan memberikan wawasan atau pengetahuan tentang komunikasi verbal berkata kasar pengguna *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau, serta dapat memberikan

dorongan bagi penelitian selanjutnya, sehingga proses pengkajian atau secara mendalam akan terus berlangsung.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang dapat bermanfaat untuk bahan rujukan, pembanding, ataupun pertimbangan bagi para peneliti selanjutnya.

b. Bagi pengguna *game mobile legends*

Dapat memberikan sumbangan ide atau gagasan yang bermanfaat bagi pengguna *game mobile legends* dan untuk mengetahui gambaran umum tentang komunikasi verbal berkata kasar.

c. Bagi UIN Khas Jember

Penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan dan menambah informasi serta menjadi sumber referensi bagi seluruh mahasiswa untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang komunikasi verbal berkata kasar pengguna *game mobile legends*.

d. Bagi rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali

Dapat dijadikan referensi pada peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian di tempat rumah makan Minangkabau.

E. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi pemahaman yang kurang tepat dari judul penelitian komunikasi verbal berkata kasar pengguna *game mobile legends* di rumah

makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali, maka hal-hal yang perlu dijelaskan sebagai berikut:

1. Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal yaitu hubungan yang menggunakan kata-kata, baik itu perkataan maupun tulisan.⁷ Komunikasi verbal adalah komunikasi yang banyak digunakan dalam hubungan antar individu. Melalui perkataan, manusia menyampaikan perasaan, emosional, pikiran, gagasan atau maksud mereka, menyampai fakta, data, dan informasi serta menjelaskannya, saling tukar perasaan dan pikiran. komunikasi verbal didalam berbahasa memegang peranan penting.

2. Berkata Kasar

Berkata kasar pada penggunaan kata-kata atau bahasa yang kasar, atau tidak sopan dalam berkomunikasi. Kata-kata kasar bisa berupa, ejekan, umpatan, atau makian. Makian (*abusive swearing*) ialah bentuk sumpah serapah yang dicirikan dengan kata-kata keji (kotor, kasar) diucapkan karena marah atau jengkel. Berbicara kasar seringkali dianggap tidak sopan dan tidak menghormati lawan bicara. Penting untuk memahami bahwa berkata kasar tidak hanya mencerminkan kurangnya kontrol diri, tetapi juga bisa merusak hubungan sosial dan mengganggu komunikasi yang efektif. Berkata kasar dapat menimbulkan perasaan tersinggung, menyakiti perasaan orang lain, atau bahkan menyebabkan konflik. Ada beberapa alasan mengapa seseorang mungkin menggunakan bahasa kasar. Hal ini bisa menjadi hasil dari kemarahan, frustrasi, atau

⁷ Tri Indah Kusumawati, "Komunikasi Verbal dan Nonverbal", Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol. 6, No. 2, (2019).86

kurangnya pemahaman tentang etika berkomunikasi yang baik. Beberapa orang mungkin juga menggunakan bahasa kasar sebagai bentuk ekspresi diri atau untuk mencari perhatian. Namun demikian, berkata kasar tidak selalu bermaksud jahat. Beberapa orang mungkin tidak menyadari dampak negatif dari kata-kata mereka, sementara yang lain mungkin melakukannya karena lingkungan atau budaya di mana mereka dibesarkan.⁸

3. *Game Mobile Legends*

Game mobile legends adalah sebuah *game online* yang bertemakan pertempuran multi pemain (*MOBA*) mirip dengan *game* Dota2 di mana setiap *player* menggunakan strategi untuk memenangkan pertempuran melawan tim lawan. *game online mobile legends* atau biasa di singkat *ML* juga merupakan sebuah *game online* gratis yang terinspirasi dari *League of Legends*. *Game* asal China ini dibuat pada tanggal 14 Mei 2016 dan resmi merilis *mobile legends* ke pasar android pada 14 Juli 2016 dan 9 November 2016 untuk pasar *IOS*. Empat tahun pasca kelahiran *MLBB*, kini *game Moonton* ini berhasil menjadi salah satu *game* terpopuler di

ASEAN. *Game online mobile legends* adalah sebuah *game multiplayer* yang dimainkan secara tim untuk mengalahkan musuh atau tim lawan.

Game mobile legends merupakan *game online* yang cukup populer, hal ini dapat dilihat jumlah *download* di *playstore* sudah lebih dari 500 juta kali di *download* pada *playstore*.⁹

⁸ Mar'at, Samsunuwiyati, "*Psikolinguistik-Suatu Pengantar*" (Bandung: Anggota IKAPI, 2009), 15

⁹ Mufadhal Barseli, Vera Sriwahyuningsih, "*Game online mobile legends sebagai pemicu turunnya motivasi belajar siswa*" *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)* Vol. 9, No. 1, (2023),165

BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, peneliti menyajikan berbagai hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, kemudian menyusun ringkasannya. Ini mencakup penelitian yang telah dipublikasikan maupun yang belum dipublikasikan (seperti artikel jurnal ilmiah dan sejenisnya). Langkah ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang akan dilaksanakan.¹⁰ Berikut merupakan penelitian terdahulu yang masih terkait dengan tema yang peneliti kaji:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Enricco Alend Tribuono, Nunik Hariyani, dan Zulin Nurchayati dengan Judul Penelitian “Analisis *Toxic Behavior* dalam Komunikasi Interpersonal pada Pemain *Game Online Mobile Legends: Bang-Bang*”¹¹ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Fitur *chat* dan *voice di mobile legends* digunakan oleh pemain untuk saling berkoordinasi. Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dan metode etnografi virtual. Hasil dari penelitian ini yakni Fitur *chat* dan *voice di dalam game mobile legends* ini tidak hanya berguna sebagai sarana koordinasi, tetapi juga berpotensi menjadi alat

¹⁰ Tim Penyusun UIN KHAS Jember, “*Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*” (Jember, UIN Jember, 2020), 52

¹¹ Enricco Alend Tribuono, Nunik Hariyani, dan Zulin Nurchayati, “*Analisis Toxic Behavior dalam Komunikasi Interpersonal pada Pemain Game Online Mobile Legends: Bang-Bang*”, *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* Vol. 25, No. 1, (2024)

yang beracun, terutama dengan intensitas jam bermain yang cukup tinggi oleh para pemain.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Salsa Billa Putri, Dessy Wardiah, dan Darwin Effendi, dengan judul penelitian “Ragam Bahasa *Game Online*, Populer *Player Mobile Legends*”¹² dalam Kajian Sociolinguistik Teori Interaksionalisme Simbolik” Penelitian ini bertujuan untuk faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan ragam bahasa *game*. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ragam bahasa *game* di Indonesia memiliki 3 bentuk bahasa, yaitu : berupa frasa, berupa kata, berupa abreviasi. Adapun faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan ragam bahasa *game* yaitu : faktor kontak bahasa, faktor kebiasaan, faktor kepraktisan berbahasa.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Fauzi Almutazam, dan Irman, Program Komunikasi Dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, IAIN Batusangkar dengan judul penelitian “Pola Komunikasi *Gamers* Dalam *Game Online Mobile Legends* Pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah”¹³. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pola komunikasi para *gamers* pada *game online mobile legends*. metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, dengan penelitian lapangan untuk memperoleh data dan permasalahan

¹² Salsa Billa Putri, Dessy Wardiah, dan Darwin Effendi, “*Ragam Bahasa Game Online, Populer Player Mobile Legends*”, Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif Vol. 5, No. 7, (2024)

¹³Fauzi Almutazam dan Irman, “*Pola Komunikasi Gamers dalam Game Online Mobile Legends pada Mahasiswa Fakultas Adab Dan Dakwah*” Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Vol. 1, No. 2 (2022)

yang diteliti. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara langsung dan tidak langsung melalui aplikasi *whatsapp* untuk memperoleh data dan dokumentasi, pengolahan data dilakukan secara deskriptif kualitatif, kemudian diuraikan dan di klasifikasi aspek-aspek permasalahan tertentu dan dijelaskan melalui kalimat efektif.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Dini Wahdiyati, dan Reyvianto Dwi Putra,¹⁴ Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta Indonesia, dengan judul penelitian “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*)” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kekerasan verbal di dalam video Miuveox dan *Brandon Kent Everything* sarat dengan perkataan kotor berupa, umpatan dan kata tidak senonoh untuk mengekspresikan kekesalan, kekaguman dan kesenangan. Selain itu untuk mengetahui faktor-faktor yang melatarbelakangi kekerasan verbal dalam konten gaming ini adalah faktor lingkungan yang membentuk kepribadian pembuat konten serta kepentingan ekonomi yakni upaya meraup keuntungan sebanyak-banyaknya bagi pembuat konten. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis isi kualitatif serta jenis penelitian deksriptif. Keabsahan data yang dilakukan dengan cara triangulasi data.

¹⁴Dini Wahdiyati, dan Reyvianto Dwi Putra, “*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 Vol. 3, No. 2 (2022)

Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini menemukan kekerasan verbal di dalam video Miuveox dan *BrandonKent Everything* sarat dengan perkataan kotor berupa, umpatan dan kata tidak senonoh untuk mengekspresikan kekesalan, kekaguman dan kesenangan.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Lalu Muhammad Ilham Fajri, Yulina Puspitasari, Muhammad Zulfa Irfansyah, dkk. Universitas Muhamadiyah Surakarta, dengan judul penelitian “Perilaku Berbahasa *Youtuber Gaming Mobile Legends*”¹⁵ Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan register pemain *mobile legends*, perilaku berbahasa dan dampak perilaku berbahasa dalam konten *youtube gaming mobile legends*. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah yang pertama yakni register *mobile legends* berupa kata, frasa, dan kebanyakan berbahasa Inggris, yang kedua perilaku bahasa yang ditunjukkan mengarah pada perilaku negatif seperti campur kode dan kata-kata makian, kemudian yang terakhir yakni perilaku berbahasa yang negatif berdampak pada eksistensi bahasa Indonesia dan hubungan sosial dalam masyarakat.

¹⁵ Lalu Muhammad Ilham Fajri, Yulina Puspitasari, Muhammad Zulfa Irfansyah, dkk, “*Prilaku Berbahasa Youtuber Gaming Mobile legends*” Jurnal Vol.6, No. 1 (2022)

Tabel 2.1
Tabulasi penelitian terdahulu

No	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	oleh Enricco Alend Tribuono, Nunik Hariyani, dan Zulin Nurchayati (2024)	Analisis <i>Toxic Behavior</i> dalam Komunikasi Interpersonal pada Pemain <i>Game Online Mobile Legends: Bang-Bang</i>	Sama-sama membahas tentang komunikasi pada pengguna <i>game mobile legends</i>	Peneliti menemukan perbedaan di dalam komunikasi tersebut menggunakan komunikasi virtual atau <i>voice chat</i> sedangkan dalam penelitian ini menggunakan komunikasi verbal secara langsung
2	Salsa Billa Putri, Dessy Wardiah, dan Darwin Effendi (2020)	Ragam Bahasa <i>Game Online, Populer Player Mobile Legends</i>	Sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dengan Teknik observasi wawancara dan dokumentasi	Dari penelitian ini membahas tentang ragam bahasa yang populer dikalangan pemain <i>game mobile legends</i> sedangkan dalam penelitian ini lebih membahas tentang komunikasi verbal berkata kasar
3	Fauzi Almutazam dan Irman (2022)	Pola Komunikasi <i>Gamers</i> Dalam <i>Game Online Mobile Legends</i> Pada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Adab Dan Dakwah	Sama-sama membahas tentang pola komunikasi pemain <i>game mobile legends</i>	Metode yang digunakan dalam penelitian wawancara langsung dan tidak langsung melalui aplikasi <i>whatsapp</i> untuk memperoleh data sedangkan penelitian yang diteliti oleh peneliti wawancara secara langsung kelapangan
4	Dini Wahdiyati, Reyvianto Dwi Putra (2022)	Kekerasan Verbal dalam Konten <i>Gaming</i> di Youtube (Analisis Isi Kualitatif Konten Ulasan Permainan <i>Online Minecraft</i> dan <i>Mobile Legends</i>)	Sama-sama membahas tentang <i>game online mobile legends</i>	Penelitian ini membahas tentang kekerasan verbal <i>game mobile legends</i> sedangkan di dalam penelitian membahas tentang komunikasi verbal berkata kasar pemain <i>game mobile legends</i>

		pada Akun Youtube Miuveox Dan Brandonkent Everything)		
5	Lalu Muhammad Ilham Fajri, Yulina Puspitasari, Muhammad Zulfa Irfansyah, dkk. (2022)	Perilaku Berbahasa <i>Youtuber Gaming Mobile legends</i>	Sama-sama membahas tentang <i>mobile legends</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan register pemain <i>mobile legends</i> sedangkan penelitian yang di teliti oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui perilaku berkata kasar pengguna <i>game mobile legends</i> .

Sumber : Data diolah dari penelitian terdahulu

Dari penelitian diatas dapat ditarik kesimpulan peneliti memperoleh persamaan dan perbedaan diantara peneliti terdahulu dan peneliti yang akan dilakukan. Persamaan dalam penelitian di atas yaitu sama-sama membahas tentang perilaku berkata kasar pengguna *game mobile legends*, dan metode yang digunakan yaitu kualitatif dengan tehnik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Perbedaan terletak pada kajiannya yang membahas tentang kuantitatif.

B. Kajian Teori

Bagian kajian teori penelitian berisi pembahasan tentang teori yang akan dijadikan sebagai perspektif dalam melakukan penelitian. Pembahasan teori terkait dengan peneliti secara lebih luas dan mendalam akan semakin memperdalam wawasan peneliti, dalam mengkaji permasalahan yang hendak dipecahkan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan peneliti. Posisi teori

penelitian kualitatif diletakkan sebagai perspektif atau analisis, bukan untuk diuji sebagaimana dalam penelitian kualitatif. Adapun kajian teori dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Komunikasi Verbal Berkata Kasar dan Prinsip Etika Komunikasi dalam Islam

a) Komunikasi verbal

Komunikasi verbal berkata kasar¹⁶ mengandung kata-kata kasar pada penggunaan bahasa atau ungkapan yang tidak sopan, menghina, atau cenderung menyakiti perasaan orang lain. Kata-kata kasar ini bisa berupa makian, cemoohan, atau sindiran yang tidak pantas dan sering kali mengandung unsur negatif, seperti kebencian, penghinaan, atau pelecehan. Penggunaan komunikasi verbal yang kasar bisa terjadi dalam berbagai konteks, seperti dalam percakapan sehari-hari, debat, atau bahkan dalam interaksi profesional, meskipun seharusnya komunikasi yang efektif dan sehat selalu mengutamakan saling menghormati.

Penggunaan kata-kata kasar dalam komunikasi verbal sering kali berdampak negatif, baik bagi pihak yang menerima pesan maupun bagi hubungan antara individu, bagi penerima, kata-kata kasar bisa menyebabkan rasa sakit hati, stres, atau bahkan memicu konflik, disisi lain, penggunaan kata-kata kasar juga mencerminkan kurangnya keterampilan dalam mengelola emosi dan berkomunikasi secara

¹⁶ Bonaraja Purba dkk, “*Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar*.”, (Sumatera Utara: Yayasan Kita Menulis, 2020), 7

konstruktif. Secara sosial, bahasa kasar bisa merusak citra diri penggunanya dan menciptakan suasana yang tidak nyaman di sekitarnya, namun dalam beberapa situasi tertentu, seperti dalam budaya tertentu atau dalam bentuk humor tertentu, kata-kata kasar bisa digunakan untuk mengekspresikan perasaan yang kuat atau untuk menunjukkan keakraban. Meskipun demikian, sebaiknya penggunaan kata-kata kasar tetap dihindari dalam komunikasi sehari-hari, terutama dalam konteks yang formal atau saat berinteraksi dengan orang yang tidak dikenal dekat, demi menjaga keharmonisan dan rasa saling menghormati antar individu.

b) Berkata Kasar

Berkata kasar ialah suatu bentuk ungkapan yang dapat menistakan orang lain dengan menggunakan kata-kata yang tidak sepatasnya diucapkan kepada orang tersebut, seperti caci makian, umpatan, penghinaan, dan lain-lain. Bahasa kasar dapat digolongkan sebagai tindak kekerasan verbal karena ungkapan yang digunakan dapat melukai perasaan orang lain.¹⁷

Ada beberapa bentuk kata kasar yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari yakni:¹⁸

¹⁷ Muhammad Fikri Salim dan Topan Rahmatul Iman, "Penggunaan Bahasa Kasar oleh Remaja Laki-laki BTN Karang Dima Indah Sumbawa dalam Pergaulannya", *Journal of Communication Science* Vol. 4, No. 2 (2022), 87

¹⁸ Muhammad Fikri Salim dan Topan Rahmatul Iman, "Penggunaan Bahasa Kasar oleh Remaja Laki-laki BTN Karang Dima Indah Sumbawa dalam Pergaulannya", *Journal of Communication Science* Vol. 4, No. 2 (2022), 90

- 1) Menggunakan nama-nama hewan, nama-nama hewan yang sering digunakan adalah hewan yang dianggap kotor, najis, busuk atau buruk. contohnya seperti Anjing dan Babi yang dianggap hewan yang najis dan kotor.
- 2) Menggunakan anggota tubuh, nama anggota tubuh yang sering digunakan biasanya adalah bagian anggota tubuh yang tidak layak atau tidak sopan jika disebutkan di muka umum. Contohnya *kontol*, *tempik*, dan lain-lain.
- 3) Menggunakan jenis profesi, yaitu profesi yang dianggap negatif oleh masyarakat. Contohnya seperti pelacur dan lain-lain.
- 4) Menggunakan jenis aktifitas, aktivitas yang dimaksud yaitu aktifitas yang tidak layak atau tidak sopan jika disebutkan di muka umum. Contohnya seperti, *jancuk* yang memiliki arti berbeda-beda setiap daerahnya.
- 5) Menggunakan jenis kata sifat, yang dimaksud dengan kata sifat yakni memiliki kesan buruk jika dilontarkan kepada orang lain. contohnya seperti *goblok*, *tolol* dan lain-lain.
- 6) Menggunakan jenis makhluk halus, seperti *Setan* dan jenis makhluk halus lainnya.
- 7) Menggunakan jenis kata kekerabatan, contohnya seperti, bapak, *mamak* dan sebagainya.

- 8) Menggunakan jenis kata benda, kata benda yang dimaksud adalah benda yang dianggap kotor contohnya seperti *Kulok* yang di dalam bahasa Bali yang artinya Anjing.
- 9) Menggunakan jenis makanan, contohnya *asem* yang biasa digunakan untuk mengungkapkan kekesalan contohnya seperti asam.
- 10) Menggunakan bahasa asing, bahasa asing yang digunakan bahasa yang memiliki makna atau arti yang kasar yang berasal dari negara-negara seperti, Amerika, Inggris dan lain-lain contohnya seperti, *fuck*, *shit*, dan lain sebagainya.

c) Etika Berkomunikasi dalam Islam

Etika merupakan salah satu bidang keilmuan yang sudah dikenal sejak zaman Socrates.¹⁹ Etika merupakan gagasan yang merumuskan tentang kelaziman tertentu yang seharusnya dilakoni oleh manusia dalam hidupnya, dengan kata lain etika sebagai cabang filsafat membicarakan soal-soal praktis hidup.

Dalam Al-Quran, prinsip komunikasi Islam setidaknya ada enam jenis gaya bicara atau pembicaraan (qaulan) yang dikategorikan sebagai kaidah, prinsip, atau etika komunikasi Islam, yakni Qaulan

¹⁹ Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia, “*Kamus Besar Bahasa Indonesia*” (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), 309.

Sadida, Qaulan Baligha, Qaulan Ma'rufa, Qaulan Karima, Qaulan Layinan, dan Qaulan Maysura.²⁰

Prinsip pertama adalah Qaulan Sadida. Perkataan Qaulan Sadida terdapat dalam firman Allah SWT dalam Alquran surat An-Nisa ayat 9 sebagaimana tertulis di bawah ini:²¹

﴿سَدِيدًا قَوْلًا وَلَيَقُولُوا اللَّهُ فَلْيَتَّقُوا عَلَيْهِمْ خَافُوا ضِعْفًا ذُرِّيَّةً خَلْفَهُمْ مِنْ تَرَكَوْا لَوِ الَّذِينَ وَلِيَّخَسْ﴾

Artinya: “Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka, oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan Qaulan Sadida perkataan yang benar”

Qaulan Sadidan berarti pembicaraan, ucapan, atau perkataan yang benar, baik dari segi substansi (materi, isi, pesan) maupun redaksi (tata bahasa), dari segi substansi, komunikasi islam harus menginformasikan atau menyampaikan kebenaran, faktual, hal yang benar saja, jujur, tidak berbohong, juga tidak merekayasa atau memanipulasi fakta.

Komunikasi Islam harus menggunakan kata-kata yang baik dan benar baku, sesuai kaidah bahasa yang berlaku, jika hendak dihubungkan dalam bahasa Indonesia, maka komunikasi hendaknya mentaati kaidah tata bahasa dan menggunakan kata-kata baku yang sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).

²⁰ Adzah Zahzuli, Salsa Wulandari, Faiza Alifia, Nur Amaliyah, dan Yayat Suharyat, “*Etika Berkomunikasi dalam Islam*” Jurnal Dakwah dan Komunikasi Islam Vol. 04, No. 01 (2022). 1-6

²¹ Departemen Agama RI, “*Al’quran dan terjemahannya*” (Surakarta: Jl. Duku No 22,209), 78

Prinsip selanjutnya dalam Komunikasi Islam adalah Qaulan Baligha, kata baligha berarti tepat, lugas, fasih, dan jelas maknanya. Qaulan Baligha artinya menggunakan kata-kata yang efektif, tepat sasaran, komunikatif, mudah dimengerti, langsung ke pokok masalah (*straight to the point*), dan tidak berbelitbelit atau bertele-tele, agar komunikasi tepat sasaran, gaya bicara dan pesan yang disampaikan hendaklah disesuaikan dengan kadar intelektualitas komunikan dan menggunakan bahasa yang dimengerti oleh mereka. Perhatikan firman Allah SWT dalam surat An-Nissa ayat 63. di bawah ini:²²

﴿مُ اللَّهُ مَا فِي قُلُوبِهِمْ فَأَعْرَضْ عَنْهُمْ وَعِظْهُمْ وَقُلْ لَهُمْ فِي أَنفُسِهِمْ قَوْلًا بَلِيغًا أُولَئِكَ الَّذِينَ يَعْلَمُونَ﴾

Artinya: “Mereka itu adalah orang-orang yang Allah mengetahui apa yang di dalam hati mereka. karena itu berpalinglah kamu dari mereka, dan berilah mereka pelajaran, dan katakanlah kepada mereka Qaulan Baligha – perkataan yang berbekas pada jiwa mereka. (QS An-Nissa :63).

Prinsip yang ketiga dalam komunikasi islam adalah Qaulan Ma’rufa. Qaulan Ma’rufa artinya perkataan yang baik, ungkapan yang pantas, santun, menggunakan sindiran (tidak kasar), dan tidak menyakitkan atau menyinggung perasaan. Qaulan Ma’rufa juga bermakna pembicaraan yang bermanfaat dan menimbulkan kebaikan (maslahat). Kata Qaulan Ma`rufan disebutkan Allah dalam surat Al-ahzab ayat 32 di bawah ini :²³

²²Departemen Agama RI, “*Al’quran dan terjemahannya*” (Surakarta: Jl. Duku No 22,209), 88

²³Departemen Agama RI, “*Al’quran dan terjemahannya*” (Surakarta: Jl. Duku No 22,209), 422

يٰۤاَيُّهَا النِّبِيُّ لَسْتِنَّ كَاٰحِدٍ مِّنَ النِّسَاءِ ۚ اِنَّ اَتَّقِيْتَنَّ فَلَا تَخْضَعْنَ
بِالْقَوْلِ فَيَطْمَعَ الَّذِي فِي قَلْبِهِ مَرَضٌ وَقُلْنَ قَوْلًا مَّعْرُوفًا ﴿٣٢﴾

Artinya: Hai isteri-isteri nabi, kamu sekalian tidaklah seperti wanita yang lain, jika kamu bertakwa. Maka janganlah kamu tunduk dalam berbicara sehingga berkeinginanlah orang yang ada penyakit dalam hatinya dan ucapkanlah perkataan yang baik. (Q.S Al-Ahzab ayat 32).

Prinsip selanjutnya dalam komunikasi Islam adalah Qaulan Karima. Prinsip ini disebutkan Allah Swt dalam beberpa ayatnya, misalnya dalam surat Al-Isra ayat 23 berikut :²⁴

اِمَّا يَبْلُغَنَّ عِنْدَكَ ۙ وَفَضَىٰ رَبُّكَ اَلَّا تَعْبُدُوْا اِلَّا اِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ اِحْسَانًا ﴿٢٣﴾ اَحْذِهِمَا اَوْ كَلِمًا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا اُفٍّ وَّلَا تَنْهَرُهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا كَرِيْمًا

Artinya: Dan Tuhanmu Telah memerintahkan supaya kamu jangan menyembah selain dia dan hendaklah kamu berbuat baik pada ibu bapakmu dengan sebaik-baiknya. jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berumur lanjut dalam pemeliharaanmu, Maka sekali-kali janganlah kamu mengatakan kepada keduanya perkataan "ah" dan janganlah kamu membentak mereka dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang mulia. (Q.S. Al – Isra ayat : 23)

Qaulan Karima adalah perkataan yang mulia, diiringi dengan rasa hormat dan mengagungkan, enak didengar, lemah-lembut, dan bertatakrama. Dalam ayat tersebut perkataan yang mulia wajib dilakukan saat berbicara dengan kedua orangtua. Kita dilarang membentak mereka atau mengucapkan kata-kata yang sekiranya menyakiti hati mereka. Qaulan Karima harus digunakan khususnya

²⁴Departemen Agama RI, "Al'quran dan terjemahannya" (Surakarta: Jl. Duku No 22,209), 284

saat berkomunikasi dengan kedua orang tua atau orang yang harus kita hormati. Dalam konteks jurnalistik dan penyiaran, Qaulan Karima bermakna menggunakan kata-kata yang santun, tidak kasar, tidak vulgar, dan menghindari “*bad taste*”, seperti jijik, muak, ngeri, dan sadis.

Prinsip yang kelima dalam komunikasi Islam adalah Qaulan Layina. Qaulan Layina berarti pembicaraan yang lemah-lembut, dengan suara yang enak didengar, dan penuh keramahan, sehingga dapat menyentuh hati. Dalam Tafsir Ibnu Katsir disebutkan, yang dimaksud layina ialah kata kata sindiran, bukan dengan kata kata terus terang atau lugas, apalagi kasar. Perhatikan firman Allah dalam surat Thaha ayat 44 berikut ini :²⁵

فَقُولَا لَهُ قَوْلًا لَّيِّنًا لَّعَلَّهُ يَتَذَكَّرُ أَوْ يَخْشَىٰ

Artinya : Maka berbicaralah kamu berdua kepadanya dengan kata-kata yang lemah lembut, Mudah-mudahan ia ingat atau takut".

(Q.S Thaha 44).

Ayat di atas adalah perintah Allah SWT kepada Nabi Musa dan Harun agar berbicara lemah-lembut, tidak kasar, kepada Fir'aun., dengan Qaulan Layina, hati komunikan (orang yang diajak berkomunikasi) akan merasa tersentuh dan jiwanya tergerak untuk menerima pesan komunikasi kita. Dengan demikian, dalam

²⁵ Departemen Agama RI, “*Al’quran dan terjemahannya*” (Surakarta: Jl. Duku No 22,209), 314

komunikasi Islam, semaksimal mungkin dihindari kata-kata kasar dan suara (intonasi) yang bernada keras dan tinggi.

Prinsip Keenam adalah Qaulan Maysura. Qaulan Maysura bermakna ucapan yang mudah, yakni mudah dicerna, mudah dimengerti, dan dipahami oleh komunikan. Makna lainnya adalah kata-kata yang menyenangkan atau berisi hal-hal yang menggembirakan. Prinsip ini juga disebutkan Allah dalam Al-Quran surat Al-Isra ayat 28 sebagai berikut :²⁶

تَرْجُوهَا فَقُلْ لَهُمْ قَوْلًا مَّيْسُورًا وَإِمَّا تُعْرِضَنَّ عَنْهُمْ ابْتِغَاءَ رَحْمَةٍ مِّن رَّبِّكَ ۖ

Artinya: Dan jika kamu berpaling dari mereka untuk memperoleh rahmat dari Tuhanmu yang kamu harapkan, Maka katakanlah kepada mereka Ucapan yang pantas. (Q.S. Al-Isra ayat 28)

2. Teori Interaksi Simbolik

a. Pengertian teori interaksi simbolik

Teori interaksional simbolik dari Herbert Blumer masuk dalam tatanan komunikasi interpersonal. Tatanan komunikasi interpersonal adalah tatanan komunikasi yang melibatkan dua orang atau lebih yang saling berinteraksi secara langsung, komunikasi terjadi secara tatap muka, sehingga memungkinkan adanya interaksi yang lebih personal dan mendalam.

²⁶ Departemen Agama RI, “*Al’quran dan terjemahannya*” (Surakarta: Jl. Duku No 22,209), 285

Komunikasi verbal berkata kasar pengguna *game mobile legends* memiliki keterkaitan dengan teori interaksi simbolik, dimana di dalam komunikasi verbal yang dilakukan satu dua orang atau lebih di tempat umum. Seperti rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali

Teori interaksi simbolik menekankan pentingnya makna dalam komunikasi interpersonal. Makna adalah sesuatu yang diberikan oleh manusia kepada sesuatu, dalam komunikasi interpersonal, makna diciptakan oleh manusia melalui proses interpretasi simbol-simbol yang digunakan. Simbol-simbol tersebut dapat berupa bahasa, gerak tubuh, ekspresi wajah, dan lain-lain. Berdasarkan hal tersebut, teori interaksional simbolik dapat digunakan untuk memahami komunikasi interpersonal yang terjadi dalam berbagai konteks, seperti yang terjadi di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali antara pemain satu dengan pemain lainnya.²⁷

b. Indikator-indikator dalam teori interaksi simbolik²⁸

Teori interaksi simbolik adalah pendekatan dalam sosiologi dan psikologi sosial yang menekankan pentingnya simbol-simbol dalam interaksi sosial dan komunikasi. Salah satu indikator utama dalam teori ini adalah makna (*meaning*), yang menjadi pusat dari setiap interaksi sosial. Individu memberikan makna pada simbol dan tindakan melalui interaksi dengan orang lain. Komunikasi terjadi ketika makna yang

²⁷ Edison Hutapea M.Si., “*Teori Komunikasi (Proses Tatanan dan Fungsi Teori Komunikasi dalam Penelitian)*”, (Jawa Tengah, CV. Eureka Media Aksara, 2024). 81

²⁸ Yuliana, Muhammad Adi Pribadi, “*Interaksi Simbolik dalam Perencanaan Komunikasi Pemasaran: Study Kasus Kyne di Media Sosial Tiktok?*”, Jurnal Vol. 6, No. 2 (2022). 249-250

dimaksudkan oleh satu pihak diterima dan dipahami oleh pihak yang lain. Bahasa (*language*) adalah alat utama yang digunakan untuk menciptakan dan berbagi makna, melalui bahasa, individu dapat mengekspresikan pikiran, perasaan, dan niat mereka, serta memahami makna yang disampaikan oleh orang lain.

Selain itu, pikiran (*thought*) berperan penting dalam teori ini, mencakup proses mental yang terjadi saat individu menafsirkan simbol dan makna yang diterima dari orang lain. Pikiran juga melibatkan refleksi diri dan kemampuan untuk mempertimbangkan berbagai perspektif dalam suatu interaksi. Konsep diri (*self*) juga krusial, merujuk pada cara individu melihat dan memahami diri mereka sendiri melalui interaksi dengan orang lain. Diri terbentuk melalui proses sosial di mana individu melihat diri mereka dari perspektif orang lain, yang dikenal sebagai konsep "cermin diri" atau "*looking-glass self*".

Interaksi sosial (*social interaction*) adalah proses di mana individu berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain menggunakan simbol-simbol yang memiliki makna. Interaksi sosial ini membentuk dasar dari semua hubungan dan struktur sosial. Setiap interaksi terjadi dalam konteks tertentu yang mempengaruhi bagaimana individu memberikan makna pada simbol dan tindakan, yang disebut sebagai situasi yang didefinisikan (*definition of the situation*). Definisi situasi ini dipengaruhi oleh norma-norma sosial, peran, dan harapan yang ada dalam konteks tersebut.

Peran sosial (*social roles*) juga mempengaruhi bagaimana individu berkomunikasi dan berinteraksi. Setiap peran membawa harapan tertentu yang membentuk perilaku dan interaksi individu, dalam setiap interaksi, makna tidak selalu diterima begitu saja, melainkan sering kali dinegosiasikan pihak-pihak yang berkomunikasi. Negosiasi makna (*negotiation of meaning*) ini dapat melibatkan klarifikasi, penyesuaian, dan kompromi.

Indikator-indikator ini membantu menjelaskan bagaimana individu menggunakan simbol untuk berkomunikasi, bagaimana makna dibentuk dan dipahami dalam konteks sosial, serta bagaimana identitas dan hubungan sosial dibangun melalui interaksi simbolik, dengan memahami indikator-indikator ini, kita dapat lebih memahami dinamika komunikasi dan interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari.

c. Faktor-faktor dalam teori interaksi simbolik²⁹

teori interaksi simbolik adalah pendekatan dalam sosiologi dan psikologi sosial yang menekankan pentingnya simbol-simbol dalam interaksi sosial dan komunikasi. Ada beberapa faktor utama dalam teori ini yang menjelaskan bagaimana komunikasi dan interaksi sosial berlangsung.

faktor-faktor komunikasi interaksi simbolik memegang peranan penting dalam membentuk pemahaman individu terhadap dunia sosial di sekitarnya, seperti di komunikasi verbal berkata kasar pengguna

²⁹ Abdur Rauf Hasbullah, Nur Ahid dan Sutrisno, “Penerapan Teori Interaksi Simbolik Dan Perubahan Sosial Di Era Digital”

game mobile legends yang terjadi di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali Pertama, simbol-simbol komunikasi menjadi elemen kunci. Simbol-simbol ini dapat berupa kata-kata, bahasa tubuh, atau ekspresi wajah yang digunakan oleh individu untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Kedua, peran interaksi sosial dalam proses komunikasi sangat penting. Melalui interaksi tersebut, pengguna *game mobile legends* dapat bertukar simbol-simbol komunikasi dan menghasilkan makna bersama. Ketiga, persepsi dan interpretasi subjektif juga menjadi faktor yang signifikan dalam teori ini. Setiap individu memiliki persepsi yang unik terhadap simbol-simbol komunikasi, yang dipengaruhi oleh pengalaman hidup, latar belakang budaya, dan konteks sosial mereka. Keempat, konteks situasional menjadi faktor penting dalam memahami komunikasi. Konteks tersebut mencakup kondisi fisik, hubungan antar individu, serta norma-norma sosial yang mengatur interaksi komunikatif.

Faktor-faktor ini bersama-sama membentuk kerangka kerja dalam teori interaksi simbolik yang memungkinkan kita untuk memahami proses komunikasi manusia secara lebih mendalam, baik dalam konteks interaksi langsung maupun melalui media komunikasi.

d. Tahapan-tahapan dalam teori interaksi simbolik³⁰

Teori interaksi simbolik dalam komunikasi menyoroti proses dimana individu menciptakan dan memahami makna melalui interaksi sosial. Ada beberapa tahapan kunci dalam teori ini yang menggambarkan bagaimana komunikasi berlangsung dan makna terbentuk dalam konteks sosial.

Tahapan pertama adalah penggunaan simbol (*use of symbols*). Individu menggunakan simbol-simbol seperti kata-kata, isyarat, dan tindakan untuk berkomunikasi. Simbol-simbol ini memiliki makna yang disepakati bersama dalam suatu masyarakat atau kelompok sosial. Proses ini melibatkan pemilihan simbol yang tepat untuk menyampaikan pesan yang dimaksudkan kepada orang lain.

Tahapan kedua adalah penafsiran makna (*interpretation of meaning*). Saat menerima simbol dari orang lain, individu menafsirkan makna dari simbol tersebut berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan konteks sosial mereka. Penafsiran ini memungkinkan individu memahami pesan yang disampaikan oleh pihak lain. Proses ini sangat bergantung pada kemampuan kognitif individu untuk mengaitkan simbol dengan makna yang relevan.

Tahapan ketiga adalah refleksi diri (*self-reflection*). Dalam tahap ini, individu menggunakan konsep diri mereka untuk memahami bagaimana orang lain melihat mereka. Melalui proses refleksi diri,

³⁰ Ari Cahyo Nugroho, "Teori utama sosiologi Komunikasi (*fungsionalisme structural teori konflik interaksi simbolik*)" Jurnal komunikasi massa Vol. 2, No. 2 (2021). 192

individu mampu menilai dan memahami bagaimana tindakan dan simbol yang mereka gunakan diterima oleh orang lain. Konsep "cermin diri" atau "*looking-glass self*" sangat relevan dalam tahap ini, di mana individu membentuk identitas mereka berdasarkan persepsi orang lain terhadap mereka.

Tahapan keempat adalah negosiasi makna (*negotiation of meaning*). Makna yang dihasilkan dari interaksi tidak selalu langsung diterima begitu saja. Seringkali, pihak-pihak yang berkomunikasi harus melakukan negosiasi untuk mencapai pemahaman yang sama. Proses ini melibatkan klarifikasi, penyesuaian, dan kompromi untuk memastikan bahwa makna yang dimaksudkan benar-benar dipahami oleh semua pihak yang terlibat dalam komunikasi.

Tahapan kelima adalah internalisasi norma sosial (*internalization of social norms*). Melalui interaksi yang berulang, individu belajar dan menginternalisasi norma-norma sosial dan harapan yang berlaku dalam masyarakat. Norma-norma ini membentuk pola komunikasi dan interaksi yang diakui dan diikuti oleh anggota masyarakat. Internalisasi ini membantu individu memahami peran dan tanggung jawab mereka dalam berbagai konteks sosial.

Tahapan keenam adalah penyesuaian perilaku (*adjustment of behavior*). Berdasarkan makna yang telah dinegosiasikan dan norma-norma sosial yang sudah diinternalisasi, individu menyesuaikan perilaku mereka untuk mencapai komunikasi yang efektif. Penyesuaian

ini mencakup perubahan dalam penggunaan simbol, gaya komunikasi, dan respons terhadap umpan balik yang diterima dari orang lain.

Tahapan terakhir adalah evaluasi dan umpan balik (*evaluation and feedback*). Setelah interaksi berlangsung, individu mengevaluasi efektivitas komunikasi dan menerima umpan balik dari pihak lain. Evaluasi ini membantu individu memahami sejauh mana makna yang mereka maksudkan telah dipahami dengan benar, dan umpan balik memungkinkan mereka untuk memperbaiki komunikasi di masa mendatang.

Melalui tahapan-tahapan ini, teori interaksi simbolik menjelaskan bagaimana individu membentuk dan memahami makna dalam komunikasi, serta bagaimana interaksi sosial berkontribusi pada pembentukan identitas dan hubungan sosial. Dengan memahami tahapan-tahapan ini, kita dapat lebih memahami dinamika komunikasi dan meningkatkan keterampilan komunikasi kita dalam berbagai konteks sosial.

3. *Game Mobile Legends*

Game online Mobile Legends rilis pada tanggal 11 Juli 2016, diterbitkan oleh Moonton. Moonton adalah sebuah perusahaan yang berasal dari kota China. *Game online Mobile Legends* sendiri merupakan sebuah permainan MOBA (*Massively Online Battle Arena*) yang dirancang

untuk ponsel baik untuk ponsel dengan sistem operasi android maupun IOS.³¹

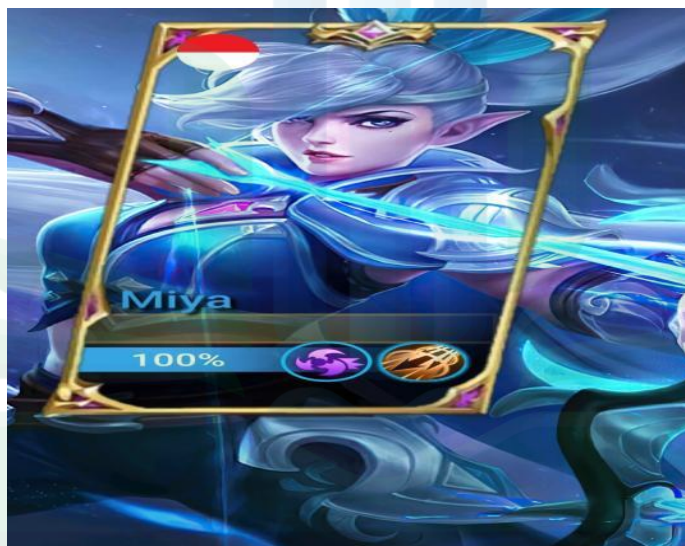
Game Mobile Legends memiliki lima mode permainan yaitu mode peringkat, perkelahian klasik, *arcade*, dan *custom*. Namun yang paling banyak dimainkan dari kelima mode permainan tersebut adalah mode ranking, dimana dalam mode ranking, setiap tim atau pemain bersaing untuk memenangkan pertandingan dimana dua tim lawan berjuang untuk merebut dan menghancurkan markas mempertahankan markasnya sendiri. base yang menguasai tiga jalur, tiga jalur yang biasa disebut jalur atas adalah jalur atas, jalur tengah adalah jalur tengah, dan jalur bawah adalah jalur bawah, dimana ketiga jalur tersebut menghubungkan base kedua tim. Permainan ini bisa dikatakan dimenangkan jika kedua tim dapat menghancurkan *tower base* lawan terlebih dahulu, kemudian pemenangnya akan mendapatkan *star points* atau poin bintang untuk meningkatkan *level* atau ranknya dalam *game mobile legends*. Mode permainan ini mengadu pemain-pemain *mobile legends* satu sama lain untuk mendapatkan peringkat yang lebih tinggi. Terdapat karakter terkontrol yang lebih lemah, yang biasa disebut *minions* atau *creeps*, dimana *creeps* tersebut bertelur dari *base* tim satu ke *base* tim yang lain melalui tiga jalur utama untuk membantu masing-masing tim guna menghancurkan base dari tim lainnya untuk memperoleh kemenangan, terdapat juga karakter berupa *monster jungle* berupa *blue buff*, *redbuff*, *gold buff* dan *turtle* untuk

³¹I Ketut Sidharta Yogatama, "Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)" Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer Vol. 3, No. 3 (2019). 2559

mempercepat *leveling* dan memperkaya diri avatar atau hero-hero yang dimainkan, dan yang terakhir ada yang namanya *lord* yang merupakan monster besar yang sangat efektif untuk membantu menghancurkan *base* lawan dan memperoleh kemenangan.

Tiga macam hero yang terkenal dengan *skin legendsnya* di dalam bermain *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali :³²

a. Miya



Gambar 3.1

Miya adalah seorang hero dengan role marksman, Miya sendiri merupakan bangsa elf yang tinggal di *Azrya woodlands*. Miya adalah karakter terpopuler di kalangan pemain *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali, *damage* yang besar di *middle*

³²Asrullah Ahmad, Martinus Eko Prasetyo, dan Stephani Inesia Linando, “Analisis Visual Karakter Hero Dengan Skin Legend Pada Mobile Legends:Bang Bang” Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni Vol. 6, No. 1 (2022). 65-67

to late game, dan kecepatan serangan merupakan modal utama hero ini masih sering dijagokan dalam arena *MLBB*.

Alucard



Gambar 3.2

Alucard adalah karakter hero dengan *role Fighter*, Alucard sendiri merupakan bangsa manusia yang berasal dari putra seorang pahlawan yang diasingkan. Karakter ini sangat populer di kalangan pemain, *damage* dan *lifesteal* yang besar di dalam war, karakter Alucard sendiri merupakan kekuatan utama hero ini masih sering dipilih sebagai martir dalam arena *MLBB*.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

b. Saber



Gambar 3.3

Saber adalah seorang hero dengan role assasin, yang awalnya adalah manusia namun diubah menjadi *cyborg humanoid* oleh sebuah lab yang dimiliki orang jahat. Karakter ini sangat populer dikalangan pemain, *damage* dan efektifitas ranking merupakan kekuatan utama hero Saber dalam arena *MLBB*.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian adalah rencana dan prosedur yang mencakup langkah-langkah untuk melaksanakan penelitian. Langkah-langkah ini dirancang untuk memperoleh jawaban atas pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan. Pendekatan ini digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena bersifat deskriptif dan cenderung mengaplikasikan analisis dengan pendekatan induktif. Fokus penelitian ini adalah pada fakta-fakta yang ditemukan di lapangan.³³ Pendekatan kualitatif diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan, atau perilaku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat, atau organisasi tertentu yang dikaji dari sudut pandang utuh, dan komprehensif.³⁴

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan. Penelitian lapangan mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang, dan interaksi suatu sosial, individu, kelompok atau masyarakat. Dalam penelitian peneliti langsung terlibat ke lapangan untuk melakukan pengamatan tentang fenomena yang terjadi, meneliti suatu

³³Rukin, "Metodologi Penelitian Kualitatif", (takalar: Yayasan ahmar cendekia Indonesia, 2019). 6

³⁴Bogdan, R. C. Dan Steven J. Taapa nyetylor, 1992. "Introduction to Qualitative Research Methods: A Phenomenological Approach in the Social Sciences, alih bahasa Arief Furchan"

objek secara langsung. untuk itu, data primer dalam penelitian ini berasal dari lapangan sehingga data yang didapatkan benar-benar sesuai dengan keadaan mengenai fenomena yang terjadi di lokasi penelitian. Penelitian lapangan dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi yang diperoleh dari responden.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat di mana penelitian akan difokuskan untuk memastikan bahwa peneliti memperoleh hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian³⁵ tempat penelitian ini akan dilakukan di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali, NO. 20, Kecamatan Kuta, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Alasan ditemukannya memilih tempat tersebut sebagai penelitian yakni pada saat pra penelitian, peneliti menemukan 6-8 pemuda yang bermain *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod, dengan menggunakan komunikasi verbal berkata kasar. Idealnya Masyarakat atau pemuda yang berkunjung ke rumah makan Minangkabau hanya berkeperluan untuk makan dan minum saja, namun peneliti menemukan beberapa pemuda yang bermain *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali dengan menggunakan komunikasi verbal berkata kasar.

³⁵Rukin, “*Metodologi Penelitian Kualitatif*” (Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2021). 66

C. Subjek Penelitian

Menurut Moelong,³⁶ subjek penelitian adalah individu yang memiliki pemahaman mendalam tentang topik yang diteliti. Mereka dipilih untuk memberikan informasi terkait fakta dan kondisi di lokasi penelitian, dalam menentukan dan memilih subjek yang tepat, beberapa kriteria perlu dipertimbangkan. Biasanya, informasi dicari dari orang-orang yang telah lama terlibat dalam pekerjaan atau kegiatan yang sedang diteliti serta secara aktif berpartisipasi dalam kegiatan tersebut.

Penelitian kualitatif ini menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah suatu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu atau seleksi khusus.³⁷ *Purposive sampling* sangat cocok digunakan dalam penelitian kualitatif sebab, peneliti kemungkinan sudah tahu kualitas dari informan sehingga penelitian pun juga akan semakin valid.

Menurut Sanafiah Faisal,³⁸ sampel digunakan sebagai sumber data atau sebagai informan sebaiknya memiliki kriteria sebagai berikut

1. Mereka yang menguasai atau memahami suatu hal melalui proses akulturasi, di mana mereka tidak hanya mengetahui tetapi juga merasakan hal tersebut. (8 orang)
2. Mereka yang masih aktif mengikuti dan terlibat dalam kegiatan yang sedang diteliti. (8 orang)

³⁶ Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008). 188

³⁷ Sandu Siyoto, SKM., M.Kes dan M. Ali Sodik, M.A, “*Dasar Metode Penelitian*” (litsi media publishing, 2015). 66

³⁸ Mukhtazar, “*Prosedur Penelitian Pendidikan*” (Absolute Media: Bantul Yogyakarta, 2020). 66

3. Mereka yang memiliki waktu yang cukup untuk memberikan informasi. (5 orang)
4. Mereka yang dapat memberikan informasi dari berbagai sudut pandang, bukan hanya dari perspektif pribadi mereka. (5 orang)
5. Mereka yang awalnya dianggap "cukup asing" oleh peneliti, sehingga lebih dapat dijadikan sebagai narasumber yang relevan. (5 orang)

Adapun beberapa narasumber yang dikategorikan sebagai *purposive sampling* adalah:

1. Andre Rifki Anwar

Bapak Andre sebagai pemilik sekaligus pengelola rumah makan Minangkabau yang akan membantu peneliti dalam mencari dan mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan pengguna *game mobile legends* di rumah makan yang dikelolanya.

2. I Putu Aditya Jaya Mahendra

Bli Aditya sebagai pengunjung rumah makan Minangkabau yang akan membantu peneliti mencari data-data seputar pengunjung yang berbelanja menjadi rumah makan Minangkabau tersebut.

3. I Gede Okawira Adiguna

Bli Oka sebagai pengunjung yang bermain *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau, kak Oka sebagai informan yang memiliki kemampuan bermain *game mobile legends* akan membantu peneliti mencari data-data seputar perilaku berkata kasar pengguna *game mobile legends*.

4. Krisna

Bli Krisna sebagai salah satu pengguna *game mobile legends* yang berkata kasar di rumah makan Minangkabau tersebut, kak Krisna sebagai informan yang memiliki kemampuan bermain *game mobile legends* yang menggunakan perilaku berkata kasar akan membantu peneliti mencari data-data seputar perilaku berkata kasar pengguna *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali.

5. Mang Adi

Bli Adi sebagai salah satu pengguna *game mobile legends* yang berkata kasar di rumah makan Minangkabau tersebut, bli Adi sebagai informan yang memiliki kemampuan bermain *game mobile legends* yang menggunakan perilaku berkata kasar akan membantu peneliti mencari data-data seputar perilaku berkata kasar pengguna *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali.

D. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data ialah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang sesuai dengan standar penelitian. Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini wawancara, observasi, dan dokumentasi

1. Observasi

Observasi didefinisikan sebagai suatu proses melihat, mengamati, dan mencermati serta “merekam” perilaku secara sistematis untuk suatu tujuan

tertentu. Observasi ialah suatu kegiatan mencari data yang dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan atau diagnosis.³⁹

2. Wawancara

Menurut Moleong⁴⁰ wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interview*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.

Penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur dalam pengambilan data, termasuk dalam kategori wawancara pribadi dan menawarkan lebih banyak kebebasan dalam wawancara dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini yakni untuk lebih terbuka mendekati masalah dengan menanyakan pendapat dan gagasan orang yang diwawancarai saat melakukan wawancara, peneliti harus mendengarkan dengan baik dan mencatat apa yang disampaikan informan mereka.⁴¹

Ada beberapa hal yang dilakukan dalam melakukan wawancara:

- a. Responden penelitian yang berhubungan dengan wawancara.
- b. Pernyataan responden harus dapat dipercaya dan dapat dikatakan benar
- c. Responden harus mengerti yang dibicarakan oleh peneliti.

³⁹Umar Sidiq, M. Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, MA, "*Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*" (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019). 68

⁴⁰Umar Sidiq, M. Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, MA, "*Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*" (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019). 59

⁴¹Umar Sidiq M. Ag, Dr. Moh. Miftachul Choiri, MA, "*Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*" (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019). 64

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan data yang dilakukan untuk memperoleh sumber atau objek secara visual. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi hasil dari observasi dan wawancara yang bersumber dari rekaman atau dokumen. Dokumentasi berupa setiap proses pembuktian yang didasarkan atas jenis sumber apapun baik itu yang berupa tulisan, lisan dan gambaran, dalam penelitian ini metode dokumentasi digunakan sebagai sumber pendukung dalam kegiatan penelitian.

E. Analisis Data

Analisis data adalah proses menyusun, mengolah data secara sistematis yang diperoleh dari sumber-sumber seperti hasil wawancara, observasi, dokumentasi, dan catatan lapangandengan mengorganisasikan, menjabarkan dan menyusun data ke dalam kategori, memilih mana yang penting dan membuat Kesimpulan sehingga mudah difahami oleh diri sendiri ataupun orang lain. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerushingga selesai. Adapun teknik dari pengumpulan analisis data.⁴²

1. Mengumpulkan data (*Data Collection*) Peneliti mengumpulkan data yang sudah diperoleh dari lapangan dalam berbagai bentuk data, seperti deskripsi hasil wawancara, jawaban dari angket yang diberikan pada subjek penelitian, dan juga hasil data dokumentasi.

⁴² Muhammad Muhyi, dkk, “*Metodologi Penelitian*”, (Surabaya, Adi Buana University Press 2018). 65-67

2. Memaparkan data (*Data Display*) Data yang sudah diperoleh berdasarkan informasi dari sumber data, maka dilanjutkan dengan memaparkan data, paparan data bisa dalam bentuk tabel yang berisikan paparan tiga sumber data.
3. Mereduksi data (*Data Reduction*) Data yang sudah dipaparkan dengan lengkap sesuai dengan masukan-masukan yang tertulis disetiap tabel adalah keseluruhan data yang diperoleh dari lapangan tanpa ada kurang satupun dari data tersebut.
4. Menyimpulkan data (*Conclusion*) setelah data direduksi dengan sederhana yakni mencari pola jawaban yang sama, kemudian dipilih salah satu yang mewakilinya, maka dapat diambil kesimpulan.

F. Keabsahan Data

Penelitian kualitatif memandang objek sebagai sesuatu yang dinamis, sehingga dalam penelitian kualitatif memerlukan waktu yang lebih lama serta diperlukan pengujian keabsahan data, karena tujuan penelitian kualitatif

bersifat penemuan. Uji keabsahan data dilakukan agar tidak ditemukan informasi yang tidak sesuai dengan penelitian. Laporan penelitian dikatakan

valid jika ada kesamaan data yang terjadi pada objek penelitian data yang di laporkan peneliti. Uji keabsahan data menggunakan uji kredibilitas dengan cara triangulasi. Triangulasi diartikan sebagai pengecekan data dari beberapa sumber dengan berbagai cara dan waktu.⁴³

⁴³ Umar Sidiq dan Moch. Miftachul Choiri, “*Metode Penelitian Kualitatif di bidang Pendidikan*”, (Ponorogo, Nata Karya, 2019). 90

Dalam penelitian ini, digunakan metode triangulasi sumber, triangulasi sumber adalah proses menguji data dengan memeriksa informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, seperti hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik triangulasi sumber yang dimaksud meliputi langkah-langkah berikut:

1. Membandingkan data yang diperoleh dari pengamatan dengan hasil wawancara.
2. Membandingkan jawaban dari satu informan dengan jawaban dari informan lainnya.
3. Membandingkan informasi yang didapatkan dengan kenyataan yang ada.

G. Tahap-Tahap Penelitian

Proses penelitian melibatkan beberapa tahap, yaitu tahap pra-lapangan, tahap pelaksanaan, dan tahap analisis, yang harus diselesaikan sebelum peneliti mulai melakukan penelitian di lapangan:

1. Tahap Pra-lapangan

Tahap pra-lapangan, peneliti harus melalui beberapa langkah berikut:

a. Menyusun rancangan penelitian

Menyusun rancangan penelitian adalah langkah yang penting dalam melakukan penelitian.

- 1) Judul penelitian
- 2) Konteks penelitian
- 3) Fokus penelitian
- 4) Tujuan penelitian

5) Manfaat penelitian

6) Metode pengumpulan data

b. Memilih lokasi penelitian

Sebelum memilih penelitian, peneliti sudah menentukan terlebih dahulu lokasi penelitian yang diteliti. Adapun lokasi penelitian yang akan dilakukan di Rumah Makan Minangkabau, Jalan Banjar Merthanadi Kerobokan Kelod, No. 20 Kecamatan Kuta, Kabupaten Badung Provinsi Bali.

c. Mengurus surat perizinan penelitian

Penelitian yang dilakukan bersifat resmi, sehingga peneliti harus menyertakan surat penelitian yang disediakan oleh pihak Akademik Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri KHAS Jember kepada pihak yang akan menjadi tempat penelitian pihak yang akan menjadi tempat penelitian

d. Menilai keadaan lapangan

Setelah mendapat persetujuan, peneliti harus melakukan survei lapangan untuk mengetahui latar belakang subjek penelitian, lingkungan penelitian, lingkungan informan, dan lain-lain. Penelitian ini dilakukan untuk memudahkan peneliti memperoleh data.

e. Memilih informan atau narasumber

Pada tahap ini, peneliti memilih informan yang dianggap mampu memberikan informasi yang diperlukan.

f. Menyiapkan perlengkapan penelitian

Peneliti perlu menyiapkan peralatan yang akan digunakan selama penelitian, seperti pedoman wawancara, buku catatan, alat tulis, dan ponsel untuk merekam suara serta mengambil dokumentasi.

2. Tahap pelaksanaan

Peneliti melakukan kunjungan ke lokasi penelitian untuk memahami apa yang perlu diteliti dan menentukan subjek yang akan menjadi informan. Langkah ini diharapkan dapat mempermudah peneliti dalam berinteraksi dengan informan serta dalam proses pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi.

3. Tahap analisis data

Setelah memperoleh analisis data yang diinginkan melalui wawancara dan observasi di lokasi penelitian, peneliti akan melanjutkan ke tahap akhir, yaitu tahap analisis data, pada tahap ini, data akan disimpulkan menjadi informasi yang bersifat deskriptif.

H. Sistematika Pembahasan

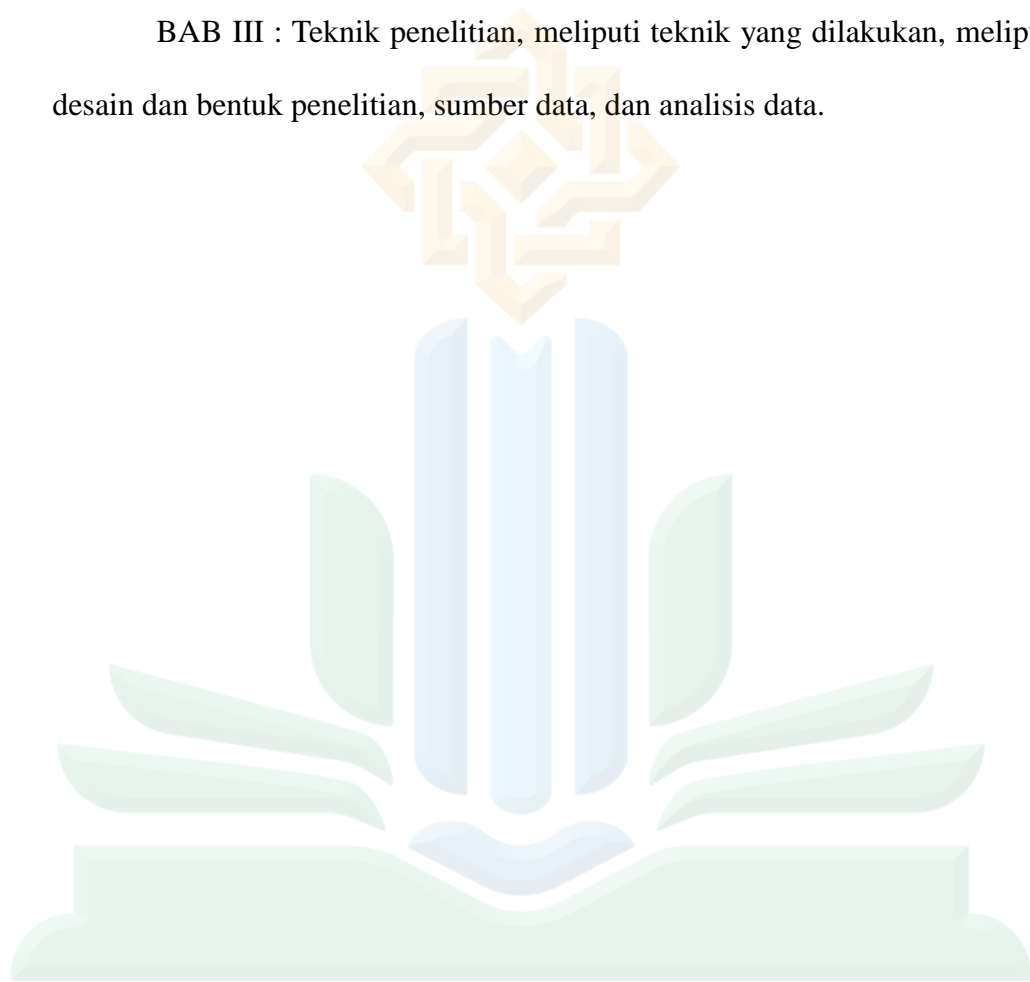
Dalam sistematika pembahasan yang diatur dalam beberapa bab, berikut adalah beberapa elemen sistematika pembahasan:

BAB Pembukaan mencakup Judul Penelitian, Lembar Persetujuan, dan Daftar Isi.

BAB I : Pendahuluan memuat motif kerangka masalah, gambaran umum masalah, pokok-pokok kajian, manfaat kajian, makna kata, dan urutan argumentasi.

BAB II : Tinjauan daftar pustaka, termasuk penelitian terdahulu, dan peraturan terkait penelitian yang dilakukan.

BAB III : Teknik penelitian, meliputi teknik yang dilakukan, meliputi desain dan bentuk penelitian, sumber data, dan analisis data.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah Berdirinya Rumah Makan Minangkabau Kerobokan Kelod

Bali⁴⁴

Rumah makan Minangkabau didirikan pada tahun 2014 oleh seorang perantau yang bernama Irdes Hendri dari Minangkabau, saat itu bapak Irdes masih berumur 45 tahun, pada waktu itu secara tak sengaja bapak Irdes menemukan sebuah ruko kosong yang letaknya strategis, merupakan daerah yang ramai dikunjungi baik oleh wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara. Lokasi ini memberikan peluang besar untuk memperkenalkan masakan Minangkabau kepada khalayak yang lebih luas, dan kebetulan dekat dengan rumahnya, tak berselang waktu lama munculah ide bapak Irdes untuk menyewa ruko tersebut dan membangun sebuah usaha kuliner makanan khas dari Minangkabau yakni nasi Padang,

pada waktu itu bapak Irdes memulai usahanya hanya dengan sang istri saja, namun setelah berjalan beberapa tahun usahanya sangat berkembang

dan sudah memiliki beberapa karyawan, bapak Irdes yang memiliki visi untuk memperkenalkan dan menyebarkan cita rasa masakan Padang di pulau Bali tepatnya di daerah Kerobokan Kelod Badung, seperti banyak perantau Minangkabau lainnya, pendiri rumah makan ini membawa tradisi kuliner khas dari Sumatera Barat yang terkenal dengan kelezatannya.

⁴⁴ Andre Rifky Anwar, diwawancarai oleh penulis, 31 Mei 2024

Pada tahun 2020 bapak Idres memberikan amanah kepada anaknya yang bernama Andre Rifki Anwar untuk mengelola usahanya, dan sejak usahanya dikelola sang anak kini rumah makan Minangkabau popularitasnya semakin meningkat, dan membuat rumah makan ini semakin berkembang, baik dalam hal menu maupun pelayanan, untuk tetap mempertahankan kepuasan pelanggan, rumah makan Minangkabau dibuka pukul 10.00-02.00 WITA. Rumah makan ini menawarkan berbagai hidangan khas Minangkabau seperti rendang, gulai dan aneka lauk pauk lainnya yang dimasak dengan rempah-rempah khas Sumatera Barat, kelezatan dan keaslian rasa makanan menjadi daya tarik utama yang membuat rumah makan ini cepat populer, salah satu daya tarik rumah makan ini adalah konsep penyajiannya yang mempertahankan tradisi saji ala Padang, hidangan disusun rapi dietalase sehingga pelanggan dapat memilih langsung lauk pauk yang diinginkan, selain itu pelayanan yang ramah menjadi nilai tambah bagi pengunjung.

Melalui dedikasi dan komitmen yang kuat terhadap kualitas dan cita rasa rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali berhasil menjadi destinasi tempat makan yang digemari para pengunjung baik lokal, maupun internasional.

2. Profil Rumah Makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali⁴⁵

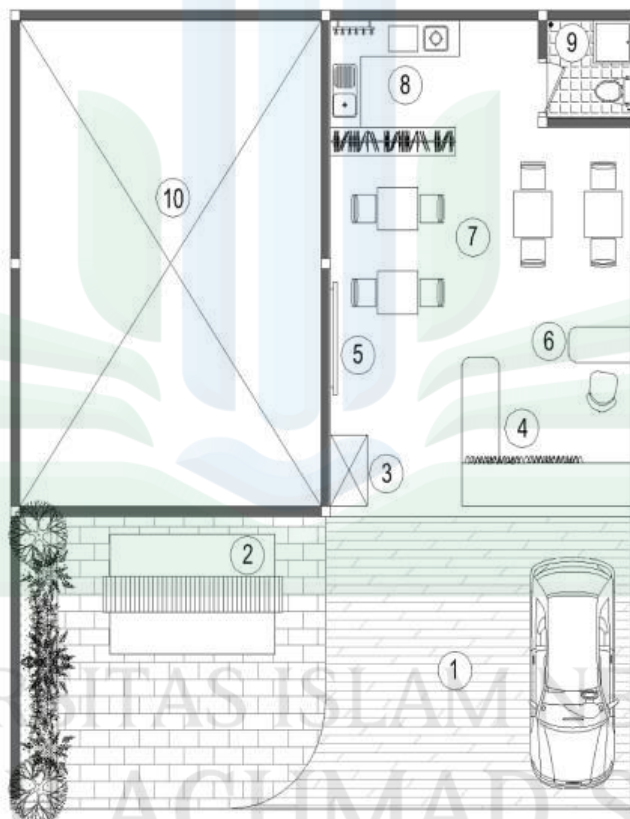
Nama Usaha :

Rumah Makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali

Lokasi :

Rumah Makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali, NO. 20,
Kecamatan Kuta, Kabupaten Badung, Provinsi Bali.

DENAH RUANGAN RUMAH MAKAN MINANGKABAU⁴⁶



Gambar 4.1

Fasilitas dan ruangan

1. Tempat parkir (P=3m², L=6m²)

⁴⁵ Andre Rifky Anwar, diwawancarai oleh penulis, 31 Mei 2024

⁴⁶ Rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali

2. Tempat para pemuda bermain *game mobile legends* (P=3m², L=6m²)
3. Kulkas
4. Etalase makanan
5. TV
6. Kasir
7. Ruang meja makan (L=6m², P=12m²)
8. Dapur
9. Kamar mandi
10. Ruang penyimpanan barang perabotan
11. Wifi

Gambar Rumah Makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali⁴⁷



Gambar 4.2

⁴⁷ Rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali

Pengguna *Game Mobile Legends*



Gambar 4.3

3. Struktur Rumah Makan Minangkabau⁴⁸

Berikut adalah struktur rumah makan Minangkabau di Kerobokan

Kelod Bali :

Pemilik : Irdes Hendri

Pengelola : Andre Rifky Anwar

Karyawan : 1. Harwana

2. Sinta

3. Erwin

4. Dipo.

B. Penyajian Data Dan Analisis

Bagian yang menyajikan penjelasan rinci tentang temuan penelitian, sesuai dengan fokus penelitian, disebut penyajian data. Peneliti

⁴⁸ Andre Rifky Anwar, diwawancarai oleh penulis, 31 Mei 2024

mengumpulkan data melalui metode seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang disajikan disesuaikan dengan fokus penelitian sebagai berikut:

1. **Komunikasi Verbal Berkata Kasar Di Rumah Makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali**

Rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali merupakan rumah makan yang terkenal dengan masakan khas Padangnya, namun di rumah makan Minangkabau Kerobokan Bali ini terdapat 6-8 orang yang bermain *game mobile legends* dan melakukan komunikasi verbal berkata kasar pada saat bermain *game mobile legends*, hal ini terjadi dikarena

Peneliti telah melakukan wawancara ke subjek utama untuk mendapatkan data yang lebih mendalam yaitu pengelola rumah makan Minangkabau, 1 pengunjung biasa, 1 pemain *game mobile legends*, 2 pemain *game mobile legends* yang menggunakan komunikasi verbal berkata kasar

“Kata kasar tu kayak kita ngomong jorok, ngomong aneh-aneh, omongannya ga bagus, kayak memek kontol basong, bawi, perkataan yang ga pantes buat diucapin apalagi kalo orang-orang sampek denger, bisa-bisa itu buat mereka sakit hati ato bisa jadi dari perkataan itu mereka bisa dendam, ya kalo sambil bercanda sih gapapa kalo orangnya ga baperan juga, tapi kalo orangnya baperan kan bisa ribet, jadi lebih baik kita yang jaga ucapan, soalnya memang bahaya banget sekali ngomong kasar sama orang yang ga biasa kita kasarin”

Bli Krisna selaku pemain *ML* yang berkata kasar ⁴⁹

Hasil wawancara diatas menyatakan bahwa perilaku berkata kasar adalah ketika seseorang mengucapkan perilaku yang tidak pantas untuk

⁴⁹ Krisna, diwawancarai oleh penulis, 01 Juni 2024

didengarkan karena bisa membuat orang lain sakit hati atas perkataan tersebut dan tanpa didasari dapat berdampak hal yang tidak baik atau negatif pada orang-orang di lingkungan sekitar, perilaku berkata kasar sendiri secara sosial bersifat menyerang, menghina, menistakan, atau merendahkan harga diri orang lain tanpa kita sadari

“Ya kalo menurut saya sih iya, soalnya kan kita kalo udah main itu gabisa gitu ketutup atau diem mulutnya pasti kek rasanya tu pengen ngomong aja, ngomong kasarnya juga sering ga kira-kira apalagi tu kalo seru-serunya mih jeg serasa tempatnya kadang punya kita apalagi semua cowok yang maen, ya kalo cewek maen masih la ya ada lembut-lembut nya dikit, disamping itukan suara cowok juga besar, kalo menurut saya sih itu mengganggu, tapi gatau ya kalo pembeli ato orang yang punya keganggu sama kita, soalnya kan kita gatau juga isi hati orang kayak gimana, siapa tau dia pengen negur kita tapi mereka gaberani tapi ada yang suka sama kelakuan kita kalo udah main soalnya kan heboh-heboh sendiri, ya semoga aja sih mereka semua ga merasa terganggu sama kita, kita juga kalo mau ditegur gapapa soalnya agak ngerasa juga tapi yaa gitu selama ga di tegur tetep gass aja”

Bli Adi selaku pemain *game ML* yang berkata kasar⁵⁰

Hasil wawancara diatas menyatakan bahwa pada mulanya mereka sadar bahwa bermain *game mobile legends* menggunakan kasar dapat mengganggu orang-orang yang sedang membeli makan di rumah makan

Minangkabau tersebut namun mereka pun tidak tahu isi hati dari yang mendengarkan para pemain berkata kasar karena mereka tidak pernah mendapat teguran dari pemilik, karyawan ataupun yang sedang membeli makanan di rumah makan Minangkabau itu sendiri, dengan demikian ketika mereka di tegur pun merasa tidak apa-apa karena mereka sadar terhadap kondisi yang sedang terjadi

⁵⁰ Bli Adi, diwawancarai oleh penulis, 01 Juni 2024

“Kalo saya sih ga pernah pakek strategi buat mencegah omongan saya, soalnya kan kalo kata-kata kayak gitu memang terkadang keluar dari mulut sendiri tanpa disadari, apalagi kesabaran saya itu bisa dibilang setipis tisu ya, jadi kalo kayak gitu lebih baik tergantung diri kita ajasih kalo bisa ngendalikan omongan pasti ga sampek ngeluarin kata separah itu, tapi kalo saya gabisa seing gabisa ngendaliin omongan saya, karena saya tu udah saking keselnya banget mungkin ya, gatau sih kalo pemain lainnya bakal kayak saya ato nggk tapi yang pasti itu dah kata saya tadi balik lagi kediri masing-masing, dan mungkin juga tiap orang beda-beda kalo pas main diluar area temannya mungkin lebih bisa menjaga sikap ato omongan nya ga sampe separah itu ngomong kasarnya”

Bli Krisna selaku pemain *game ML* yang berkata kasar⁵¹

Hasil wawancara diatas menyatakan bahwa setiap orang ketika bermain *game mobile legends* itu berbeda-beda karakternya ada yang menerapkan strategi sehingga tidak menimbulkan kata yang tidak pantas untuk di dengarkan ada juga yang memang tidak memiliki strategi sehingga dapat menimbulkan perkataan-perkataan yang tidak di inginkan, namun dari pernyataan bli Krisna sendiri, dia tidak bisa menjaga perkataannya yang membuat dia mengucapkan tanpa berfikir bahwa perkataannya tidak benar

“Baik dari saya pribadi sih saya ada pengalaman ketika main mobile legends sering ngatain orang pakai kata kotor apalagi sama diri saya sendiri juga kadang saya greget banget kalo udah main, nah dari itu dah interaksi juga ternyata berpengaruh sama pengguna game padahal kan niat saya tidak mau mempengaruhi dalam interaksi sama temen, tapi ya gitu miungkin karena saya ngatain dia, dia juga balik ikut ngatain saya, jadi menurut saya sih berarti emang bisa mempengaruhi yaa, ibarat nya kan gini kalo kita baik pasti mereka juga baik sama kita ya kalo kita jahat pasti sebaliknya juga ikut jahatin kita, dan menurut saya sih tanpa di pengaruhi juga kadang memang pengguna lain duluan yang ngatai saya, jadi sama-samalah, tapi itu dah enak nya kadang gapernah ada yang sakit hati, karena dua-duanya juga saling pisuh jadi ya terima-terima aja sih yaudah sih mungkin istilah ne be biase ngomong jorok keto”

⁵¹Krisna, diwawancarai oleh penulis, 01 Juni 2024

Bli Krisna pengguna *game mobile legends* yang berkata kasar⁵²

Hasil wawancara diatas menyatakan bahwa dari pengalaman pribadi pemain *game mobile legends* yang berkata kasar mengatakan bahwa memang perilaku berkata kasar dapat mempengaruhi pengguna *game mobile legends* yang berada di rumah makan tersebut yang awalnya mereka hanya untuk bermain biasa tanpa berkata-kata kasar namun karena dari pemain lain mengucapkan kata kasar akhirnya dapat mempengaruhi pengguna yang lain, namun disamping itu jika pengguna yang biasa menggunakan kata kasar tanpa dipengaruhi pengguna lainnya itu juga pasti ada, dan walaupun interaksi pengguna yang berkata kasar dapat mempengaruhi interaksi antar pemain lain di rumah makan Minangkabau ini namun tidak sampai terbawa perasaan

“Kata kasar tu sering banget saya ucapkan dalam kehidupan sehari mau pemain mobile legends mau pas ga main tetep aja sih ngucapin kata kasar, ya ga berat-berat banget lah kata kasar nya kan kalo waktu main game itu kan karena saking hebohnya yaa jadi kan terlalu exited musuhnya tapi klo waktunya ga main mobile legends bisa dikatakan waktu diluar lah yaa waktu main sama temen ato semacamnya ngomong kasar juga sih tapi ya karena kebiasaan abis main, karena udah biasa gitu lo ngomong kasar ya tapi kalo sama orang yang lebih tua engga sih soalnya kan masih lah kita punya sopan santun sama orang tua, kalo yang lebih tua dari kita kalo ikut main mobile legends yaa bisa jadi saling pisuh juga, toh kalo ga terlalu sih gapapa ya, selama orangnya juga ga keberatan kalo kita pisuh, ada juga tu kalo perbedaannya kalo waktu main game kan misuh nya itu kadang serius gitu lo soalnya waktu pengen menang malah tim lawan tu aneh-aneh lah, tapi kalo di luar dari bermain itukan kadang kalo misuh tu sambil ketawa kayak bahasa sehari-hari lah, soalnya saya gapake bahasa halus juga sih, ya campr-campur gitu”

Bli Adi selaku pemain *game mobile legends* yang berkata kasar⁵³

⁵² Krisna, diwawancarai oleh penulis, 01 Juni 2024

Hasil wawancara diatas menyatakan bahwa berkata kasar tidak hanya diucapkan ketika sedang bermain *game mobile legends* saja melainkan ketika kita berada diluar permainan juga karena zaman sekarang jika di lingkungan anak muda sangat lumrah orang-orang yang menggunakan bahasa kasar walaupun itu memang tidak baik, namun perkataan kasar yang mereka ucapkan terkadang menjadi hal yang biasa ataupun bisa jadi menyakiti hati seseorang, pada saat sedang bermain *game mobile legends* pengguna sering sekali mengatakan ata kasar dengan nada yang kesal juga namun sebaliknya di luar pertarungan mereka berkata kasar sewajar nya saja sambil tertawa atau ketika bercanda, dan lebih tepatnya pengguna yang sering berkata kasar tidak pernah melontarkannya kepada yang lebih tua darinya karena menurutnya itu adalah sebuah adab sopan santun terhadap orang tua

“Setiap orang pastinya memiliki karakter yang beda-beda ya, tapi kalau masalah waktu bermain game mobile legends disini saya melihat pengguna semua sih sama aja ya, sama-sama make bahasa yang kasar kalo udah main sambil kesal, tapi klo sampek ribut-ribut itu ga pernah kayak berantem gitu lah maksudnya, tros yaa memang sih mereka kalo ngomong kasar yaa tapi aslinya mereka baik semua, bedanya tu kalo udah main kalo ada yang menang pasti pisuhannya ato ngomong kasarnya ga segitunya tapi kalo udah kalah pasti dah omongan nya tu kesana kemari kayak udah gedeg banget, kadang juga ada yang menenangkan satu sama lain kadang juga kesal nya bareng-bareng beragam emang, biasanya tu yang sering ngomong kasar disini, ada masalah dari rumahnya bisa juga ngelampiasin lewat main game trus kalau mereka kalo lagi ada masalah yaudah mereka biasa aja”

Andre pengelola rumah makan Minangkabau

⁵³ Bli Adi, diwawancarai oleh penulis, 01 Juni 2024

Hasil wawancara diatas menyatakan bahwa jika diamati dari oleh pengelola rumah makan Minangkabau disini, bahwa setiap orang pasti memiliki karakter yang berbeda ibaratnya ada yang kasar ada juga yang lembut, setiap pemain jika dalam bermain mempunyai perilaku yang sama yakni sering mengucapkan kata kasar atau yang tidak pantas di dengar namun disisi lain ketika mereka sedang tidak bermain atau sedang berada di lingkungan *game mobile legends* ada yang biasa saja ada juga yang memang sudah karakternya sering menggunakan kata kasar, biasanya yang sering berkata kasar yang memang mempunyai masalah pribadi tersendiri yang bisa mereka lampiaskan melalui bermain *game*

“Pemain game ML yang kata-katanya kasar bisa dapat mempengaruhi pandangan masyarakat tentang game ML tersebut karena game mobile legends kan tu umum orangnya yang main ya, dari anak-anak sampai dewasa maaupun dah tua gitu, sebenarnya tu kalo di lihat game mobile legends ini kadang dampaknya itu positif ada juga negatif nah karena masyarakat yang kek sering banget denger kalo main mobile legends itu pasti orangnya toxic pasti katanya kasar, bahkan ada juga yang bilang kalo ngatai orang kasar-kasar pasti dibilang biasa ini anak mobile legends gais, pasti gitu tanggapan orang-orang, nah itudah yang ngebuat persepsi masyarakat tu jadi negatif tentang game mobile legends padahal kan belum tentu setiap pemain itu toxic atau kasar perkataannya, jadi menurut saya kalo main game mobile legends kurang-kurangnya ajalah dikit ngomong kasarnya”

Bli Krisna selaku pengguna *game mobile legends* yang berkata kasar⁵⁴

Hasil wawancarara diatas menyatakan bahwa berkata kasar dapat mempengaruhi persepsi masyarakat tentang *game mobile legends*, karena masyarakat hanya menilai banyaknya pengguna *game mobile legends* sering kali mengeluarkan perkataan yang kasar sehingga masyarakat

⁵⁴Krisna, diwawancarai oleh penulis, 01 Juni 2024

memandang *game mobile legends* bisa berdampak negatif bagi masyarakat lain, padahal nyatanya *game mobile legends* sendiri bisa berdampak baik juga terhadap masyarakat, menurut bli Putu sendiri lebih baik mengurangi kata kasar ketika bermain *game mobile legends* supaya *game* tersebut dimata masyarakat tidak seburuk atau tidak sebaik yang dibayangkan oleh masyarakat dan sekitarnya

“Ya emang pastinya jelas lah ya berpengaruh ke temen, apalagi ken kita sering berinteraksi sama temen, kan ga mungkin kita ga komunikasi ama temen, sejelek-sejelek nya sifat kita pasti punya aja temen tapi ya itu pintar pintar aja nyari temen kan namanya aja pergaulan, kalo seandainya kita bergaul sama orang baik pasti kita juga ikut baik tapi kalo sama orang nakal yan pasti milu nakal, apalagi cowok lebih bebasan dia nok gradag-grudug bareng-bareng doen, ape dimainin ama temen nya ikut kadang itu kan kadang bergaul juga tanpa sepengetahuan orang tua itu sih yang bahaya kalo ga ditauin”

Bli Adi selaku pengguna *game mobile legends* yang berkata kasar⁵⁵

Dari hasil wawancara diatas menyatakan bahwa perilaku berkata kasar dapat mempengaruhi pertemanan apalagi jika tidak ada sosok orang tua sebagai tameng yang dapat memberikan nasihat kepada sang anak, maka pintar-pintar lah dalam memilih teman sebab jika berteman kepada orang baik makan nilainya akan baik juga namun sebaliknya jika bergaul dengan orang yang tidak baik maka akan dipandang tidak baik juga, karena bisa jadi kita ikut terjerumus kedalamnya

“Saya selaku pengunjung merasa enjoy-enjoy aja waktu belanja malah saya suka melihatnya karena rame orang-orang main disana, saya tu ngerasa percaya belanja disana, kan biasanya juga pembeli itu tertarik berbelanja disana karena banyak orang yang belanja sambil main game disana, jadi saya merasa sama sekali tidak terganggu oleh mereka yang bermain walupun bahasa mereka kasar karena udah biasa saya denger si menurut saya, terus ada tapinya juga sih kadang pas ketepatan saya

⁵⁵Bli Adi, diwawancarai oleh penulis, 01 Juni 2024

disana ada orang yang mabok belanja itu yang buat rusuh itu baru buat saya takut dan saran saya sih kalo ada orang yang mabok kayak gitu mending jangan dikasi belanja soalnya bikin rusuh, nah dari itu juga mending rumah makan Minangkabau ini ngasi peraturan buat pemain ato yang belanja ga jelas disana”

Bli Putu selaku pengunjung rumah makan Minangkabau⁵⁶

Hasil wawancara di atas menyatakan bahwa pengunjung yang sudah terbiasa menjadi pelanggan di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali merasa tidak terganggu akan adanya pemain *game mobile legends* walaupun mereka menggunakan perkataan yang kasar ketika sedang melakukan permainan tersebut namun hal itu menjadi biasa saja akan tetapi alangkah baiknya jika pemilik rumah makan Minangkabau tersebut memberikan aturan yang tertulis untuk mengantisipasi agar tidak sampai terjadi hal-hal yang tidak diinginkan

“Awal-awal sih biasa aja ya ngikutin alur karena namaanya aja baru mulai game jadi nyantein aja nah pas udah ada di puncak memang udah seru-serunya gitu saya sering misoh kasar-kasar omongannya yang keluar nok yang seharusnya memang ga pantas untuk didengar oleh orang lain, saya tu sering misuh teman satu game saya yakni tolol, klee, kleng, cicing goblok, Anjing, bangsat, Babi, anak Yesus, kontol, nas pletan, sundel, jancok, memek semua pisuhan pokoknya keluar tanpa sadar karena saking kesalnya saya ketika mendapat tim beban”

Bli Krisna selaku pengguna *game mobile legends* yang berkata kasar

Hasil wawancara diatas menyatakan bahwa dalam sebuah *game* yang awalnya suasana yang terjadi sangat aman atau bisa mengntrol diri masing-masing namun, ketika sudah tepat pada puncaknya yakni ketika dalam permainan sudah memanas maka disanalah pelaku sering

⁵⁶Bli Putu, diwawancarai oleh penulis, 01 Juni 2024

melontarkan kata-kata kasar yang tidak pantas dilontarkan kepada orang lain secara tidak sadar atau *refleks*

“kalau saya ketika bermain game ada salah satu teman yang tolol langsung aja saya sikat dengan kata-kata kotor saya karena saya puas banget kalau sudah mengeluarkan kata-kata kasar sama orang yang gabisa bermain karena dia tu hanya beban bagi saya, bahkan adakalanya saya merasa tidak puas kalau hanya bicara jorok karena dia saking bodohnya kalau diajak main, tapi tuduh ga selamanya saya ngomong kasar selama main game pasti ada remnya juga klo pas menang itu saya seneng banget dan pasti saya ga misuh”

Bli Krisna selaku pengguna *game mobile legends* yang berkata kasar⁵⁷

Hasil wawancara diatas menyatakan bahwa dalam suatu permainan *game mobile legends* ketika sudah mengeluarkan kata-kata kasar pelaku merasa puas terhadap perkataan yang mereka lontarkan kepada *player* lain dan merasa senang walaupun hanya sebatas bicara namun tidak selamanya pelaku tidak bisa mengontrol ucapannya namun ketika pelaku menang dalam pertandingan disana letak kebahagiaan pemain dan tidak mengeluarkan perkataan kasar

Hasil wawancara dari masing-masing para informan mengenai perilaku komunikasi berkata kasar pengguna *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali jawabannya hampir sama semua mengarah kepada komunikasi verbal berkata kasar, jika dilihat dari hasil observasi dan data dari pengelola rumah makan Minangkabau dalam sekali permainan bisa sampai 30-75 kali mengeluarkan kata kasar saat berkomunikasi verbal dengan lawan mainnya, para pemain sendiri biasanya berdatangan satu persatu dari jam

⁵⁷ Krisna, diwawancarai oleh penulis, 01 Juni 2024

9.00-01.00 WITA. Komunikasi verbal berkata kasar adalah komunikasi yang dianggap tidak baik dan tidak sopan jika diucapkan, komunikasi verbal berkata kasar tidak diperbolehkan dalam keadaan apapun karena hal tersebut dapat menyakiti hati orang lain secara sengaja maupun tak sengaja dan bisa berdampak pada lingkungan sosial pada umumnya namun para pengguna *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau tersebut masih saja banyak yang melontarkan perkataan kasar, perilaku komunikasi berkata kasar juga dapat berpengaruh pada pertemanan atau pergaulan di lingkungan sosial, dan perilaku komunikasi berkata kasar naampaknya tidak hanya diucapkan ketika bermain *game mobile legends* saja, namun ketika sedang melakukan interaksi terhadap lingkungan sekitar juga perkataan semacam itu sering kali dilontarkan maka orang-orang akan banyak meniru perkataan tersebut.

2. Faktor Penyebab Terjadinya Komunikasi Verbal Berkata Kasar Di Rumah Makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali

Permainan *game mobile legends* didalamnya terdapat suatu hal yang menyebabkan pengguna *game mobile legends* menggunakan komunikasi verbal berkata kasar dan tanggapan-tanggapan tentang pengguna *game mobile legends*

“iya sih saya tu sering banget kalo pas waktunya nge game tu kan kadang kalah ya nah tu saya kadang kesel banget, kadang saya tu mikir udah usaha banget pengen menang malah dapet tim yang beban jadi kesel banget dah tu saya, ya gimana ga kesel ya,soalnya kalah coba aja kalo menang, mah kalo saya kalah tu orang yang main saya pisuh-pisuh orang-orang satu tim saya itu dh kena pisuh, dan ga cuma saya aja sih misuh tim saya yang kalah juga pasti misuh, kadang orang yang ga ikut main aja saya pisuh saking keselnya tapi untungnya yang saya pisuh ga marah sih

“mungkin karena udah terbiasa dengerin saya misuh gitu jadi dia kuat telinganya ga dimasukin ke hati juga, mungkin memaklumi ya kalo dia ada diposisi saya yang kalah pasti dia juga kayak gitu, yang awalnya mau menang tiba-tiba kalah, yaa ga lucu dong, tapi seru sih ada kemistri nya gitu ada menang ada kalahnya”

Bli Oka selaku pengunjung yang bermain *game mobile legends*⁵⁸

Hasil wawancara di atas menyatakan bahwa pada saat bermain *game mobile legends* dalam suatu pertandingan mengalami kekalahan pemain *game* sering kali melontarkan kata kasar kepada *player* lain karena sangat kesal dengan kealahannya disamping itu pemain *game mobile legends* tidak hanya melontarkan perkataan kasar tersebut kepada pemain lain melainkan orang sekitar yang tidak ikut bermain pun bisa caci maki oleh pemain *game mobile legends*

“iya saya percaya bahwa pemain game mobile legends yang sering berkata kasar bisa kok ngalamin perubahan persepsi diri mereka soalnya ada beberapa alasan juga sih hal yang dapat merubah persepsi dirinya perilaku negatif internal yang ada dalam dirinya mempengaruhi cara mereka memandang dirinya sendiri, kalo mereka bersikap agresif dan menegur orang lain, berkaca gitu lo maksudnya, kayak dari dirinya sendiri itu ga menghargai orang lain, trus pasti mikir sendiri nantinya gimana dia mau dihargai kalo dirinya sendiri ga bisa menghargai orang lain”

Bli Mang Adi selaku pemain *game mobile legends* yang berkata kasar⁵⁹

Hasil wawancara diatas menyatakan bahwa pemain *game mobile legends* dapat mengalami perubahan dalam persepsi diri mereka masing-masing salah satu alasan yang dapat merubah persepsi diri dilakukannya dalam diri sendiri yakni istilah nya berkaca terhadap apa yang diperbuat

⁵⁸Bli Oka, diwawancarai oleh penulis, 01 Juni 2024

⁵⁹Bli Mang Adi, diwawancarai oleh penulis, 01 Juni 2024

olehnya contohnya seperti jika ingin dihargai maka hargailah orang terlebih dahulu maka kamu akan dihargai oleh orang lain

“iya tentu saya percaya dong ga semua peranan di game mobile legends itu menimbulkan hal yang negatif pastilah ada positif nya juga, nih positif nya ya yang saya alami, dapat menambah teman ga hanya lewat fb, ig, melainkan dari game juga kita berinteraksi, berkomunikasi dengan orang lain dari belahan dunia, terus mobile legends biasanya kan ngadain turnamen juga, nah dari permainan itu kan dapat mendorong pemain untuk bermain secara sehat, bisa ngelepas setres, dan yang penting itu menurut saya bisa bekerja sama antar tim, kan dalam game itu kemenangan tergantung pada kerja sama tim kalo timnya engga mengedepankan kerja sama ya hasilnya ga bakal mulus sebaliknya jika tim bisa diajak kerja sama pasti hasilnya bagus, kayak pemain tu belajar berkomunikasi mendukung satu sama lain biar bisa capai tujuan yang sama seperti itu sih menurut saya”

Bli Oka selaku pengunjung yang bermain *game mobile legends*⁶⁰

Hasil wawancara diatas menyatakan bahwa tidak semua dampak bermain *game mobile legends* memiliki dampak yang negatif namun pasti ada juga dampak positifnya yakni yang pertama bisa memotivasi dalam turnamen jika dalam turnamen *game* dapat meningkatkan keterampilan dan sesaing secara sehat, dapat berkolaborasi dan berkomunikasi saling mendukung satu tim untuk mencapai tujuan bersama, saling membantu atau bekerja sama, dapat membantu menghilangkan setres menjadikan sebagai bahan hiburan, dan menambah interaksi antar manusia dari belahan dunia manapun

“ya iyalah ga selamanya juga kita berkata kasar pasti ada saatnya kita berperilaku baik juga kalo kasar terus kan ga enak juga, masak baru main game mobile legends tercerminnya kasar terus itu persepsi yang salah ya, kalo ngartiinnya kayak gitu, kalau saya menang aja ucapan yang keluar juga jadi baik, komunikasi antar pemain juga makin enak makin

⁶⁰ Bli Oka, diwawancarai oleh penulis, 01 Juni 2024

seru, ibaratnya kayak mandang orang sebelah mata, mandangnya setengah-setengah gitu jadinya”

Bli Krisna selaku pemain *mobile legends* yang berkata kasar⁶¹

Hasil wawancara diatas menyatakan bahwa dalam bermain *game mobile legends* perilaku yang terapkan oleh pengguna *game mobile legends* tidak semuanya mengandung hal yang tidak baik pasti saja pengguna pernah melakukan perilaku yang baik, jangan pernah memandang orang sebelah mata, jika kalian memandang seperti itu makan kalian tidak akan pernah tahu kebaikan apa yang sudah mereka perbuat juga.

“kalo menurut saya ga juga sih ya soalnya orang yang ga main mobile legends aja bisa lebih kasar kata-katanya daripada kita, komunikasinya juga, tapi memang sih lebih tepatnya banyak orang yang bermain game mobile legends memiliki cara berkomunikasi yang kasar perilakunya kasar, bisa ditebak sih memang kalo udah ngomong kasar pasti kadang ditanya kayak gini kamu komunitas mobile legends ya makanya ngomongnya gini, kebanyakan sih gitu ya, jadi bisa dibilang itu masuk strateginya sih mudah untuk diketahui bahwa memang kita identitasnya komunitas gamers”

Bli Mang Adi selaku pemain *game mobile legends* yang berkata kasar⁶²

Hasil wawancara diatas menyatakan bahwa benar jika berperilaku atau berkomunikasi kata kasar termasuk kedalam strategi pemain untuk memperkuat identitas mereka dalam komunitas pemain *game mobile legends* namun adakalanya tidak semua orang yang berkomunikasi atau berperilaku kasar itu termasuk kedalam komunitas *game mobile legends*

⁶¹Krisna, diwawancarai oleh penulis, 01 Juni 2024

⁶²Bli Mang Adi, diwawancarai oleh penulis, 01 Juni 2024

bisa saja orang yang tidak bermain *game mobile legends* cara berkomunikasi lebih kasar dari *gamers*

“nah ini nih yang perlu di fahami biar ga salah paham jadinya, nah pemain mobile legends mungkin ngomong kasar tu ngerasa penting dalam interaksi sosial mereka di dalam game karena ada alasannya juga sih penggunaan kata kasar tu bisa dianggap sebagai cara buat ngebangun solidaritas antar pemain kayak lebih nyambung aja gitu kalo pake kata kasar soalnya kan bahasa sama”

Bli Krisna selaku pemain *game mobile legends* yang berkata kasar⁶³

Hasil wawancara diatas menyatakan bahwa pemain *game mobile legends* mungkin merasa kata-kata kasar penting dalam interaksi sosial mereka karena terdapat salah satu alasan yang menjadikan penguat atas argument mereka yakni penggunaan kata kasar mungkin dianggap sebagai cara untuk membangun solidaritas atau ikatan dengan sesama pemain. dalam konteks ini kata-kata kasar dianggap sebagai bagian dari budaya komunitas *game* tertentu dimana pemain merasa lebih terlibat atau terhubung satu sama lain melalui bahasa yang sama

“Rumah makan Minangkabau asalnya adalah tempat yang biasa orang kunjungi untuk membeli makanan yang mempunyai khas masakan padangnya, namun disini juga banyak terdapat pemuda atau remaja yang sering bermain game mobile legends dengan perilaku yang mungkin kasar di ucapkan ketika bermain, kemudian ketika mereka mengucapkan atau melakukan perilaku kata kasar tersebut selama tidak mengganggu pengunjung lainnya saya biarkan saja karena menurut saya selama mereka tidak merugikan saya tidak apa-apa dan pokoknya jangan sampai melakukan tindak kekerasan secara fisik saja, kalo itu yang terjadi maka saya bisa lebih tegas lagi untuk hal itu karena menurut saya sih udah diatas batas wajar ya”

Oleh Andre selaku pengelola rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali⁶⁴

⁶³ Krisna, diwawancarai oleh penulis, 01 Juni 2024

Dari hasil wawancara diatas menyatakan bahwa bermain *mobile legends* di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali boleh-boleh saja namun jangan sampai kejadian yang tidak di inginkan sampai terjadi seperti kekerasan secara fisik karena sudah melebihi batas wajar dan jika tidak mengganggu pengunjung yang berbelanja atau sedang menikmati makanan yang sedang mereka santap karena jikalau hal itu benar-benar terjadi maka pengelola tidak segan akan memberi hukuman atau aturan bagi pengguna yang bermain *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali

“yang membuat mereka nyaman ketika bermain game ML disini karena jarak dari rumah ke rumah makan Minangkabau cukup dekat, terus menyediakan fasilitas wifi, lalu mereka juga menyukai masakan rendang yang ada disini, dan saya juga menyediakan meja untuk orang-orang yang bermain game ML dan karena saya juga sebagai pengelola ikut berbaur bersama mereka kalau tidak ada orang yang sedang berbelanja disini, sudah seperti teman-teman juga dan mungkin juga karena saya ga beda jauh juga murnya sama mereka-mereka yaa gampang aja buat iku join”

Andre selaku pengelola rumah makan Minangkabau⁶⁵

Hasil wawancara diatas menyatakan bahwa hal yang dapat membuat pemain *mobile legends* merasa nyaman ketika bermain di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali karena pengelola rumah makan Minangkabau disana sangat baik dan ramah bisa berbaur dengan orang di sekitarnya kemudian ditempat tersebut menyediakan fasilitas yang baik seperti wifi, tempat duduk, parkir, televisi dll, untuk semua

⁶⁴ Andre Rifky Anwar, diwawancarai oleh penulis, 01 Juni 2024

⁶⁵ Andre Rifky Anwar, diwawancarai oleh penulis, 01 Juni 2024

orang yang berkunjung ke rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali

“sejauh ini sih tidak ada pengunjung yang merasa terganggu malah mereka suka-suka aja sih dan ada juga yang ikut bermain sambil memesan makanan, ruko-ruko sebelah juga tidak ada yang protes sama sekali dan saya juga sih kadang ngasi tau orang yang main-main disana kalo main suaranya seperlunya aja boleh-boleh aja ngomong kasar tapi jangan terlalu biar ga ngeganggu juga”

Andre pengelola rumah makan Minangkabau kerobokan kelod bali

Hasil wawancara diatas menyatakan bahwa sejauh ini pengunjung yang berbelanja di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali tidak merasa terganggu oleh pemain *game mobile legends* di tempat ini karena pengelola sendiri mengatakan bahwa tidak apa-apa jika bermain *game mobile legends* disini menggunakan perilaku kata yang kasar namun harus tetap menjaga sikap kepada pelanggan agar tidak mempengaruhi *rate* untuk rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali disini

“sejauh ini sih saya tidak pernah menulis aturan untuk pengunjung yang bermain ML disini namun saya selalu tegaskan kepada mereka dalam bermain boleh kesel dan berkata kasar namun jangan sampai mengganggu pengunjung yang lainnya apalagi sampai melakukan kekerasan fisik di tempat saya, saya tidak mau itu sampai terjadi jadi minta tolong juga kerjanya”

Andre selaku pengelola rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali⁶⁶

Hasil wawancara diatas menyatakan bahwa pengelola tidak pernah menerapkan kebijakan atau aturan yang tertulis di tempatnya namun penegelola mengingatkan kepada *player-player* lain jangan sampai

⁶⁶ Andre Rifky Anwar, diwawancarai oleh penulis, 01 Juni 2024

mengganggu pengunjung lainnya yang sedang berbelanja karena itu akan berpengaruh dan dapat merusak penilaian di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod

“saya lebih memilih game mobile legends dibandingkan dengan game-game lainnya seperti pubg dan FF karena menurut saya itu lebih menarik bermain mobile legends ya kek mendunia banget memang apalagi minatnya itu sangat banyak dibandingkan game game online lainnya, pokoknya game ML ini paling banyak penggemarnya dan hero-hero nya pun sangat menarik dibandingkan dengan hero di game-game lainnya, ruang penyimpanannya juga ga terlalu banyak jadi ga perlu khawatir masalah memory, pokoknya kalo mau maen game ini saya dukung banget sih karena saya suka”

Bli Oka selaku pengunjung yang bermain *game mobile legends*⁶⁷

Hasil wawancara diatas menyatakan bahwa pemain *game online* di rumah makan Minangkabau lebih suka *game mobile legends* karena *game* tersebut sangat digemari dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa dan orang tua bahkan *game* tersebut benar adanya paling populer dari *game-game online* lainnya

“saya sebagai pemain sih ngerasa puas banget kalo udah ngungkapin isi hati saya pakek omongan kasar itu, karena mungkin itu salah satu cara saya menghilangkan kekesalan pаса saat main ML, banyak loh yang main ML pasti kalo udah ngomong kasar tu dia seneng banget, ya kadang kalo dia menang memang kadang ga ngomong kasar sih tapi tudah kalo dia pas kalah-kalah nya, ya intinya memang ga bole ngomong kasar sekesel-kesel apapun kita tapi ya mungkin itu sih cara saya ngungkapin diri saya”

Bli Krisna selaku pengguna *game mobile legends* yang berkata kasar

Hasil wawancara diatas menyatakan bahwa saat pemain *game mobile legends* kalah dalam pertandingan pemain tersebut mengungkapkan kekecewaannya terhadap tim nya melalui perkataan

⁶⁷ Bli Oka, diwawancarai oleh penulis, 01 Juni 2024

yang kasar, pemain merasa sangat puas ketika berperilaku kata kasar karena dengan itu pemain merasa akan lebih tenang dan dapat membalaskan kekesalan karena kekalahan yang dialami saat bermain *game* tersebut

“suasana hati saya ketika main sih dibilang karena iseng-iseng aja gasih, ini kan mainannya memang populer ya diseluruh dunia, ya senang aja gitu karena kan saya main game ini juga buat senang-senang aja, pake obat penghilang stres lah ya kalo penat capek, bisa cari hiburan lewat sini, tapi ya gitu kalo kalah jadi makin stres hahaha, game mobile legends ini tu ga semata-mata kelihatannya jelek pasti ada sisi baiknya juga”

Bli Mang Adi selaku pemain *game mobile legends* yang berkata kasar

Hasil wawancara diatas menyatakan bahwa permainan *game mobile legends* tidak selalu berdampak buruk namun disisi lain terdapat dampak yang baik karena pemain saat bermain *game mobile legends* mampu merasakan suasana hati yang dirasakan ketika bermain sangat bahagia dan senang, membuat lebih bersemangat lagi untuk memenangkan setiap pertandingan di dalam permainan *game mobile legends*

“kan rumah makan ni buka dari jam 10 pagi sampek jam 2 pagi nah tapi yang main game mobile legends ini ga dari pagi durasinya paling yang main game disini dari jam 8 malem sampek waktunya nutup juga sih kan kalo malem juga terganggu kapan habis nasinya baru nutup, lumayan lama lah bisa santai-santai sambil ngobrol juga, ga langsung semuanya pada datang paling beruntun gitu ga langsung plek semuanya datang dah, paling banyak dh kadang sampek sepuluh orang yang main disini, kalok emng yang wajib maen sih biasanya sampek 6-7 lah ya lumayan sih”

Andre pengelola rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali⁶⁸

Hasil wawancara diatas menyatakan bahwa pada umumnya rumah makan Minangkabau yang beralamat di Kerobokan Kelod Bali di buka

⁶⁸ Andre Rifky Anwar, diwawancarai oleh penulis, 01 Juni 2024

pada jam 10.00 pagi sampai jam 02.00 pagi, para pemuda yang bermain *game mobile legends* di rumah makan tersebut start berkumpul dari jam 20.00 sampai pada waktunya rumah makan tersebut akan ditutup, pemuda yang berkumpul berkisar sekitar 6-10 Orang di rumah makan Minangkabau tersebut.

“iya, saya suka komunikasi dua-duanya sama-sama seru kalo komunikasi lewat online itu kita bisa kenal sama orang-orang yang ga bis akita jumpai atau ketemu secara langsung namun itu kan bisa menambah kenalan kita lebih banyak, beda dengan komunikasi tatap muka kalo komunikasi tatap muka kan secara langsung ngomongnya ga ada gangguan sinyalnya buruk ato ngelag, jadi agak susah komunikasinya kalo sinyalnya sudah gitu ya jadi setiap komunikasi sih baik-baik saja dampaknya namun banyak juga perbedaannya, saya suka komunikasi lewat keduanya namun yang membuat saya lebih tertarik komunikasi online nya”

Bli Oka selaku pengunjung yang bermain *ML*⁶⁹

Hasil dari data wawancara dan observasi diatas menyatakan bahwa, Hasil wawancara dari masing-masing para informan mengenai perilaku komunikasi berkata kasar pengguna *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali jawabannya hampir sama semua mengarah kepada komunikasi verbal berkata kasar, jika dilihat dari hasil observasi dan data dari pengelola rumah makan Minangkabau dalam sekali permainan bisa sampai 30-75 kali mengeluarkan kata kasar saat nerkomunikasi verbal dengan lawan mainnya, para pemain sendiri biasanya berdatangan satu persatu dari jam 9.00-01.00 WITA. Komunikasi verbal berkata kasar adalah komunikasi yang dianggap tidak baik dan tidak sopan jika di ucapkan, komunikasi

⁶⁹Bli Oka, diwawancarai oleh penulis, 01 Juni 2024

verbal berkata kasar tidak diperbolehkan dalam keadaan apapun karena hal tersebut dapat menyakiti hati orang lain secara sengaja maupun tak sengaja, dan bisa berdampak pada lingkungan sosial pada umumnya namun para pengguna *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau tersebut masih saja banyak yang melontarkan perkataan kasar, perilaku komunikasi berkata kasar juga dapat berpengaruh pada pertemanan atau pergaulan di lingkungan sosial, dan perilaku komunikasi berkata kasar naampaknya tidak hanya diucapkan ketika bermain *game mobile legends* saja, namun ketika sedang melakukan interaksi terhadap lingkungan sekitar juga perkataan semacam itu sering kali dilontarkan maka orang-orang akan banyak meniru perkataan tersebut.

Hasil penelitian di atas masing-masing responden memiliki jawaban yang hampir sama semua tentang komunikasi verbal berkata kasar pengguna *mobile legends* di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali, yakni pengguna, pengelola maupun pengunjung tidak merasa terganggu akan komunikasi verbal berkata kasar para pemuda di rumah

makan tersebut, pemain *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau tersebut berjumlah 6-8 orang, waktu bermain mereka dimulai dari jam 09.00-01.00 WITA, biasanya waktu dalam sekali bermain 20-30 menit, selama 30 menit tersebut, 6-8 pemain seringkali menggunakan komunikasi verbal berkata kasar, hal yang membuat tertarik beberapa orang bermain *game mobile legends* di rumah makan tersebut yakni dikarenakan tersedianya fasilitas wifi, dan tempat yang memadai

untuk bermain, penyebab perilaku berkata kasar yang digunakan oleh pengguna *game mobile legends* bisa terjadi karena adanya kekalahan, melakukan *AFK* atau tidak *supportif* dalam bermain *game*, namun tidak semua pemain *game mobile legends* tidak memiliki hal-hal yang baik, tidak semua dampak bermain *game mobile legends* tersebut hasilnya negatif namun terdapat pula dampak positifnya, maka dari itu kita sebagai orang disekelilingnya tidak boleh *menjudge* orang sebelum tahu kebenarannya. Penggunaan perilaku berkata kasar tersebut pengelola rumah makan Minangkabau tidak memberikan aturan yang tertulis terhadap para pengguna *game mobile legends* yang berkata kasar di rumah makan Minangkabau namun, pengelola mengingatkan dengan pemberitahuan secara langsung kepada para pemain agar tidak sampai mengganggu pengunjung lainnya, karena jika itu terjadi maka akan berdampak buruk bagi penilaian rumah makan Minangkabau sendiri.

C. Pembahasan Temuan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan analisis data yang dilakukan peneliti di lapangan, diperoleh berbagai wawasan baru. Fakta-fakta ini kemudian dijelaskan dengan merujuk pada teori-teori yang ada sebelumnya, hingga akhirnya menghasilkan penemuan-penemuan baru.

1. Komunikasi Verbal Berkata Kasar Di Rumah Makan Minangkabau

Kerobokan Kelod Bali

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi tentang “Komunikasi Verbal Berkata Kasar Pengguna *Game Mobile Legends* Di

Rumah Makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali” bahwasannya rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali. Idealnya, hanya berkeperluan untuk makan dan minum saja, namun pada saat pra penelitian peneliti menemukan 6-8 orang pemuda bermain *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau tersebut, komunikasi verbal berkata kasar di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali, terjadi pada saat pengunjung atau pemuda yang sering makan sambil bermain di tempat, dari jam 9.00-01.00, para pemuda seperti Krisna, Mang, Adi, Oka Wira, dll, biasanya dalam sebuah permainan mulai menggunakan komunikasi verbal berkata kasar antar lawan mainnya, pengguna *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali bisa sampai 30-75 kali mengucapkan kata kasar pada saat memulai sampai akhir permainan, seseorang berkomunikasi menggunakan kata yang tidak pantas untuk didengarkan karena dapat membuat orang lain sakit hati atas perkataan tersebut dan tanpa disadari dapat berdampak hal yang tidak baik atau negatif pada orang-orang di lingkungan sekitar. Komunikasi verbal berkata kasar sering muncul dikalangan pengguna *game online* termasuk *mobile legends*. Rumah makan Minangkabau di Kerobokan Kelod Bali sebagai tempat berkumpulnya para pemain, memberikan konteks yang kaya untuk menganalisis fenomena ini. Penelitian ini dijelaskan bahwasannya komunikasi verbal yang digunakan berdasarkan yang terjadi di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali.

a. Menggunakan nama-nama hewan

Peneliti menemukan pemain yang sering melontarkan kata kasar dalam bermain dengan menggunakan nama-nama hewan yakni Babi dan Anjing.

b. Menggunakan anggota tubuh

Dalam peneliti peneliti menemukan temuan pengguna *game mobile legends* tersebut mengucapkan kata kasar yakni dengan menyebut salah satu anggota tubuh yang dianggap tidak pantas diucapkan yakni *memek* dan *kontol*.

c. Menggunakan jenis profesi

Dalam bermain *game mobile legends* di rumah makan tersebut peneliti menemukan pemain yang berkata kasar dengan istilah jenis profesi yang dianggap negatif oleh masyarakat yakni *sundel*.

d. Menggunakan jenis aktifitas

Hal yang dimaksud dalam menggunakan jenis aktifitas didalam permainan tersebut adalah aktifitas yang tidak sopan jika disebutkan di muka umum yakni *jancok*, *ngentod*.

e. Menggunakan kata sifat

Pengguna *game mobile legends* sering kali menggunakan kata sifat yang memiliki kesan buruk jika dilontarkan kepada orang lain seperti *goblok*, *tolol*, *naskleng*, *kleee*, *nas pletan*.

f. Menggunakan jenis makhluk halus

Peneliti menemukan beberapa orang bermain *game mobile legends* dengan menggunakan bahasa yang kasar yakni *setan*.

g. Menggunakan jenis kekerabatan

Penggunaan jenis kekerabatan yang dilontarkan para pemain *game* tersebut yakni *memek* dalam bahasa Bali, yang artinya ibu.

h. Menggunakan jenis kata benda

Penggunaan jenis kata benda yang dimaksud adalah benda yang dianggap kotor yakni *kulok* dalam bahasa Bali yang berarti Anjing.

i. Menggunakan jenis makanan

Kata yang dilontarkan ketika bermain *game* oleh pengguna yakni *masem* yang memiliki arti *asem*.

j. Menggunakan bahasa asing

Peneliti menemukan beberapa pemain dalam bermain *game mobile legends* di rumah makan tersebut sering melontarkan perilaku berkata kasar yang tidak baik yakni *fuck, shit*.

Hasil pembahasan diatas menyatakan bahwa dalam sebuah *game* yang awalnya suasana terjadi sangat aman atau bisa mengontrol diri masing-masing. Namun, ketika sudah tepat pada puncaknya yakni jika dalam permainan sudah memanas maka disanalah pelaku sering mengucapkan kata-kata kasar yang tidak pantas diucapkan kepada orang lain secara sadar maupun tidak sadar, atau *refleks*. Diantaranya, menggunakan nama hewan, menggunakan anggota tubuh, jenis aktifitas,

jenis profesi, kata sifat, makhluk halus, jenis kekerabatan, kata benda, jenis benda, dan menggunakan bahasa asing.

Komunikasi verbal berkata kasar pengguna *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali jawabannya hampir sama semua karena mengarah kepada komunikasi verbal berkata kasar. Komunikasi verbal berkata kasar adalah komunikasi yang dianggap tidak baik dan tidak sopan jika diucapkan, Komunikasi verbal berkata tidak diperbolehkan dalam keadaan apapun karena hal tersebut dapat menyakiti hati orang lain secara sengaja maupun tak sengaja, dan bisa berdampak pada lingkungan sosial pada umumnya. Namun, para pengguna *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau tersebut masih saja banyak yang mengucapkan perkataan kasar, komunikasi verbal berkata kasar juga dapat berpengaruh pada pertemanan, atau pergaulan di lingkungan sosial, dan komunikasi verbal berkata kasar nampaknya tidak hanya diucapkan ketika bermain *game mobile legends* saja. Namun, ketika sedang melakukan interaksi terhadap lingkungan sekitar yang dapat ditiru oleh orang-orang tersebut.

Data Pengguna *Game Mobile Legends* yang Menggunakan

Komunikasi Verbal di Rumah Makan Minangkabau Kerobokan

Kelod Bali beserta Karakter Hero yang digunakan

Teori <i>Game</i>	Karakter Kajian
Miya	Hero Miya sering kali digunakan oleh pengguna yang bermain <i>mobile legends</i> di

	<p>rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali. Pengguna tersebut bernama Oka Wira, ia adalah pelanggan yang sering bermain <i>game mobile legends</i> di rumah makan Minangkabau tersebut. Oka Wira yang sudah berumur 23 tahun nampaknya sangat suka bermain <i>game</i> tersebut, tidak hanya sekali dua kali ia memainkan <i>game</i> melainkan bisa berkali tanpa disadari, dari permainan tersebut kata kasar pun sering tanpa sadar ia ucapkan, krisna mengakui bahwa didalam bermain ia bisa sampai berkali-kali menggunakan komunikasi berkata kasar, komunikasi verbal berkata kasar yang sering diucapkan yakni bangsat, memek, naskeleng, pletan, sundel, babi, fuck, shit, ngentot, jancok.</p>
<p>Alucard</p>	<p>Hero Alucard sering kali digunakan oleh pengguna yang bermain <i>mobile legends</i> di rumah makan Minangkabau, pengguna tersebut bernama Mang Adi ia adalah pelanggan yang sering bermain <i>game mobile legends</i> di rumah makan Minangkabau tersebut. Mang Adi yang sudah berumur 22 tahun nampaknya sangat suka bermain <i>game</i></p>

	<p>tersebut, tidak hanya sekali dua kali ia memainkan <i>game</i> melainkan bisa berkali tanpa disadari, dari permainan tersebut kata kasar pun sering tanpa sadar ia ucapkan, krisna mengakui bahwa didalam bermain ia bisa sampai berkali-kali menggunakan komunikasi berkata kasar bersama teman bermainnya, komunikasi verbal berkata kasar yang sering diucapkan yakni bangsat, Kontol, naskeleng, pletan, sundel, babi, Anjing.</p>
<p>Saber</p>	<p>Hero Saber adalah hero yang sering menjadi kebanggaan beberapa pengguna <i>game mobile legends</i>, salah satunya Mang Adi, ia adalah pengguna yang sering bermain <i>game mobile legends</i> di rumah makan Minangkabau Kerobokan kelod yang sering menggunakan hero Saber. Mang Adi yang sudah berumur 24 tahun nampaknya sangat suka bermain <i>game</i> tersebut, tidak hanya sekali dua kali ia memainkan <i>game</i> melainkan bisa berkali tanpa disadari, dari permainan tersebut kata kasar pun sering tanpa sadar ia ucapkan, krisna mengakui bahwa didalam bermain ia bisa sampai berkali-</p>

	<p>kali menggunakan komunikasi berkata kasar bersama teman bermainnya, komunikasi verbal berkata kasar yang sering diucapkan yakni bangsat, memek, naskeleng, pletan, sundel, babi, tolol, bodoh, kleng.</p>
--	--

2. Mengapa terjadinya komunikasi verbal berkata kasar di Rumah Makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali

Berdasarkan teori interaksi simbolik, penelitian ini menjelaskan bahwasannya ada beberapa pembahasan temuan yang di dapatkan peneliti tentang penyebab komunikasi verbal berkata kasar pengguna *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali sebagai berikut

Penyebab penggunaan bahasa yang digunakan oleh pengguna *game mobile legends* bisa terjadi karena beberapa faktor. Yakni, adanya kekalahan, atau tidak supportif dalam bermain, salah satu tim melakukan kesalahan, melakukan *AFK* secara sengaja, menjadi beban dalam tim, musuh yang kuat, kendala sinyal buruk, masalah keluarga yang dilampiasikan ketika bermain, dan masalah yang terjadi di lingkungan sosialnya.

Tidak semua pemain *game mobile legends* memiliki karakter yang buruk, namun terdapat pula bagian positifnya, maka dari itu kita sebagai orang disekelilingnya tidak boleh *menjudge* orang sebelum tahu

kebenarannya, di dalam penggunaan perilaku berkata kasar tersebut pengelola rumah makan Minangkabau tidak memberikan aturan yang tertulis terhadap para pengguna *game mobile legends* yang berkata kasar di rumah makan Minangkabau. Namun, pengelola mengingatkan dengan pemberitahuan secara langsung kepada para pemain agar tidak sampai mengganggu pengunjung lainnya. Karena, jika itu terjadi maka akan berdampak buruk bagi penilaian rumah makan Minangkabau sendiri.

Komunikasi dalam permainan *game mobile legends* dapat dilakukan melalui *online* maupun *offline*. Tatap muka keduanya memiliki keunggulan masing-masing. Seperti, jika berkomunikasi lewat *online* dapat memudahkan kita untuk berkomunikasi antar negara lain. Karena, dalam *game* tersebut orang-orang berbondong-bondong memainkannya diseluruh dunia, berbeda dengan komunikasi yang dilakukan dengan mode *offline* (tatap muka), komunikasi tersebut memiliki keunggulan dalam bermain *game*, bisa langsung mengarahkan tanpa ada gangguan ketika bermain, entah itu dari gangguan sinyal dll, namun kedua mode tersebut sangat disukai oleh banyak orang.

Hasil penelitian diatas masing-masing responden memiliki jawaban yang hampir sama semua tentang komunikasi verbal berkata kasar pengguna *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali, yakni pengguna, pengelola, maupun pengunjung jawabannya hampir sama semua mengarah kepada komunikasi verbal berkata kasar, jika dilihat dari hasil observasi dan data dari pengelola rumah makan

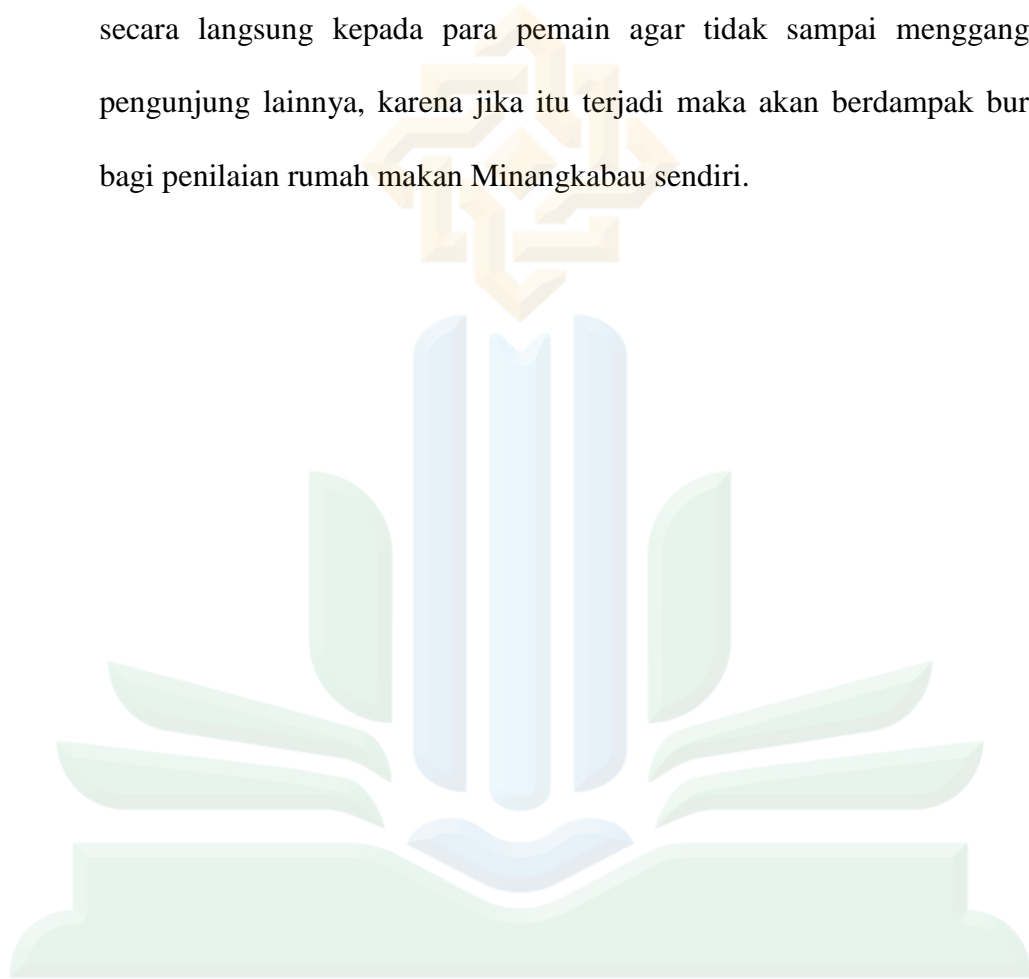
Minangkabau dalam sekali permainan bisa sampai 30-75 kali mengeluarkan kata kasar saat berkomunikasi verbal dengan lawan mainnya, para pemain sendiri biasanya berdatangan satu persatu dari jam 9.00-01.00 WITA. Komunikasi verbal berkata kasar adalah komunikasi yang dianggap tidak baik dan tidak sopan jika diucapkan, komunikasi verbal berkata kasar tidak diperbolehkan dalam keadaan apapun karena hal tersebut dapat menyakiti hati orang lain secara sengaja maupun tak sengaja dan bisa berdampak pada lingkungan sosial pada umumnya namun para pengguna *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau tersebut masih saja banyak yang melontarkan perkataan kasar, perilaku komunikasi berkata kasar juga dapat berpengaruh pada pertemanan atau pergaulan di lingkungan sosial, dan perilaku komunikasi berkata kasar naampaknya tidak hanya diucapkan ketika bermain *game mobile legends* saja, namun ketika sedang melakukan interaksi terhadap lingkungan sekitar juga perkataan semacam itu sering kali dilontarkan maka orang-orang akan banyak meniru perkataan tersebut.

Pemain *game mobile legends* pemain sering mengucapkan kata-kata kasar yang tidak pantas diucapkan kepada orang lain secara sadar maupun tidak sadar. Diantaranya, menggunakan nama hewan (Cicing, Anjing Babi), menggunakan anggota tubuh (memek, kontol), jenis aktifitas (jancok, ngentod), jenis profesi (sundel), kata sifat (goblok, tolol, naskeleng, klee, nas pletan), makhluk halus (setan), jenis kekerabatan

(memek), kata benda (goblok, tolol, bodoh), menggunakan jenis makanan (asem), dan menggunakan bahasa asing (*fuck, shit*)

Hasil penelitian di atas masing-masing responden memiliki jawaban yang hampir sama semua tentang komunikasi verbal berkata kasar pengguna *mobile legends* di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali, yakni pengguna, pengelola maupun pengunjung tidak merasa terganggu akan komunikasi verbal berkata kasar para pemuda di rumah makan tersebut, pemain *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau tersebut berjumlah 6-8 orang, waktu bermain mereka dimulai dari jam 09.00-01.00 WITA, biasanya waktu dalam sekali bermain 20-30 menit, selama 30 menit tersebut, 6-8 pemain seringkali menggunakan komunikasi verbal berkata kasar, hal yang membuat tertarik beberapa orang bermain *game mobile legends* di rumah makan tersebut yakni dikarenakan tersedianya fasilitas wifi, dan tempat yang memadai untuk bermain, penyebab perilaku berkata kasar yang digunakan oleh pengguna *game mobile legends* bisa terjadi karena adanya kekalahan, melakukan *AFK* atau tidak *supportif* dalam bermain *game*, namun tidak semua pemain *game mobile legends* tidak memiliki hal-hal yang baik, tidak semua dampak bermain *game mobile legends* tersebut hasilnya negatif namun terdapat pula dampak positifnya, maka dari itu kita sebagai orang disekelilingnya tidak boleh *menjudge* orang sebelum tahu kebenarannya. penggunaan perilaku berkata kasar tersebut pengelola rumah makan Minangkabau tidak memberikan aturan yang tertulis terhadap para

pengguna *game mobile legends* yang berkata kasar di rumah makan Minangkabau namun, pengelola mengingatkan dengan pemberitahuan secara langsung kepada para pemain agar tidak sampai mengganggu pengunjung lainnya, karena jika itu terjadi maka akan berdampak buruk bagi penilaian rumah makan Minangkabau sendiri.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan adalah inti sari dari semua hasil wawancara di atas bermaksud untuk menjawab permasalahan yang telah diteliti oleh peneliti:

1. Menjawab dari fokus penelitian tentang bagaimana komunikasi verbal berkata kasar yang dilakukan pengguna *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau ialah : Komunikasi verbal kasar di Rumah Makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali sering terjadi di kalangan pemain *game mobile legends*, seperti Oka Wira, Mang Adi, dan Krisna, yang sering menggunakan kata-kata kasar selama permainan dikarenakan munculnya rasa frustrasi atau ketegangan dalam permainan yang kompetitif. Penggunaan kata kasar seperti *bangsat, memek, shit, kontol, cicing, kulok, jancok*, dan lainnya, sering kali diucapkan tanpa disadari oleh pemain. Komunikasi verbal berkata kasar ini tidak hanya berdampak pada hubungan antar pemain, tetapi juga dapat mengganggu kenyamanan orang lain di sekitar, terutama jika mereka bukan bagian dari permainan tersebut. Untuk solusinya pengelola rumah makan bisa mengedukasi pemain untuk berbicara sopan dan mengelola emosi saat bermain, serta menyediakan ruang khusus agar suasana tetap nyaman bagi semua pengunjung.
2. Pemain *game mobile legends* di rumah makan Minangkabau tersebut berjumlah 6-8 orang, dalam satu jam bisa sampai dua kali berada di dalam rank, waktu bermain mereka dimulai dari jam 09.00-01.00 WITA,

biasanya waktu dalam sekali bermain 20-30 menit, selama 30 menit tersebut, 6-8 pemain seringkali menggunakan komunikasi verbal berkata kasar, hal yang membuat tertarik beberapa orang bermain *game mobile legends* di rumah makan tersebut yakni, penyebab perilaku berkata kasar yang digunakan oleh pengguna *game mobile legends* terjadi karena adanya kekalahan, melakukan *AFK* atau tidak *supportif*, cara bermainnya tidak bagus dalam bermain *game*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ada beberapa saran yang ingin diberikan peneliti, antara lain:

Penulis berharap kepada peneliti selanjutnya untuk lebih memperluas penelitiannya, tidak hanya pengguna perilaku berkata kasar pengguna *game mobile legends* saja tetapi *game-game* lainnya, agar kedepannya kajian dari pembahasan perilaku berkata kasar pemain *game mobile legends* tersebut dapat lebih luas dan beragam.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Adzah Zahzuli, Salsa Wulandari, Faiza Alifia, Nur Amaliyah, dan Yayat Suharyat, *Etika Berkomunikasi dalam Islam* Jurnal Dakwah dan Komunikasi Islam Vol. 04. No. 01. 2022.
- Andriyanto Hasan, Abdul Rahmat, Yakob Napu. *Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja*. Student Journal of Community Empowerment. Vol 1. No 1. 2021
- Ari Cahyo Nugroho. *Teori utama sosiologi Komunikasi (fungsionalisme struktural teori konflik interaksi simbolis)*. Jurnal komunikasi massa Vol 2. No 2. 2021.
- Asrullah Ahmad, Martinus Eko Prasetyo, dan Stephani Inesia Linando. *Analisis Visual Karakter Hero Dengan Skin Legend Pada Mobile Legends: Bang Bang*. Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni Vol 6. No 1. 2022.
- Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta). 2008
- Beddy Mulyana. *Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005.
- Bonaraja Purba dkk, *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar*. (Sumatera Utara: Yayasan Kita Menulis). 2020.
- Budi Harto. *Pengantar Ilmu Perilaku Kesehatan Dan Pendidikan Kesehatan Gigi*. Jakarta: EGC. 2013
- Daryan. *Teori Komunikasi*. Indonesia: PT Books Mart Indonesia. 2014.
- Departemen Agama RI, *Al'quran dan terjemahannya*. Surakarta: Jl. Duku No 22. 209.
- Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka). 2002.
- Dini Wahdiyati, dan Reyvianto Dwi Putra, *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 Vol. 3, No. 2. 2022.
- Dwi Novita Sari, Sayang Ajeng Mardhiyah, *Penggunaan Kata-kata Kasar pada Pemain Game Online: Gambaran Self Konstrual yang dimiliki*. Journal Psychology of Mental Health, Vol 1. No 1. 2019.

- Edison Hutapea M.Si. *Teori Komunikasi (Proses Tatanan dan Fungsi Teori Komunikasi dalam Penelitian)*. Jawa Tengah. CV. Eureka Media Aksara, 2024.
- Enricco Alend Tribuono, Nunik Hariyani, dan Zulin Nurchayati, *Analisis Toxic Behavior dalam Komunikasi Interpersonal pada Pemain Game Online Mobile Legends: Bang-Bang*. Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial. Vol. 25. No. 1. 2024.
- Fatma Misky dan Diandra Dwi Ananda, *Analisis Perubahan Desain Karakter Gim (Game) Mobile Legends Pendekatan Manga Matrix*. Jurnal Seni Nasional Cikini, Vol. 10. No. 1. 2024.
- Fauzi Almutazam dan Irman. *Pola Komunikasi Gamers dalam Game Online Mobile Legends pada Mahasiswa Fakultas Adab Dan Dakwah*. Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Vol 1. No. 2 2022.
- Harita Asmi Zanki, *Teori Psikologi Social Pendidikan (Teori Interaksi Simbolik)*. Journal of Pedagogy Vol. 3 No. 2 2020
- I Ketut Sidharta Yogatama. *Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)*. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer Vol 3. No 3. 2019.
- Khairuddin Tampubolon, Nunti Sibuea. *Peran Perilaku Guru dalam Menciptakan Disiplin Siswa (The Role of Teacher Behavior in Creating Student Discipline)*. Jurnal Vol 2. No 4. 2022.
- Lalu Muhammad Ilham Fajri, Yulina Puspitasari, Muhammad Zulfa Irfansyah, dkk. *Prilaku Berbahasa Youtuber Gaming Mobile legends*. Jurnal Vol 6. No. 1. 2022.
- Mar'at, Samsunuwiyati. *Psikolinguistik-Suatu Pengantar*. Bandung: Anggota IKAPI. 2009
- Mufadhal Barseli, Vera Sriwahyuningsih. *Game online mobile legends sebagai pemicu turunnya motivasi belajar siswa*. Jurnal EDUCATIO Jurnal Pendidikan Indonesia. Vol 9. No 1. 2023.
- Muhammad Muhyi, dkk, *Metodologi Penelitian*, (Surabaya, Adi Buana University Press). 2018
- Mukhtazar, *Prosedur Penelitian Pendidikan*. (Absolute Media: Bantul Yogyakarta). 2020
- Mutia Skunda Ramadani, Nelia Afriyeni, Diny Amenike. *Description of Aggression Behavior of Student Thantinvolved in Mass Brawi. At SMK Y*

Padang City. Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora. Vol. 1. No 8. 2022.

Rifda Cita Zulfiah. *Implementasi Pendidikan Karakter terhadap Perilaku Mahasiswa Prodi PPKn di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Primagraha. Jurnal Universitas Primagraha Serang Vol 2. No 2. 2021*

Roudhonah, *Ilmu Komunikasi* (Jakarta : kerja sama lembaga pendidikan UIN Jakarta dan Jakarta pers). 2007.

Rukin, *“Metodologi Penelitian Kualitatif.* (takalar: Yayasan ahmar cendekia Indonesia, 2019.

Salsa Billa Putri, Dessy Wardiah, dan Darwin Effendi, *Ragam Bahasa Game Online, Populer Player Mobile Legends.* Jurnal Lingkar Pembelajaran Inovatif Vol. 5. No. 7. 2024.

Sandu Siyoto, SKM., M. Kes dan M. Ali Sodik, M.A. *Dasar Metode Penelitian* (litsersi media publishing). 2015

Suryanto dkk. *Pengantar Psikologi Sosial* (Pusat Penerbitan dan Pencetakan Unair) 2016.

Tim Penyusun IAIN Jember. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah.* Jember: IAIN Jember 2020.

Tri Indah Kusumawati, *Komunikasi Verbal dan Nonverbal.* Jurnal Pendidikan dan Konseling. Vol. 6. No. 2. 2019.

Umar Siddiq dan Moh. Miachul Choiri, *metode penelitian kualitatif di bidang Pendidikan.* (Ponorogo, Nata Karya). 2019.

Wahyudi, *Teori Konflik dan Penerapannya pada ilmu2 sosial* (Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang). 2021.

Widya Rahmawati Al-Nur, Chintia Viranda, Wiwik Handayani, Fajar Irawan. *Pengaruh Religiusitas dan Pendidikan Karakter Siswa (Disiplin, Jujur, Sopan Santun, dan Bertanggung Jawab) terhadap Agresivitas Di MI Istiqlal Jakarta.* Jurnal Kependidikan. Vol 11. No 2. 2023.

Yuliana, Muhammad Adi Pribadi, *Interaksi Simbolik dalam Perencanaan Komunikasi Pemasaran: Study Kasus Kyne di Media Sosial Tiktok?.* Jurnal Vol 6. No. 2. 2022.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khaifa Diyanita Utami
NIM : 205103010017
Program Studi : Komunikasi Dan Penyiaran Islam (KPI)
Fakultas : Dakwah
Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember

Judul Skripsi : PERILAKU BERKATA KASAR PENGGUNA *GAME MOBILE LEGENDS* DI RUMAH MAKAN MINANGKABAU KEROBOKAN KELOD BALI

Menyatakan bahwa dengan sesungguhnya skripsi ini adalah hasil karya tulisan saya sendiri bukan hasil menjiplak maupun plagiat dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan tinggi manapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, apabila terbukti melakukan pelanggaran akademik, saya siap menerima sanksi sesuai lembaga dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Jember, 20 Agustus 2024
Penulis


Khaifa Diyanita Utami
205103010017

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Matriks Penelitian

JUDUL	VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODOLOGI PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Komunikasi Verbal Berkata Kasar Pengguna <i>Game Mobile Legends</i> Di Rumah Makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali	Komunikasi verbal berkata Kasar (X) Pengguna <i>Game Mobile Legends</i> (Y)	Komunikasi Verbal Bahasa Kasar Interaksi Sosial Peran Sosial	Data Primer: Sumber data yang diambil dari data-data informasi rumah makan Minangkabau: 1. Pengelola rumah makan Minangkabau (Andre Rifky Anwar) 2. Pengunjung biasa rumah makan Minangkabau (I Putu Aditya Jaya Mahendra) 3. Pengunjung rumah makan Minangkabau yang bermain <i>game mobile legends</i> (I Gede Okawira Adiguna) 4. Pengunjung yang bermain <i>game mobile legends</i> menggunakan perilaku komunikasi berkata kasar (Krisna, Mang Adi)	1. Pendekatan dan jenis penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dengan jenis penelitian lapangan 2. Lokasi Penelitian: Rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali 3. Populasi penelitian ini adalah pengunjung rumah makan Minangkabau dengan sampel aktif bermain <i>game online</i> 4. Metode Pengumpulan Data: a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 5. Metode Analisis Data: a. Pengumpulan Data b. Memaparkan Data c. Reduksi Data d. Menyimpulkan Data 6. Teknik Keabsahan Data: Triangulasi Sumebr	1. Bagaimana perilaku berkata kasar yang dilakukan pengguna <i>game mobile legends</i> di rumah makan Minangkabau? 2. Mengapa terjadinya perilaku berkata kasar pengguna <i>game mobile legends</i> di rumah makan Minangkabau?

PEDOMAN WAWANCARA

Peneliti

Narasumber : Pengelola Rumah Makan Minangkabau

Fokus Penelitian	Daftar Pertanyaan
1. Perilaku berkata kasar di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali	1. Apakah Anda melihat adanya perbedaan dalam sikap dan perilaku pemain <i>mobile legends</i> di rumah makan Minangkabau yang sering berkata kasar? iya atau tidak dan berikan penjelasannya!
2. Penyebab terjadinya perilaku berkata kasar di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali	1. Bagaimana respond anda ketika para pemuda yang sering bermain <i>game ML</i> menggunakan perilaku komunikasi yang kasar? 2. Menurut anda apa yang membuat mereka nyaman bermain <i>game ML</i> di rumah makan Minangkabau ini? 3. Sejauh ini apakah pemain <i>game</i> yang bermain <i>game ML</i> dapat mengganggu kenyamanan pengunjung yang lain? 4. Apakah ada aturan tertulis untuk kebijakan yang diterapkan di rumah makan Minangkabau untuk mengendalikan perilaku kata kasar dari pengguna <i>game mobile legends</i> ? iya atau tidak dan berikan penjelasannya!

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Peneliti**Narasumber : Pengunjung Biasa**

Fokus Pnelitian	Daftar Pertanyaan
1. Perilaku berkata kasar di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali	1. Apakah anda sebagai salah satu pengunjung merasa terganggu ketika beberapa pengunjung lain dalam bermain <i>game ML</i> menggunakan perilaku bahasa yang kasar?
2. Penyebab terjadinya perilaku berkata kasar di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali	1. Apakah anda pernah menegur salah atu pemain yang berkata kasar?

Peneliti**Narasumber : Pemain Game Mobile Legends**

Fokus Penelitian	Daftar Pertanyaan
1. Penyebab terjadinya perilaku berkata kasar di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali	<p>1. Apakah anda ketika bermain <i>ML</i> jika dalam pertandingan kalah, lalu melampiaskan kepada orang sekitar, padahal mereka ikut bermain <i>ML</i>, iya atau tidak? Jelaskan!</p> <p>2. Apakah anda ketika bermain <i>ML</i> jika dalam pertandingan kalah, lalu melampiaskan kepada orang sekitar, padahal mereka ikut bermain <i>ML</i>, iya atau tidak? Jelaskan!</p> <p>3. Mengapa anda memilih rumah makan Minangkabau sebagai tempat untuk bermain <i>game ML</i>?</p>

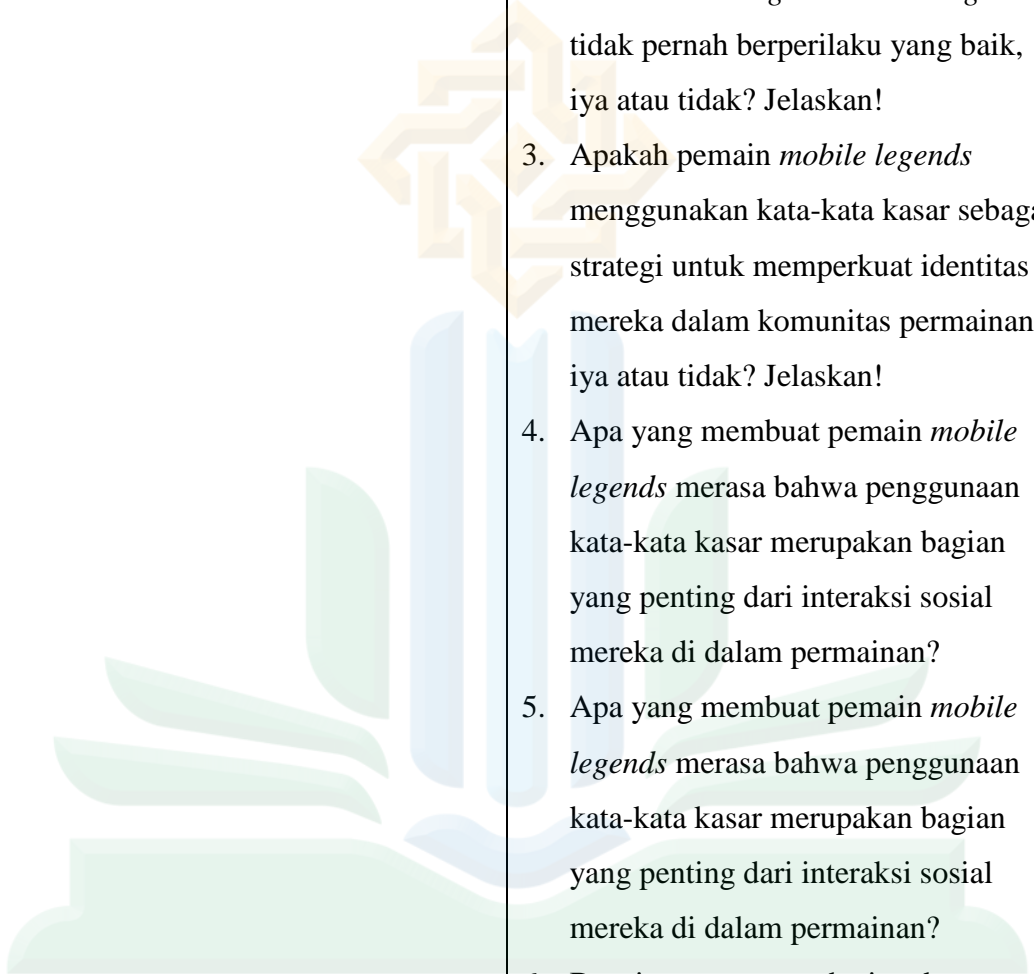
	<p>4. Mengapa anda memilih <i>game ML</i> padahal masih banyak <i>game-game online</i> lainnya yang tak kalah menarik seperti <i>PUBG</i> dan <i>FF</i>?</p> <p>5. Apakah ketika bermain <i>game mobile legends</i> anda lebih suka berkomunikasi lewat <i>online</i> atau <i>face to face</i> iya atau tidak? Jelaskan!</p>
--	--

Peneliti

Narasumber : Pengguna *Game Mobile Legends* Yang berkata Kasar

Fokus Penelitian	Daftar Pertanyaan
<p>1. Perilaku berkata kasar di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali</p>	<p>1. Menurut bli apa itu perilaku berkata kasar dalam penggunaan <i>mobile legends</i> di rumah makan Minangkabau?</p> <p>2. Menurut bli selaku orang yang sering berkata kasar, apakah penggunaan kata-kata kasar dalam <i>game mobile legends</i> di rumah makan Minangkabau dapat mempengaruhi hubungan antar pemain atau suasana keseluruhan di tempat tersebut?</p> <p>3. Apakah ada strategi tertentu yang menurut anda dapat membantu mengurangi perilaku berkata kasar di dalam rumah makan tersebut, terutama saat bermain <i>mobile legends</i>, iya atau tidak? Jelaskan!</p> <p>4. Apakah Anda memiliki pengalaman</p>

	<p>pribadi tentang bagaimana kata kasar yang diucapkan dalam permainan <i>mobile legends</i> dapat mempengaruhi interaksi antar pengguna di rumah makan iya atau tidak? Jelaskan!</p> <p>5. Apakah perilaku berkata kasar tersebut diucapkan ketika hanya dalam bermain <i>ML</i> atau diluar permainan juga iya atau tidak? Jelaskan!</p> <p>6. Apakah Anda memiliki pengalaman pribadi tentang bagaimana kata kasar yang diucapkan dalam permainan <i>mobile legends</i> dapat mempengaruhi interaksi antar pengguna di rumah makan iya atau tidak? Jelaskan!</p> <p>7. Apakah perilaku berkata kasar dalam <i>game mobile legends</i> dapat mempengaruhi hubungan pertemanan, iya atau tidak? Jelaskan!</p> <p>8. Perilaku berkata kasar apasaja yang dilontarkan yang sering diucapkan ketika sedang bermain <i>game ML</i>?</p> <p>9. Apa saja yang membuat anda melakukan perilaku kata kasar terhadap tim lawan atau dalam satu tim?</p>
<p>2. Penyebab terjadinya perilaku berkata kasar di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali</p>	<p>1. Apakah Anda percaya bahwa pemain <i>mobile legends</i> yang sering berkata kasar di rumah makan Minangkabau mengalami perubahan dalam persepsi</p>

	<p>diri mereka, iya atau tidak? Jelaskan!</p> <ol style="list-style-type: none">2. Apakah orang yang berkata kasar dalam bermain <i>game mobile legends</i> tidak pernah berperilaku yang baik, iya atau tidak? Jelaskan!3. Apakah pemain <i>mobile legends</i> menggunakan kata-kata kasar sebagai strategi untuk memperkuat identitas mereka dalam komunitas permainan, iya atau tidak? Jelaskan!4. Apa yang membuat pemain <i>mobile legends</i> merasa bahwa penggunaan kata-kata kasar merupakan bagian yang penting dari interaksi sosial mereka di dalam permainan?5. Apa yang membuat pemain <i>mobile legends</i> merasa bahwa penggunaan kata-kata kasar merupakan bagian yang penting dari interaksi sosial mereka di dalam permainan?6. Bagaimana suasana hati anda saat bermain <i>game mobile legends</i>?
---	--

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Pedoman Observasi

No	Aspek Observasi	Hasil yang Dituju
1.	Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendapatkan gambaran umum yang berkaitan dengan pengguna <i>game mobile legends</i> di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali 2. Mendapatkan data umur pengunjung yang teridentifikasi sebagai pengguna <i>game mobile legends</i> dari usia 20-24 tahun 3. Mendapatkan jumlah pemain yang biasanya datang dalam kelompok kecil (6-8 orang) dan duduk bersama di meja makan sambil memainkan <i>game</i> menggunakan <i>smartphone</i> mereka. 4. Pada observasi, terlihat bahwa para pemain ini sering berinteraksi dengan sesama pemain dalam permainan, baik secara langsung maupun melalui komunikasi verbal. 5. Mendapatkan data bahwa sebagian besar interaksi yang terjadi antara sesama pemain <i>mobile legends</i> mengandung kata-kata kasar, baik secara langsung maupun dalam bentuk sindiran. seperti “bego,” “tai,” “goblok,” dan “anjing”

		<p>sering kali terdengar dalam percakapan.</p> <p>6. Mendapatkan data bahwasannya pengguna <i>game</i> bermain sampai larut malam dari jam 9.00-01.00 WITA.</p>
2.	Objek Observasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pengamatan lokasi para pemuda yang bermain <i>game mobile legends</i> di rumah makan Minangkabau secara langsung 2. Mencari informasi dan melakukan observasi terkait kondisi pengguna <i>game mobile legends</i> dengan pengunjung dan penegelola 3. Melakukan pengamatan mengenai kegiatan pengguna <i>mobile legends</i> yang berperilaku komunikasi kata kasar yang dilakukan di rumah makan Minangkabau 4. Mencari permasalahan yang terjadi pada pengguna <i>game mobile legends</i> yang berkata kasar di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali
3.	Waktu	Dua minggu (menyesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan)
4.	Lokasi	Kerobokan Kelod Bali, No. 20 Kecamatan

		Kuta, Kabupaten Badung, Provinsi Bali
5.	Alat Observasi	Alat tulis (ATK) HP

Pedoman Dokumentasi

No	Aspek yang diteliti
1.	Dokumen kegiatan yang dilakukan pemain <i>game mobile legends</i> di rumah makan Minangkabau
2.	Dokumen hasil wawancara dengan narasumber
3.	Dokumen ruangan rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali
4.	Dokumentasi penelitian lainnya

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Rumah Makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali

NO	Hari dan Tanggal	Jenis Kegiatan
1	Kamis, 30 Mei 2024	Konfirmasi tempat dan surat penelitian ke rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali
2	Jum'at, 31 Mei 2024	Melakukan wawancara kepada pihak pengelola rumah makan Minangkabau
3	Sabtu, 01 Juni 2024	Melakukan wawancara kepada pemain <i>game mobile legends</i>
4	Minggu, 02 Juni 2024	Melakukan wawancara pengunjung di rumah makan Minangkabau
5	Rabu, 05 Juni 2024	Meminta data-data yang diperlukan dalam penelitian
6	Minggu, 23 Juni 2024	Wawancara tambahan kepada pengelola pemain sekaligus pengunjung rumah makan Minangkabau
7	Selasa, 24 Juni 2024	Meminta surat keterangan selesai penelitian di rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali

Bali, 25 Juni 2024

Pengelola Rumah Makan Minangkabau



Andre Rifky Anwar

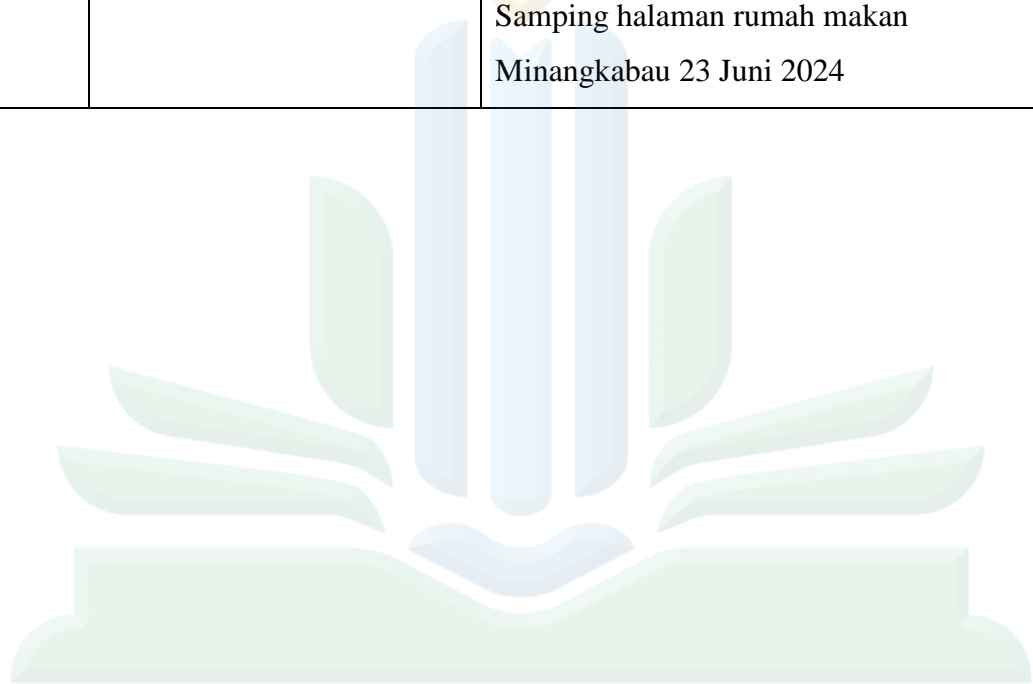
Dokumentasi

NO	Kegiatan	Dokumentasi
1.	Seputar menu makan rumah makan Minangkabau	 <p>Rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali 5 Juni 2024</p>
2.	Seputar lokasi rumah makan Minangkabau	 <p>Rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali 23 Mei 2024</p>

3.	Parkiran rumah makan Minangkabau	 <p>Rumah Makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali 01 Juni 2024</p>
4.	Tempat makan RM Minangkabau	 <p>Ruang makan pengunjung 05 Juni 2024</p>
5.	Wawancara dengan pengelola rumah makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali	 <p>RM Minangkabau 23 Juni 2024</p>

6.	<p>Wawancara dengan pengguna <i>game mobile legends</i> yang berkata kasar rumah makan Minangkabau</p>	 <p>Rumah makan Minanagkabau 01 Juni 2024</p>
7.	<p>Wawancara dengan pengunjung rumah makan Minangkabau</p>	 <p>Rumah makan Minangkabau 01 Juni 2024</p>
8.	<p>Wawancara dengan pengunjung yang bermain <i>mobile legends</i></p>	 <p>Samping halaman rumah makan Minangkabau 23 Juni 2024</p>

<p>9.</p>	<p>Wawancara dengan pengguna <i>game mobile legends</i> yang berkata kasar</p>	 <p>Samping halaman rumah makan Minangkabau 23 Juni 2024</p>
-----------	---	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH

Jl. Mataram No. 1 Mangli Kaliwates Jember, Kode Pos 68136 Telp. 0331-487550
email: fakulti@uinsid.ac.id website: http://uinsid.ac.id

Nomor : B.1722/Un.22/6.a/PP.00.9/05/2024 30 Mei 2024
Lampiran : -
Hal : Permohonan Tempat Penelitian Skripsi

Yth.

Pemilik Rumah Makan Minang Kabau Kerobokan Kelod Bali

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini kami memohon dengan hormat agar mahasiswa berikut :

Nama : Khaifa Diyanita Utami
NIM : 205103010017
Fakultas : Dakwah
Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam
Semester : VIII (delapan)

Dalam rangka penyelesaian / penyusunan skripsi, yang bersangkutan mohon dengan hormat agar diberi ijin mengadakan penelitian / riset selama ± 30 hari di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Penelitian yang akan dilakukan berjudul "Perilaku Berkata Kasar Pengguna Game Mobile Legends di Rumah Makan Minang Kabau Kerobokan Kelod Bali"

Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik



Muhibbin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Andre Rifky Anwar
Jabatan : Pengelola Rumah Makan Minangkabau Kerobokan Kelod Bali
Alamat : Rumah Makan Minangkabau, Jalan Banjar Merthanadi
Kerobokan Kelod, No. 20 Kecamatan Kuta, Kabupaten Badung Provinsi
Bali.

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Khaifa Diyanita Utami
Nim : 205103010017
Fakultas : Dakwah
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah selesai melakukan penelitian pada Pengguna *Game Mobile Legends* di rumah makan Minangkabau, Jalan Banjar Merthanadi Kerobokan Kelod, No. 20, Kecamatan Kuta, Kabupaten Badung, Provinsi Bali, selama 7 hari untuk memperoleh data dalam penyusunan skripsi yang berjudul **"PERILAKU BERKATA KASAR PENGGUNA GAME MOBILE LEGENDS DI RUMAH MAKAN MINANGKABAU KEROBOKAN KELOD BALI"**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya

Bali, Juni 2023

Pengelola Rumah Makan Minangkabau
Kerobokan Kelod Bali

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER


Andre Rifky Anwar

Biografi Penulis



A. Biodata Pribadi

Nama : Khaifa Diyanita Utami
 Tempat, Tanggal Lahir : Karangasem, 11 Juni 2002
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Alamat : Banjar Dinas Kecicang Islam, Bungaya Kangin,
 Bebandem, Karangasem, Bali
 Agama : Islam
 Pekerjaan : Mahasiswa
 E-mail : khaifaalatas@gmail.com
 Fakultas : Dakwah

Program Studi : Komunikasi Dan Penyiaran Islam

B. Riwayat Pendidikan

1. TK / RA : RA. Al-Ma'un Karangasem
2. SD / MI : MIN. 1 Karangasem
3. SMP / MTS : Mts.N. 1 Karangasem
4. SMA / MA / SMK : MA. Nurul Qarnain Jember
5. Perguruan Tinggi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember