



UNIVERSITAS NASIONAL

**PERILAKU KOMUNIKASI “*TOXIC*” PADA REMAJA PASCA
BERMAIN “*PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS*”**

**(KASUS PADA REMAJA RT/RW 003/006 KEL. MALAKA SARI KEC.
DUREN SAWIT JAKARTA TIMUR)**

SKRIPSI

MUHAMMAD REZASYAH LEVI

193516516513

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
JAKARTA**



NATIONAL UNIVERSITY

**TOXIC COMMUNICATION BEHAVIOR AMONG TEENAGERS
AFTER PLAYING “PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS”
(A CASE AMONG TEENAGERS IN RT/RW 003/006, MALAKA SARI,
DUREN SAWIT, EAST JAKARTA)**

**Submitted as partial fulfilment of the requirements for the Bachelor's
Degree (S.I.Kom)**

MUHAMMAD REZASYAH LEVI

193516516513

FACULTY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES

COMMUNICATION SCIENCE

JAKARTA

2025



UNIVERSITAS NASIONAL

**PERILAKU KOMUNIKASI “TOXIC” PADA REMAJA PASCA
BERMAIN “*PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS*”
(KASUS PADA REMAJA RT/RW 003/006 KEL. MALAKA SARI
KEC. DUREN SAWIT JAKARTA TIMUR)**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu

Komunikasi (S.Ikom)

MUHAMMAD REZASYAH LEVI

193516516513

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

JAKARTA JANUARI 2025

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda – tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad RezaSyah Levi

NPM : 193516516513

Judul Skripsi : Perilaku Komunikasi “*Toxic*” Pada Remaja Pasca Bermain

“*Playerunknown's Battlegrounds*” (Kasus Pada Remaja RT/RW
003/006 Kel. Malaka Sari Kec. Duren Sawit Jakarta Timur)

Menyatakan dengan ini bahwa skripsi yang sudah saya susun merupakan hasil penelitian, pemikiran dan juga penjabaran asli dari saya sendiri. Saya tidak mengutip tanpa pengakuan dari setiap bahan yang sudah dipublikasikan sebelumnya maupun sudah ditulis oleh orang lain sebagai bahan yang pernah diajukan untuk gelar ijazah pada Universitas Nasional ataupun perguruan tinggi lainnya.

Jika dikemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya siap menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Nasional. Demikianlah pernyataan ini saya buat.

Jakarta, 13 Februari 2025

Yang membuat pernyataan,



(Muhammad RezaSyah Levi)



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Muhammad RezaSyah Levi

NPM : 193516516513

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Konsentrasi : Public Relations

Judul Skripsi : Pengaruh Bermain Game Online "*Player Unknown Battleground*" Terhadap Perilaku Komunikasi "*Toxic*" (Survei Pada Remaja Kel. Malaka Sari Kec. Duren Sawit Jakarta Timur)

Diajukan Untuk : Memenuhi salah satu dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Universitas Nasional

Disetujui untuk diujikan

Jakarta, 13 Februari 2025

Dosen Pembimbing

Umar Fauzi Bahanan, S.Sos., M.Si.

Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Djudjur Luciana R., S.Sos., M.Si.

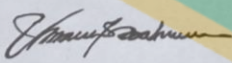
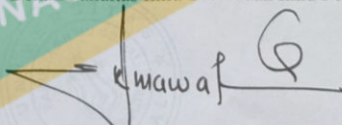


UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama	: Muhammad RezaSyah Levi
NPM	: 193516516513
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Konsentrasi	: Public Relations
Judul Skripsi	: Perilaku Komunikasi "Toxic" Pada Remaja Pasca Bermain "Playerunknown's Battlegrounds" (Kasus Pada Remaja RT/RW 003/006 Kel. Malaka Sari Kec. Duren Sawit Jakarta Timur)
Diajukan Untuk	: Memenuhi salah satu dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional
Disetujui untuk disahkan	
Jakarta, 25 Maret 2025	

UNIVERSITAS NASIONAL

Dosen Pembimbing	Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
	
Umar Fauzi Bahanan, S.Sos., M.Si.	Dr. Erna Emawati Chotim., M.Si.



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Muhammad RezaSyah Levi
NPM : 193516516513
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Perilaku Komunikasi "Toxic" Pada Remaja Pasca
Bermain "Playerunknown's Battlegrounds" (Kasus
Pada Remaja RT/RW 003/006 Kel. Malaka Sari Kec.
Duren Sawit Jakarta Timur)

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

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang : Dr. Drs. Ambia B. Boestam, M.Si.
Penguji I : Dr. Yuri Alfrin Aladdin, M.Si., M.I.Kom. (.....)
Pembimbing/Penguji II : Umar Fauzi Bahanan, S.Sos., M.Si. (.....)

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal : 18 Maret 2025



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

FORMULIR 4

PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Muhammad RezaSyah Levi
Nomor Pokok Mahasiswa : 193516516513
Fakultas / Akademik : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Prodi / Konsetrasi : Ilmu Komunikasi / Public Relations
Judul Skripsi : Perilaku Komunikasi "Toxic" Pada Remaja Pasca
Bermain "Playerunknown's Battlegrounds" (Kasus
Pada Remaja RT/RW 003/006 Kel. Malaka Sari Kec.
Duren Sawit Jakarta Timur)

Benar telah memperbaiki Skripsi berdasarkan petunjuk dari Tim Penguji dalam
Sidang Ujian Skripsi pada tanggal, 13 Maret 2025, sebagaimana tertulis dalam
"Berita Acara Ujian Skripsi".

Jakarta, 18 Maret 2025

Ketua Sidang : Dr. Drs. Ambia B. Boestam, M.Si.

Penguji I : Dr. Yuri Alfrin Aladdin, M.Si., M.I.Kom.

Penguji II : Umar Fauzi Bahanan, 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 : Muhammad RezaSyah Levi
 NPM : 193516516513
 Fakultas/Akademik : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
 Prodi & Konsentrasi : Ilmu Komunikasi & Public Relations
 Tanggal Sidang : 13 Maret 2025

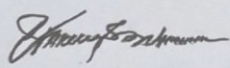
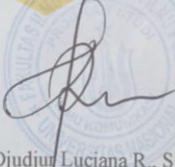
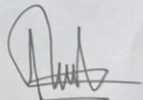
JUDUL SKRIPSI DALAM BAHASA INDONESIA

**PERILAKU KOMUNIKASI “TOXIC” PADA REMAJA PASCA
 BERMAIN “PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS”
 (KASUS PADA REMAJA RT/RW 003/006 KEL. MALAKA SARI
 KEC. DUREN SAWIT JAKARTA TIMUR)**

JUDUL SKRIPSI DALAM BAHASA INGGRIS

**TOXIC COMMUNICATION BEHAVIOR AMONG TEENAGERS AFTER
 PLAYING “PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS” (A CASE AMONG
 TEENAGERS IN RT/RW 003/006, MALAKA SARI, DUREN SAWIT, EAST
 JAKARTA)**

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL : 18 - 03 - 25	TGL : 19 - 03 - 2025	TGL : 18 - 03 - 2025
		
Umar Fauzi Bahanan, S.Sos., M.Si.	Djudjur Luciana R., S.Sos., M.Si.	Muhammad RezaSyah Levi

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, saya panjatkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga sebagai penulis pun saya dapat menyelesaikan sebuah penelitian yang berjudul “Perilaku Komunikasi “Toxic” Pada Remaja Pasca Bermain “*Playerunknown's Battlegrounds*” (Kasus Pada Remaja RT/RW 003/006 Kel. Malaka Sari Kec. Duren Sawit Jakarta Timur)”. Penelitian kali ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Nasional. Kemudian, tidak lupa juga saya ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu dalam pembuatan penelitian ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

- (1) Dr. El Amry Bermawiy Putera, M.A. selaku Rektor Universitas Nasional.
- (2) Dr. Erna Ermawati Chotim, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional.
- (3) Djudjur Luciana Radjagukguk, S.Sos., M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
- (4) Nursatyo, S.Sos., Msi. selaku Sekertaris Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Nasional.
- (5) Umar Fauzi Bahanan, S.Sos., M.Si., selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam proses penyusunan skripsi ini.
- (6) Dr. Drs. Ambia B. Boestam, M.Si., selaku Ketua Sidang Skripsi.
- (7) Dr. Yuri Alfrin Aladdin, M.Si., M.I.Kom., selaku Dosen Penguji Pertama.
- (8) Seluruh Staf dan Dosen Universitas Nasional, khususnya Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi yang telah bersedia membagikan ilmu yang bermanfaat dan tidak ternilai harganya.

- (9) Bapak. Suwandi & Ibu. Astri Nopiyanti selaku orang tua saya yang selalu memberikan dukungan baik dalam material maupun moral.
- (10) Nicky Fajriandian Putra, Aaqilah Nur Shabrina Putri Suwandi, Soekrisna Sanjaya Sastrawan selaku saudara kandung saya yang selalu memberikan dukungan moral.
- (11) Daun Putih Anwar selaku pasangan saya yang selalu memberikan dukungan moral.
- (12) Seluruh kerabat yang telah banyak membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Sayapun sangat menyadari akan keterbatasan dan juga kekurangan dalam penulisan penelitian kali ini, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat saya harapkan demi kesempurnaan penulisan selanjutnya. Akhir kata saya berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amin.



Jakarta, 28 Januari 2025.

(Muhammad RezaSyah Levi)

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Muhammad RezaSyah Levi

NPM : 193516516513

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan 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 yang berjudul :

Perilaku Komunikasi “Toxic” Pada Remaja Pasca Bermain “*Playerunknown's Battlegrounds*” (Kasus Pada Remaja RT/RW 003/006 Kel. Malaka Sari Kec. Duren Sawit Jakarta Timur)

Dengan hak bebas royaltinoneksklusif ini Universitas Nasional berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan namasaya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 28 Januari 2025

Yang menyatakan



(Muhammad RezaSyah Levi)

ABSTRAK

Nama : Muhammad RezaSyah Levi
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul : Perilaku Komunikasi “Toxic” Pada Remaja Pasca Bermain
“*PlayerUnknown's Battlegrounds*” (Kasus Pada Remaja RT/RW
003/006 Kel. Malaka Sari Kec. Duren Sawit Jakarta Timur)
Pembimbing : Umar Fauzi Bahanan, S.Sos.,M.Si.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Perilaku Komunikasi “Toxic” Pada Remaja Pasca Bermain “*Playerunknown's Battlegrounds*” (Kasus Pada Remaja RT/RW 003/006 Kel. Malaka Sari Kec. Duren Sawit Jakarta Timur). dengan menggunakan pendekatan kualitatif, jenis dari penelitian ini deskriptif kualitatif, metode pengumpulan data yang digunakan meliputi *Focus Group Discussion (FGD)*, kemudian menggunakan analisis tematik dalam pengolahan datanya, dan triangulasi sumber untuk teknik keabsahan data. Yang memungkinkan peneliti menggali perspektif dan pengalaman mendalam dari para remaja yang bertempat tinggal di RT/RW 003/006 Kelurahan Malaka Sari, Kecamatan Duren Sawit, Jakarta Timur. Data dianalisis menggunakan analisis tematik untuk mengidentifikasi pola dan makna terhadap setiap temuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku komunikasi “Toxic” pada remaja pasca bermain “*Playerunknown's Battlegrounds*” bukanlah sekadar fenomena yang terjadi dalam dunia digital, tetapi juga memiliki keterkaitan yang erat dengan kondisi psikologis, sosial, serta budaya komunikasi yang berkembang dalam komunitas game. Temuan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap Ilmu Komunikasi, serta dapat menjadi dasar bagi penelitian lebih lanjut mengenai perilaku komunikasi “Toxic”.

Kata Kunci:

Perilaku Komunikasi, *PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)*, Penelitian Kualitatif, Analisis Tematik, *Focus Group Discussion (FGD)*.

ABSTRACT

Name : Muhammad RezaSyah Levi
Study Program : Communication Science
Title : *TOXIC COMMUNICATION BEHAVIOR AMONG TEENAGERS AFTER PLAYING "PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS" (A CASE AMONG TEENAGERS IN RT/RW 003/006, MALAKA SARI, DUREN SAWIT, EAST JAKARTA)*
Counsellor : Umar Fauzi Bahanan, S.Sos.,M.Si.

This study aims to explore "Toxic" communication behavior among teenagers after playing PlayerUnknown's Battlegrounds, focusing on adolescents in RT/RW 003/006, Malaka Sari, Duren Sawit, East Jakarta. Using a qualitative approach, this research employs a descriptive qualitative method. Data collection techniques include Focus Group Discussions (FGD), and thematic analysis is used for data processing, with source triangulation ensuring data validity. This approach allows the researcher to gain deep insights into the perspectives and experiences of teenagers living in the specified area. Thematic analysis is applied to identify patterns and meanings in the findings. The results indicate that "Toxic" communication behavior among teenagers after playing PlayerUnknown's Battlegrounds is not merely a digital phenomenon but is closely linked to psychological conditions, social interactions, and the communication culture within gaming communities. These findings are expected to contribute to the field of Communication Studies and serve as a foundation for further research on "Toxic" communication behavior.

Keywords: Communication Behavior, PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), Qualitative Research, Thematic Analysis, Focus Group Discussion (FGD).

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
FORM PERSETUJUAN SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	ix
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	10
2.2 Landasan Teori	22
2.2.1 Teori Stimulus Response (S-R)	22
2.2.2 Teori Behaviorisme.....	23
2.3 Kerangka Konsep	26
2.3.1 New Media.....	26
2.3.2 Bermain Game online “ <i>PlayerUnknown’s Battlegrounds</i> ”	28

2.3.3 Remaja	29
2.3.4 Perilaku Komunikasi Yang “Toxic”	30
2.4 Kerangka Berfikir	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	32
3.1 Pendekatan Penelitian.....	32
3.2 Jenis Penelitian	33
3.3 Metode Penelitian.....	34
3.4 Objek Dan Subjek Penelitian	34
3.5 Teknik Pengumpulan Data	36
3.5.1 <i>Focus Group Discussion (FGD)</i>	36
3.6 Teknik Analisis Data	37
3.6.1 Analisis Tematik.....	37
3.7 Teknik Keabsahan Data.....	40
3.7.1 Triangulasi Sumber.....	40
3.8 Lokasi dan Jadwal Penelitian	43
3.8.1 Lokasi Penelitian.....	43
3.8.2 Jadwal Penelitian	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Hasil Penelitian.....	45
4.1.1 Analisis Deskriptif Data Informan.....	45
4.1.2 Hasil Analisis Tematik.....	47
4.2 Pembahasan	75
4.2.1 Interpretasi Hasil dan Keterkaitan dengan Teori	75
4.2.2 Triangulasi Sumber sebagai Validasi Temuan	80
BAB V PENUTUP.....	93
5.1 Kesimpulan.....	93
5.2 Saran	94
DAFTAR REFERENSI	95
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	10
Tabel 4. 1 Karakteristik Usia & Alamat.....	46
Tabel 4. 2 Frekuensi Dan Durasi Bermain.....	47
Tabel 4. 3 Triangulasi Sumber pada Tema 1: Pola Bermain “PlayerUnknown’s Battlegrounds” pada Remaja	80
Tabel 4. 4 Triangulasi Sumber pada Tema 2: Interaksi dan Komunikasi dalam Game.....	81
Tabel 4. 5 Triangulasi Sumber pada Tema 3: Bentuk Perilaku Komunikasi Toxic yang Sering Terjadi	85
Tabel 4. 6 Triangulasi Sumber pada Tema 4: Reaksi Pemain terhadap Perilaku Toxic.....	86
Tabel 4. 7 Triangulasi Sumber pada Tema 5: Dampak Perilaku Toxic terhadap Kehidupan Sehari-hari	88
Tabel 4. 8 Triangulasi Sumber pada Tema 6: Faktor Penyebab Perilaku Komunikasi Toxic	90
Tabel 4. 9 Triangulasi Sumber pada Tema 7: Solusi untuk Mengurangi Komunikasi Toxic	92



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.....	2
Gambar 1.2.....	4



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Formulir Konsultasi Pembimbing	100
Lampiran 1. 2 Surat Tugas Dosen Pembimbing	101
Lampiran 1. 3 Data Informan Penelitian.....	103
Lampiran 1. 4 Surat Keterangan Pendamping Ijazah.....	104
Lampiran 1. 5 Hasil Turnitin.....	105
Lampiran 1. 6 Daftar Riwayat Hidup.....	107

