

Fenomena Komunikasi *Verbal Abuse* pada Pemain Game Online *Mobile Legends* (Studi Fenomenologi pada Remaja perempuan)

Muhammad Nadhy Alamsyah

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi fenomena pelecehan verbal (*verbal abuse*) pada remaja perempuan dalam game online *Mobile Legends*. Menggunakan metode kualitatif fenomenologi, penelitian ini menggali pengalaman subjektif lima narasumber melalui wawancara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelecehan verbal dipersepsikan sebagai fenomena kompleks yang mencerminkan budaya kompetitif dan stereotip gender dalam komunitas game. Pelecehan ini berdampak pada kesejahteraan emosional korban, menurunkan rasa percaya diri, dan memengaruhi pola komunikasi mereka. Meski demikian, para pemain tetap bermain karena motivasi intrinsik, seperti interaksi sosial, tantangan kompetitif, dan dukungan komunitas. Respon terhadap pelecehan beragam, dari mengabaikan hingga melaporkan pelaku. Implikasi temuan mencakup rekomendasi bagi pengembang untuk meningkatkan sistem penalti dan menciptakan ruang permainan yang inklusif. Penelitian ini berkontribusi pada pemahaman akademis tentang interaksi sosial di dunia digital serta memberikan saran praktis untuk mengurangi toksisitas dalam game online.

Kata kunci: pelecehan verbal, *Mobile Legends*, remaja perempuan, fenomenologi,.

Fenomena Komunikasi *Verbal Abuse* pada Pemain Game Online *Mobile Legends* (Studi Fenomenologi pada Remaja perempuan)

Muhammad Nadhy Alamsyah

Abstract

This study explores the phenomenon of verbal abuse among adolescent female players in the online game *Mobile Legends*. Using a qualitative phenomenological approach, the research delves into the subjective experiences of five participants through in-depth interviews. The findings reveal that verbal abuse is perceived as a complex phenomenon reflecting the competitive culture and gender stereotypes within the gaming community. This abuse impacts the emotional well-being of the victims, lowering their self-confidence and influencing their communication patterns. However, players continue to engage in the game due to intrinsic motivations, such as social interaction, competitive challenges, and community support. Responses to verbal abuse vary, ranging from ignoring the perpetrators to reporting them. The study's implications include recommendations for developers to enhance penalty systems and create more inclusive gaming environments. This research contributes to the academic understanding of social interactions in digital spaces and provides practical suggestions for reducing toxicity in online games.

Keywords: verbal abuse, *Mobile Legends*, adolescent females, phenomenology, online games