



Penggunaan *Game Mobile Legends* dan pengaruhnya terhadap perilaku *hate speech* siswa SMA Negeri 1 Karangmojo Kabupaten Gunungkidul

Lutvi Suryandari¹, Suyato²

¹ Lutvisuryandari.2019@student.uny.ac.id Mahasiswa Departemen PKnH, Fishipol, UNY

² Suyato@uny.ac.id Dosen Fakultas Ilmu Sosial, Hukum, dan Politik, UNY

^a Mahasiswa (Departemen Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum FISHIPOL UNY), Yogyakarta Indonesia

^b Dosen (Departemen Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum FISHIPOL UNY), Yogyakarta Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Game Mobile Legends* terhadap perilaku *hate speech* siswa SMA N 1 Karangmojo Kabupaten Gunungkidul. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *ex-post facto*. Sampel dalam menggunakan teknik sampling berupa *Sampling Purposive*. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Uji validitas penelitian ini menggunakan rumus korelasi *product moment* dan uji reliabilitas penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha*. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dan analisis regresi linier sederhana dengan menggunakan program SPSS 22. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan *Game Mobile Legends* memiliki pengaruh terhadap perilaku *hate speech* siswa (signifikansi < 0,05). Adapun koefisien determinasi sebesar 0,239 yang berarti kontribusi pengaruh yang diberikan penggunaan *Game Mobile Legends* terhadap perilaku *hate speech* sebesar 23,9%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Game Mobile Legends* berpengaruh terhadap perilaku *hate speech* siswa SMA Negeri 1 Karangmojo Kabupaten Gunungkidul.

ABSTRACT

This study aims to determine the influence of the use of Mobile Legends Games on the hate speech behavior of SMA Negeri 1 Karangmojo students in Gunungkidul Regency. This research uses a quantitative approach and the research method used is ex-post facto research. The sample in the study using a sampling technique in the form of Purposive Sampling. Data collection techniques using questionnaires. The validity test of this study used the product moment correlation formula and the reliability test of this study used the Cronbach Alpha formula. The data analysis techniques used in this study are descriptive analysis and simple linear regression analysis using the SPSS 22 program. The results of this study prove that the use of Mobile Legends Game has an influence on student hate speech behavior (significance < 0.05). The coefficient of determination is 0.239, which means that the contribution of the influence given by the use of Mobile Legends games on hate speech behavior is 23.9%. It can be concluded that the use of the Mobile Legends Game affects the hate speech behavior of students of SMA Negeri 1 Karangmojo, Gunungkidul Regency.

Sejarah Artikel

Diterima : 16 April 2023

Disetujui : 26 April 2023

Kata kunci:

Game Mobile Legends, hate speech

Keywords:

Game Mobile Legends, hate speech

Pendahuluan

Perkembangan teknologi diiringi dengan perkembangan yang pesat dalam dunia *game online*, salah satunya adalah *game online* yang dapat diakses melalui *gadget/smartphone*. Salah satu *game online* yang dapat dimainkan melalui *gadget* yang saat ini banyak digemari yaitu *Game Mobile Legends*. *Game Mobile Legends* merupakan game MOBA (*Multiplayer Online Battle Area*) yang dirancang serta dikembangkan oleh Moonton yang merupakan developer asal China. *Game* ini dimainkan oleh dua tim yang terdiri dari lima pemain di setiap timnya.

Pemain yang memainkan *Game Mobile Legends* terus menerus dapat menyebabkan perilaku kecanduan (Khotimah & Minarni, 2016). Penggunaan *Game Mobile Legends* secara berlebihan akan

memberikan berbagai dampak bagi penggunanya selain menyebabkan kecanduan yaitu menyebabkan penggunanya menjai berperilaku agresif secara verbal dengan berkata kasar, menghina serta mencemooh orang lain, mengancam, hingga berperilaku agresif secara fisik yaitu memukul teman (Amelia, 2023).

Selain itu, penggunaan *Game Mobile Legends* juga dapat menimbulkan kekerasan dan memicu penggunanya untuk mengucapkan kata-kata yang tidak pantas. Sebagaimana yang disampaikan oleh Mursidin (2022) yang menyatakan bahwa siswa yang terlalu sering bermain *game online* lebih mungkin mengalami ketidakstabilan mental, bertindak agresif dan mudah marah, dan mudah mengatakan kata-kata kasar dan kotor. Selanjutnya, menurut Surbakti (2017) penggunaan *game online* dapat memicu pemain untuk mengucapkan kata-kata yang tidak pantas, dimana ketika seorang pemain mengalami kekalahan, atau teman satu tim bermain dengan tidak bagus atau teman satu tim sering mati, biasanya pemain akan berkata kasar atau menghina pemain lain. Bahkan terdapat pemain yang sampai menghina keluarga, suku, dan negara.

Permainan *Game Online Mobile Legends* menjadi permainan yang menghibur serta dapat memberikan kepuasan kepada pemainnya. Bermain *game online* dapat memberikan kepuasan kepada pemainnya saat pemain dapat menyelesaikan misi atau dapat mencapai level tertentu dalam *game online*. Selain itu, bermain *game online* juga menjadi penghibur dan sarana untuk melepas penat dan menghilangkan stress setelah bersekolah atau bekerja. Hal ini sebagaimana yang dijelaskan dalam penelitian Pamungkas (2021) bahwa salah satu dampak positif penggunaan *game online* yaitu dapat mengurangi kepenatan, stress, dan menjadi media hiburan.

Namun, terlepas dari *game* yang bersifat menghibur, pada nyatanya *game* ini juga dapat mempengaruhi emosional pemainnya ketika mereka mengalami kekalahan, teman satu tim yang bermain dengan buruk, hingga perilaku *feeder*. Selain karena hal tersebut, adanya perbedaan suku, agama, gender, hingga perbedaan negara dapat menyebabkan pemain menjadi *toxic* dengan mencemooh, berkata kasar, menghina keluarga, gender, suku, negara, hingga agama pemain lainnya. Hal tersebut sebagaimana yang disampaikan Breuer (2017) bahwa daya saing dalam *video game* dapat menyebabkan kemarahan atau frustrasi, sehingga ujaran kebencian sering diterima sebagai reaksi yang normal.

Dalam *Game Online Mobile Legends* ini terdapat fitur *chat* dan *voice-chat* yang ditujukan agar pemain dapat berkomunikasi dan berkoordinasi dengan rekan satu tim guna memenangkan suatu permainan. Namun, keberadaan fitur ini sering digunakan oleh pemainnya untuk menyampaikan ujaran kebencian terhadap teman satu tim, maupun lawan bermain. Hal ini sebagaimana yang disampaikan oleh Gabriel (2020) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa fitur *chat* dan *voice chat* saat ini tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi atau berinteraksi antar pemain, lebih dari itu fitur *chat* menjadi tempat dan sarana menyebarkan ujaran kebencian.

Ujaran kebencian yang diutarakan oleh pemain *game* ini dapat berpotensi memicu perpecahan, pertengkaran, dan generasi muda menjadi diskriminatif. Ujaran kebencian menjadi perbuatan yang rentan menjadi pemicu perpecahan antar individu, kelompok, maupun antar bangsa. Perpecahan yang dipicu oleh ujaran kebencian akan semakin rentan terutama bagi negara yang bersifat pluralis seperti Negara Indonesia. Hal ini tentu akan mengancam persatuan dan kesatuan bangsa dan bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila serta semboyan bangsa yaitu Bhinneka Tunggal Ika (Komisi Nasional HAM, 2015).

Selain ujaran kebencian dapat berpotensi memicu perpecahan, pertengkaran, dan generasi muda menjadi diskriminatif, ujaran kebencian juga merupakan tindakan yang melanggar hukum. Hal ini sebagaimana yang dijelaskan dalam Pasal 156 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan

Pasal 28 ayat (2) Undang-undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Selanjutnya, berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, didapati bahwa SMA Negeri 1 Karangmojo pernah mengadakan suatu perlombaan antar kelas. Salah satu jenis perlombaannya adalah perlombaan *Game Mobile Legends* yang diikuti oleh siswa SMA Negeri 1 Karangmojo. Dengan demikian, didapati bahwa di SMA Negeri 1 Karangmojo memiliki populasi pengguna *Game Mobile Legends* yang tinggi. Namun, di SMA Negeri 1 Karangmojo ini belum diketahui dampak ataupun pengaruh negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *Game Mobile Legends*. Padahal di sekolah ini diketahui memiliki populasi penggunaan *Game Mobile Legends* yang tinggi.

Dengan demikian, dirasa penelitian ini perlu dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Game Mobile Legends* terhadap perilaku *Hate Speech* guna mencegah terjadinya perpecahan yang terjadi antar individu, kelompok, hingga bangsa yang dipicu oleh ujaran kebencian akibat penggunaan *Game Mobile Legends*.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah penelitian *ex-post facto* dimana data dikumpulkan setelah peristiwa atau fakta telah terjadi. Penelitian ini dilaksanakan di SMA N 1 Karangmojo yang beralamatkan di Jl. Karangmojo - Semanu, Coyudan, Ngipak, Karangmojo, Kabupaten Gunung Kidul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55891. Adapun penelitian ini dilaksanakan pada Bulan Februari 2023. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMA N 1 Karangmojo. Adapun penelitian ini menggunakan teknik sampling berupa *Sampling Purposive* dimana teknik ini menentukan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Dalam hal ini peneliti mempertimbangkan bahwa tidak semua siswa di SMA N 1 Karangmojo memainkan *Game Mobile Legends*. Sehingga yang menjadi sampel adalah siswa yang memainkan *Game Mobile Legends* saja dengan jumlah sebesar 105 siswa yang berasal dari 6 kelas.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa kuesioner. Pengumpulan data melalui kuesioner menggunakan daftar periksa atau *checklist* dan skala penilaian. Skala penilaian digunakan untuk mengevaluasi suatu perilaku yang perlu dievaluasi. Skala penilaian yang digunakan adalah skala Likert (Hardani, 2020). Angket diberikan kepada siswa SMA N 1 Karangmojo yang memainkan *Game Mobile Legends* dengan tujuan memperoleh informasi terkait pengaruh penggunaan *Game Mobile Legends* terhadap perilaku *hate speech*. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah angket/kuesioner. Kuesioner dalam penelitian ini menggunakan skala Likert yang terdiri dari 4 (empat) alternatif jawaban, yaitu Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa statistik deskriptif. Dimana hal pertama yang dilakukan adalah menentukan skor minimal, maksimal, mean, dan standar deviasi. Kemudian menentukan kategorisasi frekuensi setiap variabelnya menggunakan rumus dari Azwar (2015).

Selanjutnya dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji linieritas sebelum melakukan uji hipotesis. Uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas Apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 pada ($P > 0,05$), maka data distribusi termasuk normal. (Purnomo, 2016: 112). Kemudian melakukan uji linieritas menggunakan *test of linearity* dengan bantuan program *software SPSS 22 for Windows*. Dasar pengambilan keputusannya adalah apabila nilai *sig deviation of linearity* menunjukkan $\geq 0,05$ dan nilai *sig linearity* menunjukkan $\leq 0,05$ maka variabel dinyatakan memiliki hubungan yang linier (Ghozali, 2011: 166).

Adapun dalam pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana menggunakan *software SPSS 22 for Windows*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji hipotesis menurut Purnomo (2016: 157) yaitu apabila nilai signifikansi > 0,05 maka Ho diterima dan apabila nilai signifikansi < 0,05 maka Ho ditolak. Adapun penelitian ini menggunakan uji t guna mengetahui adanya pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat signifikan/tidak signifikan yang dilakukan dengan membandingkan antara nilai t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} . Dasar pengambilan keputusan untuk uji t adalah apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka terdapat pengaruh yang signifikan dan apabila nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan (Purnomo, 2016: 157).

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dibahas menjadi dua yakni deskripsi data hasil penelitian pada variabel penggunaan *Game Mobile Legends* dan deskripsi data hasil penelitian pada variabel perilaku *hate speech*.

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian
 - a. Deskripsi data hasil penelitian variabel penggunaan *Game Mobile Legends*

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Kategorisasi Penggunaan *Game Mobile Legends*

No	Kriteria	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X \geq 42$	7	6,7%	Sangat Tinggi
2	$37 \leq X < 42$	31	29,5%	Tinggi
3	$32 \leq X < 37$	43	41%	Sedang
4	$27 \leq X < 32$	16	15,2%	Rendah
5	$X < 27$	8	7,6%	Sangat Rendah
Total		105	100%	

Berdasarkan tabel 1, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Game Mobile Legends* siswa SMA Negeri 1 Karangmojo termasuk dalam kategori sedang.

Selanjutnya, berdasarkan data pada tabel skor indikator penggunaan *Game Mobile Legends*, dapat disimpulkan bahwa pada variabel penggunaan *Game Mobile Legends* yang memiliki skor tertinggi yaitu indikator intensitas penggunaan *game* diperoleh hasil persentase 73,19%, sedangkan indikator yang memiliki skor terendah yaitu indikator tingkat ketertarikan dengan persentase 56,62%.

- b. Deskripsi data hasil penelitian variabel perilaku *hate speech*

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kategorisasi Perilaku *Hate Speech*

No	Kriteria	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	$X \geq 33$	8	7,6%	Sangat Tinggi
2	$26 < X < 33$	31	29,5%	Tinggi
3	$19 \leq X < 26$	32	30,5%	Sedang
4	$13 \leq X < 19$	30	28,6%	Rendah
5	$X < 13$	4	3,8%	Sangat Rendah
Total		105	100%	

Berdasarkan data pada tabel 3, dapat disimpulkan bahwa perilaku *hate speech* siswa SMA Negeri 1 Karangmojo termasuk dalam kategori sedang.

Selanjutnya, berdasarkan data pada tabel skor indikator perilaku *hate speech*, dapat disimpulkan bahwa pada variabel perilaku *hate speech* yang memiliki skor tertinggi yaitu indikator emosional diperoleh hasil persentase sebesar 64,36%, sedangkan indikator yang memiliki skor terendah yaitu indikator perbuatan tidak menyenangkan dengan persentase 35,24%.

2. Pengujian Hipotesis

a. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan uji linieritas yang dilakukan sebelum melakukan pengujian pada hipotesis.

1) Uji Normalitas

Berdasarkan data pada tabel hasil uji normalitas, diketahui nilai signifikansi 0,200. Hal ini menunjukkan bahwa nilai variabel lebih dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Sehingga dapat diasumsikan bahwa data pada penelitian ini diambil secara acak dari populasi yang normal.

2) Uji Linieritas

Berdasarkan data pada tabel hasil uji linieritas, diperoleh nilai *deviation from linearity sig* adalah 0,369 yang lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linieritas yang signifikan antara variabel penggunaan *Game Mobile Legends* dan perilaku *hate speech*.

b. Uji Hipotesis

Berdasarkan data pada tabel hasil uji analisis penggunaan *Game Mobile Legends*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Dalam hal ini dapat diartikan bahwa pengaruh penggunaan *Game Mobile Legends* terhadap perilaku *hate speech* adalah signifikan dan menunjukkan adanya pengaruh penggunaan *Game Mobile Legends* (X) terhadap perilaku *hate speech* (Y). Hal tersebut dapat dibuktikan dengan melihat nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil daripada nilai probabilitas 0,05 ($0,000 < 0,05$). Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan *Game Mobile Legends* terhadap perilaku *hate speech* siswa SMA Negeri 1 Karangmojo Kabupaten Gunungkidul.

Pengujian hipotesis dilakukan guna mengetahui diterima atau tidaknya hipotesis dengan menggunakan uji-T. Uji-T dilakukan untuk mengetahui apakah variabel X (penggunaan *Game Mobile Legends*) mempunyai pengaruh terhadap variabel Y (perilaku *hate speech*). Pada tabel 11 diperoleh t_{hitung} sebesar 5,682 pada tingkat sig 0,000. Sedangkan t_{tabel} diperoleh sebesar 1,659 (0,05:105) pada distribusi t_{tabel} . Hipotesis dapat diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan sig $< 0,05$, sebaliknya jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan sig $> 0,05$ maka hipotesis ditolak. Dari hasil perhitungan dapat diketahui $t_{hitung} 5,682 > t_{tabel} 1,659$ dan sig $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima.

Besar sumbangan variabel penggunaan *Game Mobile Legends* terhadap perilaku *hate speech* dapat diukur dari besarnya koefisien determinasi (R^2). Nilai koefisien determinasi dapat dilihat dari nilai R square pada tabel dibawah ini.

Berdasarkan hasil pada tabel koefisien determinasi, didapati nilai koefisien determinasi sebesar 0,239. Maka dapat disimpulkan bahwa kontribusi pengaruh yang diberikan penggunaan *Game Mobile Legends* terhadap perilaku *hate speech* sebesar 23,9% ($0,239 \times 100\%$). Sedangkan terdapat faktor lain selain penggunaan *Game Mobile Legends* yang mempengaruhi perilaku *hate speech* siswa yang tidak diteliti dalam penelitian ini yakni sebesar 76,1%.

Pembahasan

Hasil penelitian tentang variabel penggunaan *Game Mobile Legends* siswa SMA Negeri 1 Karangmojo Kabupaten Gunungkidul dikategorikan dalam kategori sedang. Hal ini dapat dilihat dari persentase capaian sebesar 41%. Sedangkan pada variabel perilaku *hate speech* siswa SMA Negeri 1 Karangmojo termasuk dalam kategori sedang dengan capaian persentase sebesar 30,5%.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan menggunakan *software SPSS 22 for Windows*, dapat dipaparkan hasil mengenai hasil analisis berupa pembahasan mengenai pengaruh penggunaan *Game Mobile Legends* terhadap perilaku *hate speech* siswa SMA Negeri 1 Karangmojo. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa penggunaan *Game Mobile Legends* terbukti mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perilaku *hate speech*. Adapun pada uji t menunjukkan bahwa $t_{hitung} 5,682 > t_{tabel} 1,659$ dan $sig 0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nihil (H_0) yang berbunyi "Tidak terdapat pengaruh penggunaan *Game Mobile Legends* terhadap perilaku *hate speech* siswa SMA N 1 Karangmojo Kabupaten Gunungkidul" ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi "Terdapat pengaruh penggunaan *Game Mobile Legends* terhadap perilaku *hate speech* siswa SMA N 1 Karangmojo Kabupaten Gunungkidul" diterima.

Sedangkan hasil analisis koefisien determinasi R^2 dalam penelitian ini menunjukkan pengaruh penggunaan *Game Mobile Legends* terhadap perilaku *hate speech* sebesar 23,9%. Angka persentase 23,9% tergolong cukup dalam mempengaruhi perilaku *hate speech* siswa. Penggunaan *Game Mobile Legends* menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku *hate speech* sebagai faktor eksternal pelaku. Hal ini sejalan dengan pendapat Febriyani (2018) yang menyampaikan bahwa faktor lingkungan, faktor kepentingan sosial, kurangnya kontrol sosial pelaku, faktor sarana dan fasilitas, serta faktor kemajuan teknologi merupakan faktor eksternal pelaku *hate speech*. Penggunaan *Game Mobile Legends* termasuk dalam faktor kemajuan teknologi dimana ujaran kebencian saat ini tidak hanya disampaikan melalui lisan atau melalui media sosial saja, namun sudah mulai merebak di dunia *Game Online* seperti *Game Mobile Legends*.

Adapun penggunaan *Game Mobile Legends* secara berlebihan dapat memicu persaingan dalam suatu permainan dan dapat menyebabkan kemarahan yang kemudian dapat memicu ujaran kebencian untuk disampaikan. Hal ini senada dengan pendapat Breuer (2017) yang menyatakan bahwa daya saing dalam *video game* dapat menyebabkan kemarahan atau frustrasi, sehingga ujaran kebencian sering diterima sebagai reaksi yang normal.

Selain itu, komunikasi dalam bermain *Game Mobile Legends* melalui fitur pesan juga dapat menjadi sarana menyampaikan ujaran kebencian. Hal ini senada dengan pendapat Breuer (2017) yang menyatakan bahwa saat bermain *video game*, sudah menjadi hal biasa untuk melakukan interaksi melalui fitur *chat*. Obrolan dan komentar yang dilakukan dapat berupa pujian atas kinerja saat bermain, hingga kritik pedas, menghina individu atau etnis, diskriminasi orientasi seksual, pelecehan, dan penyerangan terhadap kaum minoritas (Breuer, 2017). Selain pendapat Breuer, komunikasi dalam bermain *Game Mobile Legends* melalui fitur pesan yang menjadi sarana menyampaikan ujaran kebencian juga senada dengan pendapat Mendes Da Silva, dkk. (2020) yang menyatakan bahwa dalam bermain *game* terutama *multiplayer game* terdapat interaksi seperti membentuk suatu tim atau klan, saling berbagi strategi dan melakukan interaksi melalui fitur pesan dalam *game* yang kemudian dapat berpotensi menimbulkan konflik dan menjadi sarana ujaran kebencian (*hate speech*).

Perilaku *hate speech* secara teoritik dapat dipengaruhi oleh penggunaan *Game Mobile Legends* sebagaimana yang telah peneliti paparkan sebelumnya. Sehingga penelitian ini membuktikan kebenaran teori-teori yang sudah ada tentang adanya pengaruh *Game Online* terhadap *hate speech*.

Sebagai dampak negatif dari penggunaan *Game Mobile Legends*, *hate speech* yang diutarakan oleh pemain *game* ini dapat berpotensi memicu perpecahan, pertengkaran, dan generasi muda

menjadi diskriminatif. Ujaran kebencian merupakan perbuatan yang rentan sebagai pemicu perpecahan antar individu, kelompok, maupun antar bangsa. Perpecahan yang dipicu oleh ujaran kebencian akan semakin rentan terutama bagi negara yang bersifat pluralis seperti Negara Indonesia. Ujaran kebencian juga dapat menyebabkan generasi muda menjadi intoleran dan diskriminatif. Konten ujaran kebencian yang dilontarkan oleh pelaku ujaran kebencian yang mengandung muatan SARA (suku, agama, ras, dan antar golongan) yang kemudian memiliki dampak yang besar dalam memicu intoleransi dan diskriminatif. Hal ini tentu akan mengancam persatuan dan kesatuan bangsa dan bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila serta semboyan bangsa yaitu Bhinneka Tunggal Ika (Komisi Nasional HAM, 2015). Hal ini senada dengan pendapat Karo (2022) dalam hasil penelitiannya yang menyatakan bahwa ujaran kebencian (*hate speech*) tidak dapat dimaknai sebagai kebebasan berpendapat, namun ujaran kebencian (*hate speech*) dapat merusak serta mengancam persatuan kesatuan bangsa dan kesatuan dalam keragaman. Selain itu, Karo (2022) juga menjelaskan bahwa Indonesia melindungi warga negaranya dari ujaran kebencian (*hate speech*) dengan adanya UU ITE yang menjatuhkan hukuman pidana terhadap setiap orang yang terbukti melakukan tindak pidana ujaran kebencian (*hate speech*).

Selain ujaran kebencian dapat berpotensi memicu perpecahan, pertengkaran, dan generasi muda menjadi diskriminatif, ujaran kebencian juga merupakan tindakan yang melanggar hukum. Hal ini sebagaimana yang dijelaskan dalam Pasal 156 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) dan Pasal 28 ayat (2) Undang-undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Undang-undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Game Mobile Legends* berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku *hate speech* siswa SMA Negeri 1 Karangmojo. Hal ini berarti bahwa semakin tinggi penggunaan *Game Mobile Legends*, maka akan berpengaruh semakin tinggi pula perilaku *hate speech* pada siswa SMA Negeri 1 Karangmojo.

Referensi

- Amelia, R. A. (2023). *Analisis Dampak Game Mobile Legend Terhadap Perilaku Agresif Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 16 Kota Cirebon*. (Doctoral dissertation, IAIN SYEKH NURJATI. S1 BKI).
- Azwar, S. (2015). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Breuer, J. (2017). *Online Hate Speech. Perspektiven auf eine neue Form des Hasses*. Düsseldorf.
- Febriyani, M. (2018). *Analisis Faktor penyebab Pelaku Melakukan Ujaran Kebencian (Hate Speech) dalam Media Sosial*. Fakultas Hukum.
- Gabriel, S. (2020). Hate Speech in der Computerspielkultur. Dalam T.-G. Rüdiger & P. S. Bayerl (Ed.), *Cyberkriminologie: Kriminologie für das digitale Zeitalter* (hlm. 269–287). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-28507-4_11
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hardani. (2020). *Metode penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Ilmu.
- Karo, R. P. P. K. (2022). Hate Speech: Penyimpangan terhadap UU ITE, Kebebasan Berpendapat dan Nilai-Nilai Keadilan Bermartabat. *Jurnal Lemhannas RI*, 10(4), 52-65.

- Khotimah, K., & Minarni, E. (2016). Pengaruh Konseling Kelompok Dengan Pendekatan Behavioral Teknik Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas X TKR SMK Muhammadiyah 6 Rogojampi. *Jurnal FKIP Universitas PGRI Banyuwangi*.
- Komisi Nasional Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. (n.d.). *Buku Saku Penanganan Hate Speech*.
- Mendes Da Silva, B., Tavares, M., Cerol, F., Mendes Da Silva, S., Alves, P. F., & Isca, B. (2020). Playing Against Hate Speech-How Teens See Hate Speech in Video Games and Online Gaming Communities. *Journal of Digital Media & Interaction*, 3(6), 34–52.
- Mursidin, M., & Mursidin, I. I. (2022). The Impacts of Online Games on Students' English Achievement. Dalam *Indonesian Journal of Education (INJOE)* (Vol. 2, Issue 1).
- Pamungkas, B. Y. (2021). *Pengaruh kecanduan game online PUBG Mobile playerunknown's battlegrounds terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Purnomo, R.A. (2016). *Analisis statistik ekonomi dan bisnis dengan SPSS*. Ponorogo: Wade Group.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 28-38.

--	--	--

LEMBAR PENGESAHAN JURNAL



LAMPIRAN

Tabel Skor Indikator Penggunaan *Game Mobile Legends*

No	Indikator	Jumlah Soal	Jumlah Perolehan Skor	Skor Maks	Persentase Perolehan
1	Intensitas penggunaan <i>Game</i>	7	2152	2940	73,19%
2	Tingkat ketertarikan	5	1189	2100	56,62%
3	Komunikasi dalam <i>Game</i>	1	294	420	70,00%

Tabel Skor Indikator Perilaku *Hate Speech*

No	Kriteria	Frekuensi	Persentase	Kategori	Persentase
1	Emosional	3	811	1260	64,36%
2	Provokasi	1	205	420	48,81%
3	Penghinaan	3	588	1260	46,67%
4	Penistaan	1	150	420	35,71%
5	Diskriminasi	2	298	840	35,47%
6	Perbuatan tidak menyenangkan	1	148	420	35,24%
7	Kekerasan	1	188	420	44,76%

Tabel Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
<i>N</i>		105
<i>Normal Parameters^{a,b}</i>	<i>Mean</i>	.0000000
	<i>Std. Deviation</i>	5.76382177
<i>Most Extreme Differences</i>	<i>Absolute</i>	.047
	<i>Positive</i>	.042
	<i>Negative</i>	-.047
<i>Test Statistic</i>		.047
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>		.200 ^{c,d}

Tabel Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table

		<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Perilaku Hate Speech * Penggunaa n Game Mobile Legends</i>	<i>Between Groups</i>	1875.610	23	81.548	2.481	.001
	<i>Linearity</i>	1083.006	1	1083.006	32.948	.000
	<i>Deviation from Linearity</i>	792.603	22	36.027	1.096	.369
<i>Within Groups</i>		2662.448	81	32.870		
<i>Total</i>		4538.057	104			

Tabel Hasil Uji Analisis Pengaruh Penggunaan Game Mobile Legends

Coefficients^a

<i>Model</i>	<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
	<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
<i>(Constant)</i>	1.413	3.796		.372	.711
<i>Penggunaan Game Mobile Legends</i>	.616	.108	.489	5.682	.000

a. *Dependent Variable: Perilaku Hate Speech*

Tabel Tabel Koefisien Determinasi

Model Summary^b

<i>Model</i>	<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	.489 ^a	.239	.231	5.792