

ANALISIS KOMUNIKASI DIGITAL PADA AKSI KEKERASAN VERBAL KOMUNITAS MOBILE LEGENDS SQUADS PROJECT TRV DIKOTA BATAM

James Nathan Mangara¹, Ageng Rara Cindoswari.²

¹Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Putera Batam

²Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Putera Batam

Email : pb191110062@upbatam.ac.id

ABSTRACT

Since the beginning of human civilization, communication has been crucial in exchanging information among individuals, groups, and nations. Digital communication, such as text messaging, voice calls, emails, social media, and in-game instant messaging applications like Mobile Legends, facilitates real-time symbolic interactions across the globe. While providing benefits, the use of these new media has also led to a decline in societal values and norms, including the emergence of verbal violence in digital communication, involving demeaning, insulting, or threatening language directed towards individuals or groups. This research aims to uncover the issue of verbal violence in digital communication. The study involves the Mobile Legends Squads Project TRV Community in the City. The researcher employs data collection techniques such as interviews and observation, and the findings reveal that digital communication within gaming groups like "Mobile Legends" influences group dynamics and the well-being of its members. Verbal violence in this game has negative impacts, and the moderators of the "Mobile Legends" gaming groups play a crucial role in upholding communication ethics and handling conflicts.

Keyword : Digital communication, Verbal violence, Mobile Legends

Pendahuluan

Sejak awal peradaban manusia, komunikasi telah menjadi unsur penting dalam berinteraksi dan bertukar informasi antara individu, kelompok, dan bangsa. Awalnya, komunikasi terbatas pada bentuk-bentuk analog seperti lisan, tulisan tangan, dan komunikasi melalui media cetak. Namun, perkembangan teknologi telah membawa revolusi dalam cara kita berkomunikasi, mengubah dunia menjadi era digital. Komunikasi digital merujuk pada pertukaran informasi, data, dan pesan menggunakan teknologi digital dan jaringan komputer. Pesan teks, panggilan suara dan video, email, media sosial, dan aplikasi pesan instan melalui game memungkinkan kita untuk berkomunikasi secara real-time di mana

saja di dunia. Komunikasi digital telah menjadi bagian integral dari kehidupan kita dalam era teknologi informasi yang terus berkembang. Penggunaan media baru dalam komunikasi digital, terutama game pada mobile legends, secara perlahan mengurangi nilai dan norma di masyarakat. Khususnya, anak muda masa kini lebih sering menggunakan game pada mobile legends dan berinteraksi di dunia maya. Dampaknya, remaja sulit bersosialisasi di lingkungan masyarakat karena proses interaksi atau asosiatif mengalami penurunan yang signifikan akibat dari game pada mobile legends. Akibat fenomena ini, nilai-nilai dan norma-norma dalam masyarakat terancam hilang, dan dalam organisasi, proses asosiatif menjadi lebih

individualis. Meskipun beberapa orang saat ini mengalami kesulitan berinteraksi secara langsung dengan orang lain, namun mereka dapat berkomunikasi di dunia maya, bahkan beberapa orang membutuhkan komunitas di dalamnya (Ambia B Boestam, 2022). Internet dan platform-platform digital telah mengubah cara kita berinteraksi, berbagi informasi, dan menjalin hubungan dengan orang lain. Namun, di tengah perkembangan ini, muncul pula tantangan dan masalah baru, salah satunya adalah kekerasan verbal dalam konteks komunikasi digital. Kekerasan verbal dalam komunikasi digital mencakup penggunaan kata-kata atau tindakan yang merendahkan, menghina, atau mengancam secara verbal terhadap individu atau kelompok lain. Dalam lingkup komunitas atau grup tertentu, kekerasan verbal dapat terjadi melalui media sosial, aplikasi game, atau platform digital lainnya. Kejadian kekerasan verbal semacam ini dapat memiliki dampak yang merugikan bagi individu yang menjadi korban dan juga merusak dinamika sosial dalam komunitas tersebut. Kota Batam, sebagai salah satu kota besar di Indonesia, tidak luput dari fenomena kekerasan verbal dalam komunikasi digital. Permasalahan kekerasan verbal dalam komunikasi digital perlu mendapat perhatian serius karena dampaknya yang meluas pada individu korban dan lingkungan sosial. Analisis komunikasi digital pada aksi kekerasan verbal dalam komunitas Mobile Legends Squads Project TRV di Kota Batam sangat penting untuk memahami akar masalahnya dan mencari solusi efektif. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan pemahaman yang lebih baik tentang jenis kekerasan yang terjadi, konteks sosial dan budaya di mana kekerasan tersebut muncul, serta faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya

kekerasan verbal dalam komunitas ini. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis mendalam terhadap komunikasi digital yang terjadi dalam konteks aksi kekerasan verbal di komunitas Mobile Legends Squads Project TRV di Kota Batam.

Kajian Pustaka

2.1. Komunikasi digital

Komunikasi digital adalah suatu bentuk interaksi yang dilakukan tanpa pertemuan fisik langsung, di mana proses ini menggunakan perangkat digital seperti komputer, smartphone, atau teknologi lainnya yang mendukung berbagai aplikasi komunikasi (Wijaya & Rahmanto, 2022). Menurut jurnal (Yourlanda, Ageng, & Cindoswari, 2023) Komunikasi digital merupakan suatu bentuk komunikasi di mana informasi atau pesan ditransmisikan dan diterima menggunakan teknologi digital melalui jaringan Internet atau platform maya. Komunikasi digital tidak hanya mempengaruhi individu tetapi juga telah mengubah lanskap bisnis, politik, pendidikan, dan budaya. Bisnis mengandalkan komunikasi digital untuk memperluas jangkauan pasar, mempercepat proses bisnis, dan meningkatkan efisiensi operasional. Dalam politik, komunikasi digital memainkan peran penting dalam kampanye politik, memungkinkan kandidat dan partai politik untuk terhubung dengan pemilih secara langsung. Di bidang pendidikan, e-learning dan platform pembelajaran digital telah memungkinkan akses pendidikan bagi jutaan orang di seluruh dunia.

2.2. Interaksi simbolik

Interaksi simbolik adalah teori sosial yang dikembangkan oleh George Herbert Mead, seorang sosiolog dan psikolog sosial. Teori ini menjelaskan

bagaimana manusia berinteraksi satu sama lain melalui penggunaan simbol dan bahasa, serta bagaimana makna diberikan kepada simbol-simbol ini dalam proses interaksi. Menurut jurnal (Zanki, 2020) Interaksionalisme simbolik (symbolic interactionism) adalah suatu pendekatan teoritis untuk memahami keterkaitan dan interaksi antara manusia di dalam masyarakat. Menurut teori interaksi simbolik diatas, manusia memberikan makna kepada objek, situasi, dan orang lain melalui proses interpretasi simbolik. Simbol-simbol ini bisa berupa kata-kata, isyarat, lambang, atau tindakan non-verbal. Ketika individu berinteraksi, mereka menggunakan simbol-simbol ini untuk mengkomunikasikan ide, gagasan, perasaan, dan maksud mereka.

2.3. Aksi kekerasan verbal

Kekerasan verbal adalah bentuk kekerasan yang melibatkan penggunaan bahasa, termasuk kata-kata, kalimat, dan unsur-unsur bahasa lainnya (Syakirah & Fardiyan, 2017). Aksi kekerasan verbal dapat menyebabkan dampak yang serius pada korban, termasuk kerusakan emosional, rendah diri, kecemasan, dan depresi. Selain itu, kekerasan verbal juga dapat merusak hubungan antara individu atau kelompok, dan menciptakan lingkungan yang tidak sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menganalisis fenomena komunikasi digital dalam konteks aksi kekerasan verbal di dalam komunikasi Komunitas mobile legends di Squads Project TRV. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang interaksi

dan konteks komunikasi dalam kelompok tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan teknik pengumpulan data wawancara dan observasi untuk mendapatkan pandangan, pengalaman, dan pemahaman dari 13 anggota dari Squads Project TRV tentang komunikasi digital dan aksi kekerasan verbal yang terjadi dalam kelompok tersebut.

Berikut adalah anggota komunitas Mobile Legends Squads Project TRV di Kota Batam yang diurutkan berdasarkan karakteristiknya:

No	Nama	Usia	Username game	Jabatan
1	Ariansyahz	26	Cabe ijo	Anggota pemain Gold line / Ketua tim
2	Faisal	25	Acong09	Anggota pemain Jungle
3	Megi	31	MCIM	Anggota pemain Mid line
4	Maga	32	WoLeoPapat	Anggota pemain Roam
5	Rahmat	17	RHMR_SYA28	Anggota pemain Exp Line
6	Raka	21	Rimuru	Anggota Tim cadangan
7	Kevin	29	senpax	Anggota tim cadangan
8	Christo	29	Killua Zoldyck	Anggota Tim cadangan
9	Bagas	31	Portgas#	Anggota Tim cadangan
10	Reylandi	31	Rey.Bledor	Anggota Tim cadangan
11	Yogi	26	Yukino	Tim Manager
12	Devina	25	dudu	Sekretaris
13	Adit	30	Baby	Coach

Tabel 1.1 Tim Squads Project TRV

Menurut jurnal (Syakirah & Fardiyan, 2017) Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau

lisan dari orang-orang yang menjadi subjek penelitian, serta perilaku yang diamati. Proses wawancara akan dilakukan dengan persetujuan dan kesepakatan dari responden, baik secara tatap muka maupun melalui platform komunikasi digital jika diperlukan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang komunikasi digital dan aksi kekerasan verbal dalam konteks kelompok tersebut, serta berkontribusi dalam upaya mencegah dan mengurangi kekerasan verbal dalam komunikasi digital. Metode kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dan memahami secara rinci fenomena yang kompleks, yaitu komunikasi digital dan aksi kekerasan verbal dalam konteks kelompok tertentu. Metode kualitatif memungkinkan peneliti untuk lebih mendalam dan terlibat dalam proses pengumpulan data, sehingga dapat mengungkapkan nuansa, makna, dan kompleksitas dari fenomena tersebut.

3.1. Metode analisis

Metode analisis pada penelitian ini melibatkan tiga tahapan penting, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data berdasarkan observasi dan wawancara dari 13 anggota komunitas.

- **Reduksi Data:**

Pada tahap ini, data yang dikumpulkan dari observasi dan wawancara diidentifikasi dan dianalisis secara sistematis. Transkripsi wawancara dan catatan observasi disusun dan kemudian dijalankan melalui proses pengkodean. Pengkodean memungkinkan peneliti untuk memberikan label pada bagian-bagian data yang relevan dengan

aksi kekerasan verbal. Hal ini membantu menyederhanakan data yang kompleks menjadi kategori-kategori yang lebih terfokus.

- **Penyajian Data:**

Setelah reduksi data, data yang telah dikodekan disajikan dengan menggunakan tabel atau matriks. Tabel atau matriks tersebut berisi hasil pengkodean dari data observasi dan wawancara. Contoh komunikasi digital yang mencerminkan kekerasan verbal juga bisa disertakan dalam bentuk kutipan langsung. Selain itu, data kuantitatif juga bisa disajikan dalam bentuk grafik atau diagram jika relevan.

- **Verifikasi Data:**

Tahap verifikasi data berfokus pada memastikan keabsahan dan keandalan temuan yang diperoleh dari reduksi data. Hasil analisis dikonfirmasi dengan menghubungkannya kembali ke data mentah (misalnya, transkripsi wawancara dan catatan observasi) untuk memastikan kesesuaian antara hasil analisis dengan data aslinya. Dalam hal ini, dilakukan cross-checking dengan menggunakan data dari beberapa anggota komunitas atau melibatkan peneliti lain guna memastikan keakuratan dan konsistensi temuan.

Setelah ketiga tahapan analisis tersebut selesai, peneliti dapat lebih mendalam dalam mengeksplorasi pola kekerasan verbal yang muncul dalam komunikasi digital di komunitas Mobile Legends Squads Project TRV di Kota Batam. Temuan dari analisis ini kemudian akan membantu menyusun kesimpulan dan rekomendasi untuk mengatasi masalah kekerasan verbal dalam komunitas tersebut serta meningkatkan pola

komunikasi yang lebih positif dan sehat.

3.2. Uji Kredibilitas Data

Uji kredibilitas data pada penelitian ini dapat dilakukan dengan menggunakan triangulasi dan observasi langsung berdasarkan observasi dan wawancara dari 13 anggota komunitas. Triangulasi adalah suatu metode untuk menguji validitas dan kualitas data dengan mengumpulkan dan membandingkan informasi dari beberapa sumber atau metode yang berbeda.

- **Triangulasi Sumber Data:**
Dalam penelitian ini, dapat dilakukan triangulasi sumber data dengan mengumpulkan data dari dua sumber yang berbeda, yaitu observasi langsung dan wawancara. Observasi langsung memungkinkan peneliti untuk mengamati perilaku dan interaksi secara real-time di dalam komunitas. Sementara itu, wawancara memberikan kesempatan bagi anggota komunitas untuk berbicara lebih terbuka tentang pengalaman dan pandangan mereka terkait kekerasan verbal. Dengan membandingkan data dari kedua sumber ini, validitas temuan dapat ditingkatkan karena masing-masing sumber memberikan perspektif yang berbeda.
- **Triangulasi Metode:**
Selain itu, peneliti dapat menggunakan triangulasi metode dengan memadukan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Misalnya, data kualitatif dari wawancara dapat diintegrasikan dengan data kuantitatif dari observasi langsung untuk memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang tingkat dan

jenis kekerasan verbal yang terjadi dalam komunitas. Pendekatan kombinasi ini membantu mengonfirmasi temuan dan menghindari bias yang mungkin muncul dari salah satu metode.

- **Observasi Langsung:**
Melakukan observasi langsung memungkinkan peneliti untuk melihat secara langsung bagaimana komunikasi digital terjadi dalam komunitas. Dengan mengamati perilaku anggota komunitas saat berinteraksi dalam grup chat atau platform Mobile Legends, peneliti dapat memperoleh pemahaman mendalam tentang situasi komunikasi dan kekerasan verbal yang terjadi. Observasi langsung juga membantu mengidentifikasi konteks dan dinamika sosial di dalam komunitas, sehingga hasil analisis menjadi lebih berimbang dan akurat.

Dengan menerapkan metode triangulasi dan observasi langsung, penelitian ini dapat meningkatkan kredibilitas data, mengonfirmasi temuan, dan memberikan hasil penelitian yang lebih kuat dan berdaya guna untuk memahami fenomena kekerasan verbal dalam komunitas Mobile Legends Squads Project TRV di Kota Batam.

3.3. Uji transferabilitas

Uji transferabilitas data pada penelitian ini dilakukan dengan dua pendekatan utama, yaitu identifikasi sumber data dan verifikasi serta validasi berdasarkan observasi dan wawancara dari 13 anggota komunitas.

- **Identifikasi Sumber Data:**
Untuk menguji transferabilitas data,

penting untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan secara rinci sumber data yang digunakan dalam penelitian. Hal ini termasuk menjelaskan karakteristik komunitas Mobile Legends Squads Project TRV di Kota Batam, populasi anggota yang terlibat dalam penelitian, dan aspek-aspek kunci dari komunikasi digital yang dianalisis. Selain itu, diskusikan juga mengenai prosedur pengumpulan data, seperti metode observasi langsung dan wawancara yang dilakukan pada 13 anggota komunitas. Dengan mengidentifikasi sumber data dengan cermat, pembaca penelitian akan dapat mengevaluasi apakah temuan dapat diaplikasikan dalam konteks lain atau komunitas serupa.

- **Verifikasi dan Validasi Data:**
Verifikasi dan validasi data dilakukan untuk memastikan keandalan dan keabsahan temuan dalam penelitian. Peneliti dapat menggunakan triangulasi data, yaitu membandingkan hasil observasi langsung dan wawancara untuk mencari kesesuaian dan konsistensi temuan. Proses ini membantu mengonfirmasi kebenaran temuan dan mengurangi bias yang mungkin muncul dari satu sumber data. Selain itu, diskusikan juga upaya yang dilakukan untuk memastikan kredibilitas data, seperti transkripsi wawancara yang akurat dan analisis konten yang seksama.

Dalam konteks transferabilitas, penting juga untuk menggambarkan konteks sosial dan budaya dari komunitas Mobile Legends Squads Project TRV di Kota Batam. Hal ini membantu pembaca memahami lingkungan di mana

penelitian dilakukan dan mempertimbangkan sejauh mana temuan dapat diterapkan pada konteks lain yang serupa. Uji transferabilitas data ini membantu menjawab pertanyaan tentang sejauh mana hasil penelitian dapat digeneralisasi ke komunitas atau situasi lain, dan memberikan pandangan lebih holistik tentang relevansi temuan penelitian dalam berbagai konteks.

Hasil Penelitian

Peneliti berhasil mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang fenomena penggunaan "mobile legends" dalam kelompok Squads Project TRV. Dalam kelompok tersebut, "mobile legends" menjadi sarana utama bagi anggota untuk berinteraksi, menggunakan obrolan grup, pesan pribadi, dan komentar di platform media sosial sebagai kanal penting dalam komunikasi kelompok. Namun, temuan menunjukkan bahwa dalam beberapa kasus, terjadi peningkatan intensitas aksi kekerasan verbal dalam komunikasi digital kelompok yang melibatkan "mobile legends". Bentuk aksi kekerasan verbal tersebut mencakup penghinaan, pelecehan, dan pengancaman secara verbal terhadap beberapa anggota kelompok.

Hasil penelitian ini mengungkapkan adanya pola kekerasan verbal yang cukup signifikan dalam komunikasi digital di dalam komunitas tersebut. Berdasarkan observasi langsung dan wawancara dengan 13 anggota, ditemukan bahwa anggota komunitas Mobile Legends Squads Project TRV

seringkali terlibat dalam interaksi yang penuh emosi, dan bahkan terkadang menggunakan kata-kata kasar, ejekan, dan ancaman dalam komunikasi mereka.

Salah satu temuan menarik dalam wawancara pada 29 Mei 2023 adalah pernyataan dari Faisal, seorang anggota Squads Project TRV berusia 25 tahun, yang mengungkapkan pengalaman pribadinya terkait kekerasan verbal dalam komunitas tersebut. Faisal menyatakan, "Di dalam komunitas kami, seringkali terjadi pertengkaran verbal saat bermain Mobile Legends. Kadang-kadang, pemain bisa sangat agresif dan menyampaikan kata-kata yang menyakitkan. Hal ini membuat suasana di dalam tim menjadi tegang dan dapat mempengaruhi performa permainan kami."

Pernyataan Faisal memberikan gambaran nyata tentang bagaimana kekerasan verbal dapat mempengaruhi dinamika komunitas dan berdampak pada interaksi sosial anggotanya. Temuan ini mencerminkan adanya tantangan dalam mempertahankan komunikasi yang positif dan menyenangkan di dalam komunitas game online seperti Mobile Legends Squads Project TRV.

Selain itu, strategi lain yang diperlukan adalah pendekatan yang lebih terintegrasi antara dunia maya dan dunia nyata. Pembangunan komunitas atau kelompok yang bersifat online dapat digunakan sebagai jembatan untuk memfasilitasi interaksi langsung di dunia nyata. Dengan demikian, remaja dapat belajar dan berlatih dalam konteks yang lebih terkendali dan mendukung. Dampak psikologis pada korban kekerasan verbal juga menjadi perhatian dalam penelitian ini. Korban aksi

kekerasan verbal dalam kelompok yang bermain "mobile legends" melaporkan mengalami stres, kecemasan, rendahnya harga diri, dan ketidaknyamanan dalam berpartisipasi dalam kelompok tersebut.

Pembahasan

Penelitian lebih lanjut dapat menginvestigasi sejauh mana penggunaan setiap bentuk komunikasi dalam permainan "Mobile Legends" mempengaruhi interaksi kelompok dan apakah ada bentuk komunikasi yang lebih efektif dalam mencapai tujuan kelompok. Temuan tentang peningkatan intensitas aksi kekerasan verbal dalam bermain "Mobile Legends" menjadi perhatian yang serius. Dalam pembahasan, diperlukan penelusuran lebih lanjut tentang faktor-faktor yang menyebabkan peningkatan ini dan bagaimana dampaknya terhadap iklim sosial dalam kelompok. Analisis lebih mendalam tentang konsekuensi dari kekerasan verbal terhadap hubungan antaranggota dan kinerja kelompok dalam permainan "Mobile Legends" dapat membantu mengidentifikasi solusi dan langkah-langkah pencegahan yang tepat. Faktor pemicu aksi kekerasan verbal dalam konteks "Mobile Legends" perlu dipelajari lebih lanjut untuk mengetahui apakah faktor-faktor ini khusus terjadi dalam kelompok bermain "Mobile Legends" atau relevan dalam konteks kelompok digital lainnya. Pembahasan mengenai langkah-langkah untuk mengatasi faktor pemicu dan mencegah konflik juga dapat memberikan wawasan bagi pengguna kelompok digital lainnya.

Peran moderator dalam mengatasi

kekerasan verbal dalam permainan "Mobile Legends" merupakan aspek penting dalam pembahasan. Perlu diperluas dengan menjelaskan tantangan dan kesulitan yang dihadapi oleh moderator dalam mengelola kelompok bermain "Mobile Legends," serta strategi yang efektif dalam menangani konflik dan mendorong etika komunikasi yang baik dalam kelompok tersebut. Implikasi dari peran moderator ini dapat memberikan panduan bagi para pengelola kelompok "Mobile Legends" untuk menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung bagi anggota kelompok. Dampak psikologis pada korban kekerasan verbal dalam bermain "Mobile Legends" juga perlu menjadi perhatian dalam pembahasan. Penelitian lebih lanjut tentang cara-cara untuk memberikan dukungan psikologis bagi korban dan meningkatkan kesadaran anggota kelompok tentang dampak psikologis dari kekerasan verbal dalam bermain "Mobile Legends" dapat memberikan nilai tambah dalam upaya mencegah konflik lebih lanjut.

Pendekatan preventif untuk mengatasi kekerasan verbal dalam permainan "Mobile Legends" perlu diperbincangkan secara lebih mendalam. Diskusi mengenai strategi preventif seperti pelatihan dan edukasi tentang komunikasi yang baik secara online saat bermain "Mobile Legends," serta pengembangan peraturan kelompok yang jelas dalam konteks permainan tersebut, dapat memberikan panduan praktis bagi kelompok bermain "Mobile Legends" dalam menciptakan lingkungan yang lebih inklusif dan aman.

Dengan melakukan pembahasan yang mendalam mengenai temuan-temuan ini, penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pemahaman

tentang komunikasi digital dan aksi kekerasan verbal dalam kelompok bermain "Mobile Legends," serta memberikan panduan yang berharga dalam membangun kelompok digital yang lebih sehat, mendukung, dan aman bagi seluruh anggotanya.

Kesimpulan

Kesimpulan ini menegaskan bahwa komunikasi digital dalam kelompok bermain game "Mobile Legends" mempengaruhi dinamika kelompok dan kesejahteraan anggotanya. Aksi kekerasan verbal dalam permainan "Mobile Legends" memiliki dampak negatif dan perlu ditangani secara serius untuk menciptakan lingkungan digital yang lebih sehat dan inklusif. Moderator kelompok dalam bermain game "Mobile Legends" memegang peran penting dalam menjaga etika komunikasi dan menangani konflik.

Pendekatan preventif berupa edukasi dan peraturan kelompok dalam bermain "Mobile Legends" dapat membantu mencegah kekerasan verbal dan meningkatkan kualitas interaksi dalam kelompok digital. Dengan pemahaman ini, diharapkan para pengguna kelompok bermain "Mobile Legends" dapat lebih bijaksana dalam berkomunikasi dan menciptakan lingkungan online yang lebih positif dan produktif bagi seluruh anggota kelompok.

Pada Komunitas Mobile Legends "Squads Project TRV," strategi yang tepat menjadi kunci untuk menciptakan lingkungan yang positif dan mendukung bagi seluruh anggota. Salah satu strategi penting adalah menjaga etika komunikasi di antara anggota, dengan mendorong penggunaan bahasa yang sopan dan menghormati perbedaan pendapat. Selain itu, penting untuk memfasilitasi dialog terbuka dan

kolaborasi di antara anggota komunitas, agar tercipta interaksi yang harmonis dan saling mendukung.

Datar pustaka

- Ambia B Boestam. (2022). Komunikasi Digital Dan Perubahan Sosial. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 6(4).
- Syakirah, F., & Fardiyah, A. R. (2017). *KEKERASAN VERBAL MAHASISWA SENIOR TERHADAP MAHASISWA JUNIOR DALAM RELASI INTERSUBJEKTIF VERBAL ABUSE FROM SENIOR TO JUNIOR STUDENTS IN INTERSUBJECTIVE RELATION*. *Jurnal MetaKom* (Vol. 1). Retrieved from <http://www.republika.co.id/berita/koran/didaktika/14/09/12/nbs94i5-mahasiswa-alami-kekerasan-ospek>
- Wijaya, N., & Rahmanto, A. N. (2022). *Tingkat Penerimaan Program Komunikasi Digital “Jelajah Virtual” Monumen Pers Nasional Pada Masa Pandemi Covid-19 Acceptance Level Digital Communication Program “Jelajah Virtual” of National Press Monument During Covid-19 Pandemic*. *Jurnal_Pekommas_Vol._7_No* (Vol. 2).
- Yourlanda, V., Ageng, ;, & Cindoswari, R. (2023). Analisis Komunikasi Virtual Gamers Mobile Legend Pada Siswa/i SMAN 21 Kota Batam. *Jurnal Communicology*, 11(1). Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/>
- Zanki, H. A. (2020). TEORI PSIKOLOGI DAN SOSIAL PENDIDIKAN (TEORI INTERAKSI SIMBOLIK). *Journal of Pedagogy*, 3(2). Retrieved from <https://communication.binus.ac.id>,

