



UNIVERSITAS NASIONAL

**PERILAKU KEKERASAN VERBAL ANTAR PEMAIN
DALAM GAME ONLINE (STUDI FENOMENOLOGI
DALAM MOBILE LEGENDS)**

SKRIPSI

Merarius Malkhia

203516516395

**PRODI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL ILMU**

POLITIK

UNIVERSITAS NASIONAL

2023/2024



NATIONAL UNIVERSITY

**VERBAL VIOLENT BEHAVIOR BETWEEN PLAYERS
IN ONLINE GAMES (PHENOMENOLOGICAL STUDY IN
MOBILE LEGENDS ONLINE GAMES)**

THESIS

**Submitted as one of the requirements for obtaining a Bachelor
of Communication Science (S.IKOM) degree**

Merarius Malkhia

203516516395

**COMMUNICATION SCIENCE
FACULTY OF SOCIAL SCIENCES
POLITICAL SCIENCES
NATIONAL UNIVERSITY**

2023/2024

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Merarius Malkhia

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Perilaku Kekerasan Verbal Antar Pemain Dalam Game Online (Studi Fenomenologi Dalam Mobile Legends)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi ini merupakan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli saya sendiri. Saya tidak mencampurkan tanpa pengakuan bahan-bahan yang telah dipublikasikan sebelumnya atau ditulis oleh orang lain, atau sebagai bahan yang pernah diajukan untuk gelar atau ijazah pada Universitas Nasional atau perguruan tinggi lainnya.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Nasional.

Demikian pernyataan ini saya buat,

Jakarta, 5 Maret 2024

Yang membuat pernyataan,



Merarius Malkhia



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS NASIONAL**

FORMULIR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Merarius Malkhia
No. Pokok Mahasiswa : 203516516395
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Perilaku Kekerasan Verbal Antar Pemain dalam Game Online
(Studi Fenomenologi dalam Mobile Legends)
Diajukan Untuk : Memenuhi salah satu dari persyaratan memperoleh gelar Sarjana
Strata 1 (S1) Pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Program
Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Nasional.

Disetujui,

Jakarta, 28 Februari 2024

Dosen Pembimbing

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Djudjur L. Radjagukguk, S.Sos., M.Si.

Dr. Erna Ermawati Chotim, M.Si.

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Merarius Malkhia


NPM : 203516516395

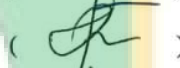
Program Studi : Ilmu Komunikasi


Judul Skripsi : PERILAKU KEKERASAN VERBAL ANTAR PEMAIN
DALAM GAME ONLINE (STUDI FENOMENOLOGI
DALAM MOBILE LEGENDS

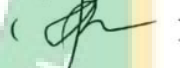
Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.Ikom) pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Nasional.

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang : Dr. Bhakti Nur Avianto, S.IP., M.Si. ()

Pembimbing : Djudjur L. Radjagukguk, S.Sos., M.Si. ()

Penguji 1 : Daniel Wisnu Wardhana, S.IP., M.A. ()

Penguji 2 : Djudjur L. Radjagukguk, S.Sos., M.Si. ()

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 28 Februari 2024



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

FORMULIR 4

PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Merarius Malkhia
Nomor Induk Mahasiswa : 203516516395
Jurusan : Jurnalisfik
Program Studi : Ilmu komunikasi
Judul Skripsi : Perilaku kekerasan verbal Antar
Pemain dalam Game Online (Studi Fenomenologi dalam
Mobile Legends)

Benar telah memperbaiki Skripsi berdasarkan petunjuk dari Tim Penguji dalam Sidang Ujian Skripsi pada tanggal, 22 Februari 2024, sebagaimana tertulis dalam "Berita Acara Ujian Skripsi".

Jakarta, 28 Februari 2024

Ketua Sidang : Dr. Bhakti Nur Avianto, S.IP., M.Si

Penguji I : R. Daniel Wisnu Wardhana, S.IP., M.A.

Penguji II : Djudjur Luciona Radjaguguk
S.Sos., M.Si.

Keterangan :

*) Lembaran ini dapat diminta di Sekretariat FISIP, apabila Skripsinya telah diujikan dan dinyatakan LULUS, halaman ini tidak dijilid.

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TELAH DIREVISI

Nama : Merarius Malkhia
NPM : 2035 1651 6395
Fakultas/Akademik : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Tanggal Sidang : 22 Februari 2024




JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA

Perilaku Kekerasan Verbal Antar Pemain dalam Game Online (Studi Fenomenologi dalam Mobile Legends)

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS

Verbal Violent Behavior Between Players in Online Games (Phenomenological Study in Mobile Legends)

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL : 28 Februari 2024	TGL : 28. Februari 2024	TGL : 28 Februari 2024
		
Djubar L. Radjagukguk S.Sos.Msi	Djubar L. Radjagukguk S.Sos.Msi	Merarius Malkhia



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

BIODATA ALUMNI MAHASISWA
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 20...../20.....

Nama Mahasiswa : Merarius Malkhia
No. Pokok : 2035 1651 6095
Program Studi/Jurusan : Ilmu komunikasi / Jurnalis
Tempat Tgl. Lahir : 27 Agustus 2024
Alamat Rumah : Jalan Taman Malaka Utara 5C
blok D2 No.14, Pondok kelapa,
Duren Sawit, Jakarta Timur
Telepon Rumah : -
Telepon Kantor : -
HP : 0812 8406 7240
Alamat Kantor : -
E-mail : malikia27@gmail.com

Jakarta, 28 Februari 2024

Alumni,

Merarius Malkhia

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Tuhan yang Maha Esa, Tuhan seluruh alam semesta dengan segala kehendak dan nikmatnya, nikmat iman, nikmat sehat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sampai akhir.

Setelah melalui perjalanan yang cukup panjang diperkuliahan, sehingga kini penulis berhasil dalam menyelesaikan penelitian dalam penyusunan skripsi yang berjudul **“Perilaku Kekerasan Verbal Antar Pemain Dalam Game Online (Studi Fenomenologi Dalam Mobile Legends)”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Strata Satu (S1) di Universitas Nasional Jakarta.

Dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini, penulis masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, kritik dan saran sangat dibutuhkan untuk menyempurnakan penyusunan karya ilmiah yang selanjutnya.

Dalam proses penulisan skripsi ini banyak sekali hambatan dan juga rintangan yang dilalui. Namun berkat dukungan serta doa banyak pihak skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. El Amry Bermawi Putera, M.A. selaku Rektor Universitas Nasional.
2. Dr. Erna Ermawati Chotim, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Dr. Bhakti Nur Avianto, S.I.P., M.Si. selaku Wakil Dekan I Bidang Administrasi Umum dan Akademik, Dr. Aos Yuli Firdaus, S.I.P., M.Si. Sebagai Wakil Dekan II Bidang Kemahasiswaan dan Administrasi Umum Universitas Nasional Jakarta.
3. Djujur Luciana Radjagukguk, S.Sos., M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi dan Nursatyo, S.Sos., M.Si. selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Nasional.

4. Pak Humaini, MA selaku Dosen Pembimbing Akademik (PA) yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis selama melakukan studi.
5. Djujur Luciana Radjaguksuk, S.Sos., M.Si. selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar dan berusaha selalu ada dalam memberikan arahan, kritik serta saran yang sangat membangun dalam proses pembuatan dan penyelesaian skripsi ini dengan baik. Semoga beliau selalu diberikan kesehatan, keberkahan yang melimpah serta rejeki dunia akhirat. Aamiin.
6. Seluruh Staff dan Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional yang telah berperan penting dalam proses perkuliahan, memberikan ilmu serta wawasan dan pengalaman yang mempermudah padamasa studi.
7. Seluruh Narasumber yang terkait dalam penelitian ini, yang telah berperan dalam pengelolaan data penulis.
8. Kepada Ibunda yang sangat disayangi dan cintai oleh penulis. Yang telah membiayai pendidikan penulis dari dulu hingga sekarang, yang telah merawat penulis dari dulu hingga sekarang memiliki gelar, serta mendidik, memberikan semangat dan mendoakan penulis. Terimakasih atas pengorbanan tanpa batasnya, semoga Mama diberikan kesehatan, rezeki yang berlimpah, dan panjang umur sehingga dapat melihat penulis memakai toga wisuda.
9. Kepada Ayahanda yang sangat dihormati oleh penulis, yang telah memberikan dukungan secara moral dan materi, sekaligus memberikan doa kepada penulis. Terimakasih untuk pengorbanannya, semoga Papa diberikan kelancaran dalam mencari rezeki, dipanjangkan umurnya, dan disehatkan badannya.
10. Kepada teman sepejuangan penulis, Aufa, Pika, Pila, Intan, Meida teman seperjuangan dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mengucapkan terimakasih atas segala bantuannya, saling mendukung, saling memberikan semangat, dan terimakasih atas keberadaannya yang selalu ada.
11. Terakhir, untuk diri saya sendiri, Merarius Malkhia, terimakasih banyak karena sudah mau sabar dan tekun dalam mengerjakan skripsi ini, terimakasih karena sudah konsisten dalam melakukan perkuliahan ini, terimakasih karena sudah berjuang dimasa pendidikan yang panjang ini.

Penulis juga menyadari bahwa dalam proses penelitian skripsi ini masih cukup jauh dari kata sempurna. Maka dengan penuh kerendahan hati penulis senantiasa menerima kritik serta saran demi suatu perbaikan dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua orang serta dapat dijadikan sebagai acuan untuk penulis lain dalam proses penelitian yang akan dilakukan.

Jakarta, 25 Januari 2024



Merarius Malkhia

203516516395

Halaman Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah untuk Kepentingan Akademis

Sebagai sivitas akademik Universitas Nasional, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Merarius Malkhia

NPM 203516516395

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nasional hak bebas royalti noneksklusif (non-exclusive royalty-free right) atas karya ilmiah saya berjudul:

PERILAKU KEKERASAN VERBAL ANTAR PEMAIN DALAM GAME ONLINE (STUDI FENOMENOLOGI DALAM MOBILE LEGENDS).

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas royalti noneksklusif ini Universitas Nasional berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan. Mengelola dalam bentuk pangkalan data (databases), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilikan hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Jakarta

Pada Tanggal : 30 Januari 2024

Yang menyatakan,



(Merarius Malkhia)

ABSTRAK

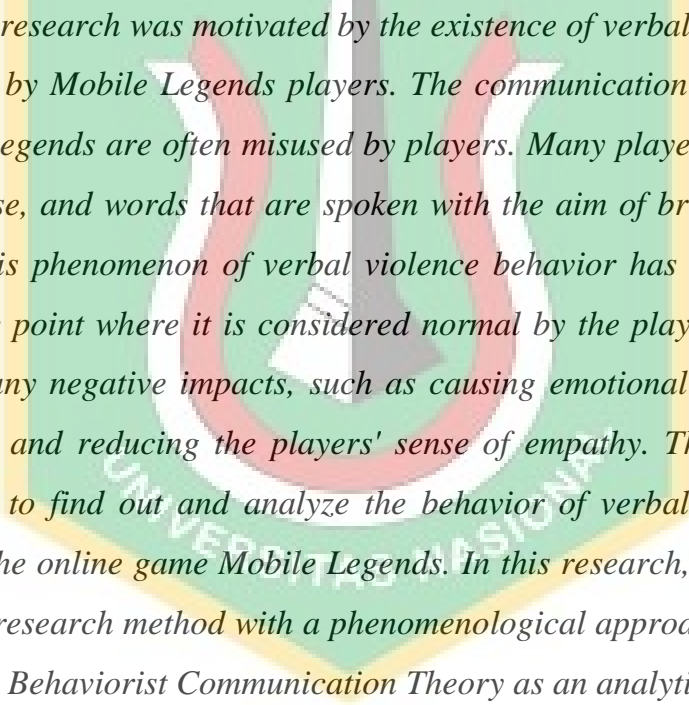
Nama : Merarius Malkhia
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul : Perilaku Kekerasan Verbal Antar Pemain Dalam Game Online (Studi Fenomenologi Dalam Mobile Legends)
Dosen Pembimbing : Djujur Luciana Radjagukguk, S.Sos., M.Si.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya perilaku kekerasan verbal yang dilakukan oleh para pemain *Mobile Legends*. Fitur Komunikasi yang disediakan dalam *Mobile Legends* seringkali disalahgunakan oleh para pemain. Banyak pemain yang mengeluarkan kata-kata kasar, kotor, pelecehan, dan kata-kata yang diucapkan dengan tujuan untuk menjatuhkan pemain lain. Fenomena perilaku kekerasan verbal ini sudah banyak sekali terjadi sampai pada titik dimana hal ini dianggap normal oleh para pemainnya. Perilaku ini telah banyak menimbulkan dampak yang buruk seperti menyebabkan stress emosional, peningkatan sifat agresi, serta berkurangnya rasa empati para pemain. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis bagaimana Perilaku Kekerasan Verbal Antar Pemain Dalam *Game Online Mobile Legends*. Pada penelitian ini, penulis menggunakan Metode penelitian kualitatif dengan pendekatan Fenomenologi, serta menggunakan Teori Komunikasi Behaviorisme John B. Watson sebagai pisau analisis. Data diperoleh melalui hasil wawancara kepada 5 orang narasumber yang merupakan pemain *game online Mobile Legends* dan memiliki pengalaman terkait fenomena kekerasan verbal selama bermain.

Kata Kunci: *Mobile Legends, Kekerasan Verbal, Fenomenologi*

ABSTRACT

Name : Merarius Malkhia
Major : Ilmu Komunikasi
Title : Verbal Violence Behavior Between Players in Online Games (Phenomenological Study in Mobile Legends)
Supervisor : Djujur Luciana Radjagukguk, S.Sos., M.Si.



This research was motivated by the existence of verbal violence behavior carried out by Mobile Legends players. The communication features provided in Mobile Legends are often misused by players. Many players use harsh, dirty words, abuse, and words that are spoken with the aim of bringing down other players. This phenomenon of verbal violence behavior has occurred so many times to the point where it is considered normal by the players. This behavior has had many negative impacts, such as causing emotional stress, increasing aggression, and reducing the players' sense of empathy. The purpose of this research is to find out and analyze the behavior of verbal violence between players in the online game Mobile Legends. In this research, the author used a qualitative research method with a phenomenological approach, and used John B. Watson's Behaviorist Communication Theory as an analytical tool. Data was obtained through interviews with 5 sources who are players of the online game Mobile Legends and have experience related to the phenomenon of verbal violence while playing.

Keywords: *Mobile Legends, Verbal Violence, Fenomenology*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	viii
Halaman Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah untuk Kepentingan Akademis.....	xi
ABSTRAK.....	xii
ABSTRACT	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5
1.5 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Teori Komunikasi Behaviorisme John B. Watson	14
2.3 Fenomenologi	15
2.4 Kekerasan Verbal.....	17
2.5 <i>Game Online Mobile Legends</i>	18
2.6 Kerangka Berpikir	22
BAB III.....	23
METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1 Pendekatan Penelitian.....	23
3.1 Paradigma Penelitian	23
3.4 Subjek dan Objek Penelitian.....	24
3.5 Penentuan Informan	24
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.7 Teknik Analisis Data	28
3.8 Triangulasi Data	31
3.9 Jadwal dan Lokasi Penelitian.....	31
BAB IV.....	33
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Gambaran Umum	33
4.1.1 Profil Mobile Legends	33
4.1.2 Sejarah Mobile Legends	35
4.2 Analisis Perilaku Kekerasan Verbal Antar Pemain Dalam <i>Game Online</i> (Studi Fenomenologi Dalam <i>Game Online Mobile Legends</i>).....	37
4.2.1 Deskripsi Tekstural	38
4.2.2 Deskripsi Struktural.....	65
4.3 Pembahasan	83
4.3.1 Sintesis Makna	84
4.3.2 Esensi.....	89

BAB V	92
KESIMPULAN DAN SARAN	92
5.1 Kesimpulan	92
5.2 Saran	92
A. Praktis	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	97



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	7
Tabel 2.2 Kerangka Pemikiran.....	22
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	32



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh Trash Talking Pemain	4
Gambar 1.2 Contoh Trashtalking berupa SARA	4
Gambar 2.1 Logo Mobile Legends dan Logo Moonton.....	20
Gambar 3.1 Model Analisis Data Kualitatif Miles & Huberman	30
Gambar 4.1 Logo Game Mobile Legends.....	33
Gambar 4.2 Karakter Gatotkaca dan Kadita.....	35
Gambar 4.3 Kekerasan Verbal pada menu Album Devon.....	52



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Hasil Cek Turnitin	98
Lampiran 2: SKPI (Surat Keterangan Pendamping Ijazah).....	99
Lampiran 3: Surat Penugasan Pembimbing Skripsi.....	100
Lampiran 4: Konsultasi Bimbingan	101
Lampiran 5: Daftar Pertanyaan Wawancara.....	103
Lampiran 6 : Transkrip Wawancara	105
Lampiran 7: Dokumentasi Wawancara	120
Lampiran 8: Daftar Riwayat Hidup.....	122

