

KEKERASAN KOMUNIKASI DI KANAL YOUTUBE *MOBILE LEGENDS PROFESSIONAL LEAGUE INDONESIA*

NASKAH PUBLIKASI

Diajukan Pada Program Studi Ilmu Komunikasi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Meraih
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi

Fakultas Sastra, Budaya, dan Komunikasi

Universitas Ahmad Dahlan



Disusun oleh

Hanan Alpitra Salam

2000030045

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS SASTRA, BUDAYA, DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

2024

KEKERASAN KOMUNIKASI DI KANAL YOUTUBE *MOBILE*

LEGENDS PROFESSIONAL LEAGUE INDONESIA

Hanan Alpitra Salam, Vani Dias Adiprabowo, S.sn., M.sn.

Universitas Ahmad Dahlan

Jl. Ringroad Selatan, Kragilan, Kec. Banguntapan, Bantul, Daerah Istimewa

Yogyakarta

Email: hanan2000030045@webmail.com

ABSTRAK

Kekerasan di Indonesia semakin meningkat dan beragam jenis, Salah satunya kekerasan komunikasi. Kekerasan komunikasi sebagai akibat dari kegiatan yang dilakukan tanpa disadari seperti dalam media sosial youtube. Berbagai jenis konten tayangan yang ada dalam media sosial, Terdapat kekerasan komunikasi yang di kanal youtube Mobile legends Professional League Indonesia. *Esports* merupakan kompetisi olahraga elektronik sebagai wadah kompetisi *Esports* Mobile Legends di Indonesia. Dalam kompetisi *esports* yang di siarkan oleh kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia terdapat unsur kekerasan komunikasi yaitu sarkasme dan ungkapan kasar (toxic, hate speech). Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana kekerasan komunikasi Sarkasme di kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia. Jenis penelitian adalah Kepustakaan (Library Research). Creswell, (2015) Menyatakan sumber data dalam penelitian ini yaitu literatur yang bersumber dari jurnal dan buku atau lainnya.. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Dalam penelitian ini, Menggunakan teori kekerasan simbolik (Pierre Bourdieu), kekerasan khusus dalam mekanisme

bahasa dan kekuasaan, konsep dasar habitus, arena, kelas, modal. Hasil penelitian ini yang yaitu terdapat unsur kekerasan komunikasi berupa sarkasme dan ungkapan kasar (hate speech dan toxic). Sarkasme dan ungkapan kasar di kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia berasal dari pemain, akun youtube official Mobile Legends Professional League Indonesia, Media *esports* serta viewers. Selanjutnya, Proses normalisasi sarkasme di ekosistem esports adalah pemakluman kekerasan komunikasi di ranah esports. Karena pandangan masyarakat online atau viewers menganggap sarkasme dan ungkapan kasar tidak perlu dimaknai dengan serius dan beberapa kondisi memang harus dilakukan.

Kata kunci: *kekerasan komunikasi, Ungkapan kasar, Esports, Mobile Legends Professional League Indonesia.*

ABSTRAC

Violence in Indonesia is increasing and diverse, one of which is communication violence. Communication violence as a result of activities carried out unconsciously such as on social media and YouTube. Various types of broadcast content on social media, There is communication violence on the Mobile Legends Professional League Indonesia YouTube channel. Esports is an electronic sports competition as a forum for the Mobile Legends Esports competition in Indonesia. In the esports competition broadcast by the Mobile Legends Professional League Indonesia YouTube channel, there are elements of communication violence, namely sarcasm and harsh expressions (toxic, hate speech). This study aims to explain how Sarcasm communication violence is on the Mobile Legends Professional League Indonesia YouTube channel. The type of research is Library Research. Creswell, (2015) states that the data sources in this study are literature sourced from journals and books or others. The data analysis technique in this study uses a descriptive method. In this study, Using the theory of symbolic violence (Pierre Bourdieu), specific violence in the mechanism of language and power, the basic concept of habitus, arena, class, capital. The results of this study are that there are elements of communication violence in the form of sarcasm and harsh expressions (hate speech and toxic). Sarcasm and harsh expressions on the Mobile Legends Professional League Indonesia YouTube channel come from players, the official Mobile Legends Professional League Indonesia YouTube account, esports media and viewers. Furthermore, the process of normalizing sarcasm in the esports ecosystem is the acceptance of communication violence in the esports realm.

Keywords: *Communication violence, harsh language, Esports, Mobile Legends Professional League Indonesia.*

A. PENDAHULUAN

Tindakan kekerasan adalah sebuah perilaku yang mengakibatkan kesengsaraan serta penderitaan secara fisik, seksual, jiwa dan Perasaan (Jamaludin, 2022). Kekerasan dapat terjadi dari berbagai sumber, Salah satunya game online berupa ungkapan kata dan selebrasi, Mengganti nama seseorang dengan sebutan tidak baik, Menuduh, Menyerang secara tidak langsung (Abdu, 2021). Komunikasi merupakan penyampaian makna yang dapat dipahami oleh kedua pihak pengirim informasi dengan penerima informasi. Komunikasi Verbal merupakan penyampaian pesan secara tulisan dan lisan, Sedangkan komunikasi Nonverbal merupakan penyampaian pesan melalui objek berupa gerakan, kode frekuensi dan perbuatan. Secara global, Individu lebih rentan menggunakan komunikasi Verbal karena lebih praktis (Sari dan Stefanus, 2020). Kasus kekerasan di Indonesia semakin bertambah setiap tahun dan semakin beragam jenisnya. Jumlah peristiwa kekerasan yang dilaporkan kepada Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (kemenPPPA) kurun waktu lima tahun terakhir mengalami kenaikan kasus yang signifikan (Kandedes, 2020).

Sedangkan kasus paling banyak tahun 2022 menurut databoks yaitu kasus kekerasan seksual (Santika, 2023). Kasus kekerasan yang bersumber dari komunikasi berada di peringkat dua dan tiga. Kekerasan komunikasi merupakan kekerasan menggunakan bahasa manipulatif dan tidak selalu koersif. Tetapi dapat mengakibatkan perasaan takut, bersalah, tersindir dan terbebani. Kekerasan komunikasi bukan hanya semata-mata pernyataan pesan berisi Makian, Kebencian atau Perendahan, Tetapi kekerasan yang dapat melukai hati dan dendam yang berkelanjutan. Kekerasan dapat terjadi

dalam media sosial salah satunya youtube. Kekerasan dalam youtube dapat berupa konten yang mengandung unsur kekerasan dan komentar negatif, menyindir, kata kasar, merendahkan orang atau organisasi, menghina dan sebagainya. Kekerasan komunikasi bisa berlangsung di berbagai tempat dan waktu (Iqomah dan Nur wijayanti, 2019). Kekerasan secara umum terjadi dalam youtube adalah Penghinaan dengan kata-kata, fitnah, dan pembunuhan karakter. Kekerasan yang terjadi di Indonesia sangat beragam jenisnya. Fisik dan nonfisik merupakan kekerasan yang menarik perhatian, Terjadi melalui media sosial seperti konten dan livestream.

Unsur kekerasan dalam media uniknya dapat meningkatkan *view*, branding dan pasar sehingga memperoleh kenaikan jumlah pendapatan. Kekerasan dapat diartikan sebagai keindahan dianggap dapat memberikan sensasi kenikmatan (Jupriono, Palupi dan Sarotama, 2022). Tontonan menjadi faktor peniruan oleh views dalam suatu tindakan kekerasan terhadap apa yang dilihat dan mengabaikan faktor manfaat yaitu sopan santun, pembelajaran dan akibat depresi tontonan yang ditimbulkan. Depresi dapat merubah perilaku dan pikiran seseorang. Kekerasan komunikasi menjadi suatu hal yang dianggap biasa, menjadikan tumpul, hilang kepekaan terhadap kekerasan yang terjadi. Kekerasan komunikasi dalam youtube terjadi dengan menyelipkan kalimat menyindir, tindakan provokasi dan perkelahian yang dianggap bercanda dan bualan semata.

Fenomena kekerasan komunikasi kerap dianggap hal biasa terjadi dalam bermain game maupun berkomunikasi sehari-hari (Noeviyanti, Bachtiar dan Supriatno, 2022). Kemajuan teknologi berkembang semakin hebat setiap saat, Salah satunya adalah digital. Dengan kemajuan digital

membantu setiap individu untuk beraktivitas seperti Shopping, Bepergian, Berkomunikasi dan hal lain yang bisa dilakukan dengan menggunakan Smartphone. Selain itu, Kemajuan teknologi digital digunakan untuk industri hiburan seperti game online (Sri wahyuningsih dan Barseli, 2023). Salah satu permainan virtual yang memerlukan jaringan internet adalah game online. permainan yang memerlukan koneksi internet. Burhan dan Tsharir (2005) menjelaskan permainan yang dilakukan oleh lebih dari satu pemain yang terhubung dengan koneksi internet disebut game online. Permainan smartphone paling diminati di Indonesia yaitu game Mobile Legends Bang-bang.

Perkembangan industri *Esports* juga memberikan permasalahan yang serius bagi Penggemar, Pemain, Media yang menyiarkan dan Permasalahan lainnya. Permasalahan yang muncul dari Mobile Legends Bang-Bang yaitu tindakan kekerasan verbal dan nonverbal terhadap tim lawan, personal dan keseluruhan seperti sindiran, kata kotor, pelecehan agama, suku, ras dan golongan yang menyakiti hati lawannya secara online maupun offline. Secara offline berupa taunting yang dilakukan secara berlebihan saat memenangkan pertandingan. Perlakuan tersebut merupakan kekerasan komunikasi dilakukan oleh tim yang memenangkan pertandingan terhadap lawan yang mengalami kekalahan dengan menuturkan gestur dan kalimat yang kasar, mencela, merendahkan, dan menghina. Namun beberapa ungkapan, ada yang bisa dikatakan lazim dan masih bisa diterima oleh beberapa pihak dan tidak berlebihan (Juandi dan Risyanto, 2022). Mobile Legends Professional League Indonesia merupakan sebuah kanal youtube yang menayangkan siaran langsung kompetisi *esports* Mobile Legends di Indonesia. Selain menyiarkan

kompetisi secara live, Kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia juga aktif membuat konten-konten tentang *esports* Mobile Legends selama turnamen berlangsung seperti drama *esports*, hiburan dan games ringan. Kekerasan Komunikasi yang terdapat di kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia salah satunya dilakukan seorang pemain yaitu Audy berupa kalimat perendahan terhadap tim lawan dan pemain lawan lain. Efek yang didapatnya berupa hujatan di media sosial pribadinya.

Kekerasan komunikasi dalam kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia memiliki sebab-sebab dan motif yang berbeda pada penyelenggaraan turnamen *esports* Indonesia. Berdasarkan latar belakang, Maka peneliti tertarik untuk meneliti “kekerasan komunikasi di Kanal Youtube Mobile Legends Professional League Indonesia”.

B. KERANGKA TEORI

Kekerasan Simbolik Pieere Bourdieu. Menurut Pierre Bourdieu dalam Outline of a Theory of Practice, Kekerasan simbolik adalah paksaan system simbolis dan makna budaya terhadap kelompok atau kelas. Kekerasan simbolik terjadi ketika orang yang didominasi menerima suatu simbol (konsep, gagasan, keyakinan, prinsip). Disebut simbolik karena dampak yang biasanya terlihat dalam kekerasan fisik tidak terlihat. Pierre Bourdieu (2010) membagi empat aspek yang mempengaruhi praksis kekuasaan yaitu modal, arena, kelas dan habitus.

Modal. Untuk meraih tujuan tertentu dalam arena, Pelaku harus memiliki apa yang dinamakan modal. Modal digunakan untuk menciptakan kesempatan dalam hidup individu. Haryatmoko (2016:45) menjelaskan modal

ekonomi berupa kekayaan, modal budaya berupa selera yang memiliki nilai budaya dan konsumsi budaya seperti cara berbicara, sopan santun, cara pembawaan dan lainnya yang berperan dalam penentuan dan reproduksi posisi-posisi sosial. Modal sosial berhubungan dengan jaringan yang berguna dalam penentuan dan reproduksi sosial. Modal simbolik mencakup banyak hal contohnya kelas, status seperti gelar, pakaian dan julukan.

Arena. Ruang yang ada di tengah masyarakat dimana individu dan kelompok saling berinteraksi dan berlomba untuk mencapai tujuan tertentu. Bourdieu (1992:101) menjelaskan arena adalah medan yang beradu kekuatan dalam usaha memperebutkan dan mempertahankan sumber daya untuk memperoleh kekuasaan.

Kelas. Kumpulan agen dan aktor yang menempati posisi dan kondisi serupa. Pembagian dari habitus yang terdapat tiga kelas yaitu kelas dominan, kelas borjuis kecil dan kelas populer. Kelas dominan berdasarkan besarnya modal yang dimiliki, Kelas borjuis kecil berdasarkan posisi kelas menengah yang berkeinginan menaiki tangga sosial, Kelas populer tidak adanya kepemilikan modal yang dimiliki dalam kelas sosial (Martono, 2021).

Habitus. Merupakan pembatinaan nilai-nilai sosial budaya yang beragam dan rasa permainan yang melahirkan bermacam gerakan yang disesuaikan dengan permainan yang sedang berlangsung. Habitus adalah hasil internalisasi struktur dunia sosial atau struktur sosial yang dibatinkan.

C. METODE

Jenis penelitian ini adalah kualitatif model Kepustakaan (Library Research). Creswell, (2015) Menyatakan sumber data dalam penelitian ini yaitu

literatur yang bersumber dari jurnal dan buku atau lainnya. Dalam penelitian ini tentang kekerasan komunikasi dalam kanal youtube, Kajian kekerasan di media sosial ataupun buku. Teknik mengumpulkan data dengan cara digital maupun manual. Setelah semua data terkumpul kemudian data tersebut di display, direduksi, dan dikonstruksikan sehingga tercipta konsep baru yang relevan (Sugiyono, 2012). Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah akun youtube Mobile Legends Professional League Indonesia dan objek penelitian ini adalah komunikasi sarkasme dan ungkapan kasar yang terdapat pada akun youtube Mobile Legends Professional League Indonesia.

Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah metode library research yaitu studi kepustakaan. Kepustakaan melibatkan pengumpulan data dari sumber-sumber terpercaya. Menurut Koentjaraningrat (1983:420) kepustakaan bersumber dari macam-macam material yang terdapat di ruang kepustakaan, seperti koran, buku-buku, majalah, naskah, dokumen dan sebagainya yang relevan dengan penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui literatur, kajian terdahulu, perpustakaan online seperti jurnal, website yang berkaitan dengan penelitian ini.

Metode penelitian ini tidak menuntut kita terjun ke lapangan dan melihat fakta secara langsung, Maka pengumpulan data dalam penelitian ini ditentukan dengan menelaah literatur bahan pustaka seperti buku, kemudian mencatat data yang dibutuhkan, menonton konten yang berhubungan dengan penelitian kemudian mencatat dan memilah data, kemudian mendapatkan data dari penelitian sebelumnya melalui website online yang relevan dengan masalah yang diteliti dengan cara observasi tidak langsung dan dokumentasi. Teknik

analisis data penelitian kualitatif yaitu data collection, reduksi data, penyajian data dan verifikasi data.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kekerasan komunikasi di kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia, Ditemukan adanya kekerasan komunikasi berupa sarkasme dan ungkapan kasar (toxic, hate speech) dengan tindakan dan kata-kata.

1. Pelaku kekerasan komunikasi di kanal youtube mobile legends professional league indonesia:

- a) Sarkasme dari viewers

Sarkasme dilontarkan oleh salah satu viewers bernama Risky Ramadhan pada saat live pertandingan esports Mobile Legends di kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia” *Awas jadi badut Mpl tevos meong*”. Makna kata “*awas*” dalam kamus besar bahasa Indonesia berarti tajam dalam penglihatan, dalam pengertian umum kata “*awas*” berarti peringatan atau hati-hati. Makna kata “*badut*” dalam kamus besar bahasa Indonesia badut adalah seseorang tertawa dengan gerakan fisik dan bertingkah konyol. Kemudian “*tevos*” adalah plesetan atau parodi dari kata tepos yang dalam bahasa Indonesia berarti tipis rata kurang berisi (tentang anggota tubuh yaitu pantat). Dalam perspektif esports “*badut*” berarti lucu dan penuh lawakan, “*tevos*” dalam perspektif esports adalah paranomisa yaitu merujuk pada sebuah tim esports

bernama evos yang bermain sangat lucu. Makna yang terkandung dalam komentar tersebut berupa peringatan kepada tim agar tidak menjadi tim pelawak. Makna eksplisit komentar tersebut yakni bentuk peringatan kepada tim evos agar tidak melawak saat bertanding di kompetisi Mobile Legends Profesional Indonesia. Makna implisit dalam komentar tersebut adalah kata “badut” dan “awas” yang dalam konteks esports berarti bentuk peringatan. Kekerasan simbolik dalam komentar tersebut adalah kelas populer yaitu viewers yang tidak memiliki modal apapun dan menerima tindakan dari kelas sebelumnya.

b) Sarkasme dari pemain

kekerasan komunikasi muncul ketika memenangkan pertandingan. Selebrasi berlebih disebabkan oleh rasa dendam dan mengekspresikan perasaan. Tindakan pada tersebut dilakukan oleh Irrad pemain Rex Regum Qeon, setelah berhasil mengalahkan Rebellion dengan skor 2-0 pada Regular Season Week 6, Day 3, Game 2 MPL ID S13. Pada pertandingan tersebut Irrad sebagai player jungler melakukan selebrasi simbolik menaruh jari telunjuk di depan mulut dan menghadap pemain Rebellion. Karena sebelumnya Irrad dan Brusko sebagai player Filipina mendapatkan komentar pedas dari Audy berupa *“soalnya kan di Filipina juga gak jago-jago amat. Makanya mereka ketendang kesini”*, *“kami bakal bikin RRQ gak lolos play off.* Pernyataan Audy cukup panas sehingga menyulut emosi Irrad,

Brusko dan fans. Irrad membalas komentar Audy tersebut dengan selebrasi kemenangan dengan menunjukkan gestur menutup mulut.

Emosi merupakan reaksi yang mengekspresikan perasaan (Ansori, 2020). Menurut buku "*Dictionary of Gestures*" karya Francois Caradec meletakkan jari telunjuk ke bibir bermakna menyarankan agar tetap diam, jangan bersuara. Makna implisit dalam gambar tersebut adalah Irrad menggunakan bahasa isyarat menutup mulut dengan telunjuk yang bermakna jangan terlalu banyak berbicara, Kekerasan simbolik berupa peragaan gestur menutup mulut dengan jari telunjuk termasuk ke dalam dominasi kekerasan dan kekuasaan. Irrad menggunakan dominasi kekuasaan sebagai pemenang untuk melakukan kekerasan simbolik berupa selebrasi gestur terhadap yang mengalami kekalahan atau terhadap terdominasi.

c) Sarkasme dari Pihak Official *Mobile Legends Professional League Indonesia*

Sarkasme bersumber dari pihak penyelenggara berupa kalimat quotes. Pada pertandingan babak regular season antara Evos vs Rebellion week 4, day 2, game 2, Mpl ID season 12. Pemain cadangan evos mendapatkan quotes sarkasme dari pihak official kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia berisi "*DLAR adalah satu-satunya player exp lane yang masih memegang 0 death di mpl s12 (karena dirinya belum bermain 1 match pun)*". Meskipun quotes tersebut hanyalah fun fact atau fakta yang menyenangkan tetapi kalimat tersebut termasuk kalimat

sarkasme yang terdapat unsur singgungan terhadap pemain karena langsung menyebut nama pemain. Kalimat tersebut merupakan makna eksplisit karena kalimat tersebut jelas dinyatakan secara langsung oleh official kanal youtube. Kekerasan simbolik yang dilakukan oleh kanal youtube mobile legends professional league indonesia dalam,Indonesia termasuk ke dalam Arena.

d) Sarkasme media esports

Media esports mengambil video dari kanal youtube mobile legends professional league indonesia kemudian di posting kembali di media sosial miliknya (reupload). Bagian video yang diambil adalah yang memiliki unsur kekerasan sehingga kekerasan tersebut cepat menyebar. Sarkasme dilakukan dengan ekspresi bahagia berupa jokes yang diciptakan oleh pelaku pemain Rebellion Audy yang sedang interview online oleh caster sebagai berikut: “cuman kalian setuju ngga sih kalau di bilang meta gh?” Audy sontak menjawab “nggak papa meta gh asal jangan kalah sama tim falcon”. Pada kata “meta gh” yang diungkapkan caster dan pemain termasuk kedalam makna implisit. “Meta gh” merupakan permainan yang tidak bertemu langsung antar pemain, artinya bertanding dari rumah gaming masing-masing tim.

Jawaban Audy “*nggak papa meta gh asal jangan kalah sama tim falcon*” termasuk kalimat sarkasme dan termasuk kekerasan simbolik kelas dominan karena posisi Audy memiliki modal yang cukup dan sebagai pembeda dirinya dan menunjukkan identitasnya sebagai pemenang.

2. Akibat kekerasan komunikasi

Selebrasi pemain bigetron Moreno setelah menang melawan Rex Regum Qeon 2-1 pada minggu pertama MPL ID S14 menjadi buah bibir. Moreno menjadi pemain paling mencolok di laga tersebut dengan membuat selebrasi yang tak biasa. Namun begitu terdapat sesuatu yang membuat viewers dan fans yang tersinggung atas pose selebrasi yang dilakukannya. Komentar berisi sarkasme dan ejekan terhadap BTR Moreno seperti "*minimal pernah juara lah sok gaya*", "*juara nggak pernah tapi gaya selangit*". Kemudian dalam sebuah wawancara moreno mengungkapkan terkait selebrasinya tersebut "*Soal selebrasi tidak ada story apa-apa. Jujur, saya kan suka main tiktok dan kemarin fyp ada orang baris dengan gaya seperti itu. Kebetulan saya dulu suka pakai gaya itu jadi tidak ikutan juga, buat seru-seruan saja. Tidak ada panas atau apapun itu, tidak ada sama sekali,*" kata Moreno. Dari wawancara tersebut pelaku memberikan keterangan bahwa selebrasi digunakan untuk keseruan saja.

Akibat dari selebrasi yang dilakukannya BTR Moreno mendapatkan ejekan dan sarkasme dari para fans dan viewers. Makna kalimat "*minimal pernah juara lah sok gaya*" berarti jika ingin bergaya maka harus juara terlebih dahulu. Makna kalimat "*juara nggak pernah tapi gaya selangit*" bermaksud gaya yang tinggi tetapi belum pernah mendapatkan juara. Kekerasan simbolik yang dilakukan BTR Moreno termasuk dalam kelas borjuasi kecil karena

melakukan peniruan terhadap kelas yang lebih tinggi untuk meningkatkan modal. Akibat lainnya yaitu kebiasaan. Kebiasaan menggunakan kata-kata kasar dalam berbaur dengan orang lain.

3. Normalisasi Kekerasan Komunikasi Ekosistem Esports di Media Sosial

Normalisasi dalam penelitian ini merupakan pemakluman kekerasan komunikasi antara berbagai pihak dan dengan pemakluman tersebut dapat menyelesaikan problem yang terjadi. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Barston, 2014:52) menjelaskan bahwa “normalisasi merupakan proses terbentuknya persetujuan bersama dalam menyelesaikan masalah dengan bermacam cara, misalnya persetujuan perjanjian damai”. Pemakluman berarti aktivitas yang mendapatkan respon baik. Karena pandangan masyarakat online terkadang diperlukan sebuah kekerasan komunikasi untuk menyelesaikan permasalahan.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan maka penulis menyimpulkan bahwa terdapat kekerasan komunikasi di kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia berupa sarkasme dan ungkapan kasar. Ciri utama sarkasme adalah pernyataan yang mengandung kepahitan, celaan getir dan menusuk hati. Komentar toxic merupakan kegiatan yang dilakukan karena tidak menyukai dan membenci sesuatu hal. Secara umum dipakai untuk menghina orang lain, merendahkan suku, ras, agama, politik seperti yang dilakukan viewers yang mengejek suku yang ada di Indonesia di kolom komentar kanal

youtube Mobile Legends Professional League Indonesia. Hate speech merupakan ujaran kebencian dengan bentuk perilaku agresi pada seorang individu secara tidak langsung. Seperti menyerang orang lain secara personal seperti menyebut nama seseorang yang dituju.

Pada kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia terdapat tindakan kekerasan komunikasi secara simbolik yang dilakukan oleh viewers, pemain, media esports dan official kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia itu sendiri. Akibat kekerasan komunikasi dalam kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia mengakibatkan pemain atau terdominasi mendapatkan hujatan, hinaan, sarkasme dan ungkapan kasar yang dilakukan viewers melalui komentar media sosial. Kekerasan komunikasi juga berakibat kebiasaan berucap kasar apabila dilakukan secara berkala dan adanya peniruan gaya bahasa terhadap apa yang dilihat.

Normalisasi kekerasan komunikasi esports merupakan pemakluman aktivitas kekerasan komunikasi yang dilakukan di ranah esports, dengan adanya dukungan dan respon positif hal ini yang menjadi adanya normalisasi kekerasan komunikasi atau pemakluman di kanal youtube Mobile Legends Professional League Indonesia.

Saran

- a) Saran untuk akun youtube *Mobile Legends Professional League Indonesia*

Peneliti berharap agar penelitian ini menjadi bahan masukan untuk akun Mobile Legends Professional League Indonesia untuk

memberikan himbauan dan tindakan kepada seluruh ekosistem esports masalah kekerasan simbolik dan kekerasan komunikasi sarkasme ungkapan kasar, komentar rasisme, provokasi dengan melakukan block chat oleh admin dan memberikan peraturan ketat terkait sarkasme dan ungkapan kasar kompetisi esports.

b) Saran streamer Mobile Legends & Content Creator

Peneliti berharap kepada para streamer dan Content Creator untuk memberikan contoh baik bagi para viewersnya, memberikan wawasan dan penjelasan konteks sarkasme, melarang adanya ungkapan kasar dan rasis, serta menggiring opini yang positif kepada para viewers.

c) Saran untuk peneliti selanjutnya

Dapat mengembangkan pembahasan yang ingin diteliti dan mendalami terkait sesuatu yang diteliti. Memperluas kajian penelitian yang akan diteliti dan memperbanyak rujukan yang berkaitan dengan kajian yang akan dibahas. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan meningkatkan ketelitian dan kelengkapan data yang diperoleh dari sumber yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori Aan. (2020). Kepribadian dan Emosi. In *Jurnal Literasi Pendidikan Nusantara* (Vol. 1, Issue 1). <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/jlpn>
- Arrova Faisal, Fridha Tri Palupi Merry, & Jupriono. (2022). *Analisis Tekstual Tentang Kekerasan Verbal dan Non-Verbal pada film "Dignitate."*

- Barseli, M., & Sriwahyuningsih, V. (2023). Peran game online mobile legends sebagai pemicu turunnya motivasi belajar siswa. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 164. <https://doi.org/10.29210/1202322743>
- Bourdieu, P. (2010). *Dominasi Maskulin* (Dwi Margo Yuwono & S. Pavitrasi (eds.): cetakan pe).
- Creswell, John W. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Djoko Supriatno, Bachtiar, C., & Noeviyanti, I. (2022). *KEKERASAN KOMUNIKASI VERBAL OLEH ANAK USIA 11-12 TAHUN DALAM GAME ONLINE FREE FIRE*.
- Erlina Fury Santika. (2023, February 3). *Kekerasan Seksual Jadi Jenis yang Paling Banyak Dialami Korban Sepanjang 2022*. Databoks. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/03/kekerasan-seksual-jadi-jenis-yang-paling-banyak-dialami-korban-sepanjang-2022>
- Haryatmoko, 2016, *Membongkar Resim Kepastian: Pemikiran Kritis Post-Strukturalitis*. Yogyakarta: PT Kanisius
- In Kandedes. (2020). Kekerasan Terhadap Anak di Masa Pandemi Covid 19. *KEKERASAN TERHADAP ANAK DI MASA PANDEMI COVID 19*.
- Jamaludin Hamzah. (2022). *KEKERASAN ATAS NAMA AGAMA*. <https://doi.org/10.31445/jskm>
- Martono, N. (2021). *Kekerasan Simbolik Di Sekolah – Rajawali Pers*, PT. Raja Grafindo Persada
- Mustika Nurwijayanti, A., & Khabib Burhanuddin Iqomah. (2019). *HUBUNGAN ANTARA USIA DAN PENDIDIKAN DENGAN PERILAKU VERBAL ABUSE OLEH KELUARGA*.

Risyanto, D., & Juandi, J. (2022). *DISKRIMINATIF KESANTUNAN BERBAHASA TUTURAN YOUTUBER GAME ONLINE MOBILE LEGEND.*

Stefanus, I., & Purnama Sari, W. (2020). *Komunikasi Verbal dan Nonverbal dalam Game Online League of Legends.*

Zikrillah Abdu, Muara Padiatra Aditia, Gunawan Indra, Setiawan Bambang, & Zaenal Muttaqin Muhamad. (2021). *Perspektif Komunikasi Islam Terhadap Perilaku Kekerasan Verbal Dalam Permainan Daring (Studi Kasus Game Mobile Legends: Bang Bang).*
<https://journal.untar.ac.id/index.php/koneksi/article/view/3899>.