



UNIVERSITAS NASIONAL

**PENGARUH CYBERBULLYING PADA FITUR CHAT
GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP TINGKAT DEPRESI
DAN KECEMASAN (SURVEY PADA MAHASISWA ILMU
KOMUNIKASI 2022 UNIVERSITAS NASIONAL)**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Nurrobbi Syahidi

(223516516164)

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FEBRUARI, 2026



NATIONAL UNIVERSITY

**THE EFFECT OF CYBERBULLYING IN THE CHAT
FEATURE OF THE MOBILE LEGENDS GAME ON
DEPRESSION AND ANXIETY LEVELS (SURVEY OF 2022
COMMUNICATION SCIENCE STUDENTS OF NATIONAL
UNIVERSITY)**

THESIS PROPOSAL

Submitted as one of the requirements to obtain
a Bachelor of Communication Science (S.I.kom)

Nurrobbi Syahidi
(223516516164)

**FACULTY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES
COMMUNICATION SCIENCE STUDY PROGRAM
FEBRUARI, 2026**

LEMBAR ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Penulis yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Nurrobbi Syahidi
NPM : 223516516164
Judul : Pengaruh Cyberbullying Pada Fitur Chat Game Mobile
Legeds Terhadap Tingkat Depresi dan Kecemasan (Studi Kasus Pada
Mahasiswa Ilmu Komunikasi 2022 Universitas Nasional)
Prodi : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : Public Relations

Dengan demikian, saya menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli saya sendiri. Saya tidak menggunakan atau mengutip karya yang telah dipublikasikan sebelumnya tanpa memberikan pengakuan yang sesuai. Saya juga tidak menggunakan karya ini sebagai duplikasi dari penelitian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar atau ijazah di Universitas Nasional atau perguruan tinggi lainnya.

Jakarta, 12 Februari 2026



Nurrobbi Syahidi

PERSETUJUAN SKRIPSI



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS NASIONAL

PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nurrobbi Syahidi
Nomor Pokok Mahasiswa : 223516516164
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Kekhususan : Public Relations
Judul Skripsi : Pengaruh Cyberbullying Pada Fitur Chat Game Mobile Legends Terhadap Tingkat Depresi dan Kecemasan (Studi kasus pada mahasiswa ilmu komunikasi 2022 Universitas Nasional)
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 2026

Dosen Pembimbing

Nieke Monika Kulsum, S.E., M.Si

Ketua Prodi



Swastiningsih, S.E., M.Si

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Nurrobbi Syahidi

NPM : 223516516164

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : PENGARUH CYBERBULLYING PADA FITUR CHAT GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP TINGKAT DEPRESI DAN KECEMASAN (SURVEY PADA MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI 2022 UNIVERSITAS NASIONAL)

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Nasional

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang : Drs. Reuspatyono, M.Si.

Penguji I : Agus Salim, S.I.Kom., M.I.Kom.

Pembimbing : Nieke Monika Kulsum, SE., M.Si.

Ditetapkan di Jakarta

Tanggal : 7 Maret 2026

PERSETUJUAN REVISI SKRIPSI



UNIVERSITAS NASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA

FORMULIR 4

PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nurrobbi Syahidi
Nomor Pokok Mahasiswa : 223516516164
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Kekhususan : Public Relations
Judul Skripsi : Pengaruh Cyberbullying Pada Fitur Chat
Game Mobile Legends Terhadap Tingkat
Depresi dan Kecemasan (Studi Pada
Mahasiswa Ilmu Komunikasi 2022 Universitas
Nasional

Benar telah memperbaiki Skripsi berdasarkan petunjuk dari Tim Penguji dalam Sidang Ujian Skripsi pada tanggal, 26 Februari 2025, sebagaimana tertulis dalam "Berita Acara Ujian Skripsi".

Jakarta 4 Maret 2025

Penguji 2 /
Ketua Sidang : Drs. Reuspatyono, M.Si.

Penguji 1 : Agus Salim, S.I.Kom., M.I.Kom.

Pembimbing : Nieke Monika Kulsum, SE., M.Si.

Keterangan :

*) Lembaran ini dapat diminta di Sekretariat FISIP, apabila Skripsinya telah diujikan dan dinyatakan LULUS, namun m tidak arjttat.

PENGESAHAN SKRIPSI



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS NASIONAL

PENGESAHAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Nurrobbi Syahidi
Nomor Pokok Mahasiswa : 223516516164
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Kekhususan : Public Relations
Judul Skripsi : Pengaruh Cyberbullying Pada Fitur Chat Game Mobile Legends Terhadap Tingkat Depresi dan Kecemasan (Survey pada mahasiswa ilmu komunikasi 2022 Universitas Nasional)
Diajukan Untuk : Memenuhi salah satu dari persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Nasional

Disahkan

Jakarta, 14 Februari 2026

Dosen Pembimbing

Nieke Monika Kulsum, S.E., M.Si.

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Ningsih Firdaus, S.I.P., M.Si.

ii

UNIVERSITAS NASIONAL

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya praktik cyberbullying verbal dalam fitur chat game Mobile Legends: Bang Bang yang berpotensi berkaitan dengan kondisi emosional pemain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara cyberbullying verbal dengan tingkat depresi dan tingkat kecemasan mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Nasional angkatan 2022. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner berbasis skala Likert yang disusun berdasarkan indikator teoretis masing-masing variabel. Analisis data dilakukan menggunakan uji korelasi Spearman karena data tidak berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara cyberbullying verbal dengan tingkat depresi ($r_s = 0,712$; $p < 0,05$) serta tingkat kecemasan ($r_s = 0,660$; $p < 0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi paparan cyberbullying verbal yang diterima responden, semakin tinggi pula kecenderungan tingkat depresi dan kecemasan yang dialami. Penelitian ini menegaskan pentingnya etika komunikasi digital dalam lingkungan game daring.

Kata Kunci :

Cyberbullying Verbal, Mobile Legend, Depresi dan Kecemasan

ABSTRACT

This study is motivated by the increasing prevalence of verbal cyberbullying within the chat feature of the online game Mobile Legends: Bang Bang, which may be associated with players' emotional conditions. The research aims to examine the relationship between verbal cyberbullying and levels of depression and anxiety among Communication Science students of Universitas Nasional, class of 2022. A quantitative correlational approach was employed, with data collected through a Likert-scale questionnaire developed based on theoretical indicators of each variable. Data were analyzed using Spearman's rank correlation test due to the non-normal distribution of the data. The results indicate a positive and significant relationship between verbal cyberbullying and depression levels ($r_s = 0.712$; $p < 0.05$), as well as anxiety levels ($r_s = 0.660$; $p < 0.05$). These findings suggest that higher exposure to verbal cyberbullying is associated with higher tendencies of depression and anxiety. This study highlights the importance of digital communication ethics within online gaming environments.

KeyWord:

Verbal Cyberbullying, Mobile Legends, Depression and Anxiety

DAFTAR ISI

LEMBAR ORISINALITAS	iii
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
PERSETUJUAN REVISI SKRIPSI.....	vi
PENGESAHAN SKRIPSI	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Akademis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	7
1.5 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Penelitian Terdahulu	10

2.2	Teori Commuter Mediated Communications	14
2.3	Definisi Konsep	16
2.3.1	Cyberbullying	16
2.3.2	Fitur Chat Game Mobile Legends	21
2.3.3	Depresi	24
2.3.4	Kecemasan	27
2.4	Kerangka Konseptual	31
2.5	Kerangka Pemikiran	32
BAB 3	METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1	Paradigma Penelitian	33
3.2	Pendekatan Penelitian	33
3.3	Metode Penelitian dan Jenis Penelitian	34
3.4	Populasi dan Sampel	35
3.5	Operasionalisasi Variabel	37
3.6	Metode Pengumpulan Data	41
3.7	Uji Instrumen Penelitian	43
3.7.1	Uji Validitas	43
3.7.2	Uji Reliabilitas	46
3.8	Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data	48
3.9	Lokasi dan Waktu Penelitian	53
BAB IV	54
	HASIL DAN PEMBAHASAN	54
4.1	Gambaran Umum Universitas Nasional dan Mahasiswa Ilmu Komunikasi	54

4.2 Profil Responden	55
4.3 Analisis Deskriptif	57
4.3.1 Variabel Pengaruh <i>Cyberbullying</i> pada Fitur Chat <i>Mobile Legends</i>	57
4.3.2 Variabel Tingkat Depresi (Variabel Y1)	72
4.3.3 Variabel Tingkat Kecemasan (Variabel Y2)	85
4.4 Uji Asumsi Klasik	95
4.4.1 Uji Normalitas	95
4.4.2 Uji Linearitas	97
4.5 Uji Hipotesis	99
4.5.1 Uji Korelasi Spearman X terhadap Y1 (Depresi)	100
4.5.2 Uji Korelasi Spearman X terhadap Y2 (Kecemasan)	101
4.6 Pembahasan	103
BAB V PENUTUP	106
5.1 Kesimpulan	106
5.2 Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Statistik Pengguna Game Online.....	2
Gambar 2. 1 Tampilan Awal Game Mobile Legends.....	22
Gambar 2. 2 Kiri Chat Dalam Pertandingan, Kanan Chat Pribadi di Lobby Game	23
Gambar 4. 1 Logo Universitas Nasional.....	55



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	10
Tabel 2. 2 Kerangka Konseptual	31
Tabel 3. 1 Operasional Variabel	37
Tabel 3. 2 Uji Validitas Variabel X.....	44
Tabel 3. 3 Uji Validitas Variabel Y1.....	45
Tabel 3. 4 Uji Validitas Variabel Y2.....	45
Tabel 3. 5 Uji Reliabilitas	47
Tabel 3. 6 Kategori Korelasi	52
Tabel 4. 1 Jenis Kelamin Responden	55
Tabel 4. 2 Angkatan Mahasiswa	56
Tabel 4. 3 Program Studi Mahasiswa.....	56
Tabel 4. 4 Variabel X (Flaming)	57
Tabel 4. 5 Variabel X (Flaming)	58
Tabel 4. 6 Variabel X (Flaming)	59
Tabel 4. 7 Variabel X (Harassment).....	59
Tabel 4. 8 Variabel X (Harassment).....	60
Tabel 4. 9 Variabel X (Harassment).....	61
Tabel 4. 10 Variabel X (Denigration)	61
Tabel 4. 11 Variabel X (Denigration)	62
Tabel 4. 12 Variabel X (Denigration)	62
Tabel 4. 13 Variabel X (Threatened)	63
Tabel 4. 14 Variabel X (Threatened)	64
Tabel 4. 15 Variabel X (Threatened)	64
Tabel 4. 16 Variabel X (Exclusion)	65
Tabel 4. 17 Variabel X (Exclusion)	66
Tabel 4. 18 Variabel X (Exclusion)	67
Tabel 4. 19 Hasil Statistik Deskriptif Pengaruh Cyberbullying Pada Fitur Chat	68
Tabel 4. 20 Perhitungan Kategorisasi X.....	71

Tabel 4. 21 Kategorisasi Variabel Pengaruh Cyberbullying Pada Fitu Chat ..	72
Tabel 4. 22 Variabel Y1 (Perasaan Sedih dan Tertekan)	73
Tabel 4. 23 Variabel Y1 (Perasaan Sedih dan Tertekan)	73
Tabel 4. 24 Variabel Y1 (Perasaan Sedih dan Tertekan)	74
Tabel 4. 25 Variabel Y1 (Kehilangan Minat dan Kesenangan)	74
Tabel 4. 26 Variabel Y1 (Kehilangan Minat dan Kesenangan)	75
Tabel 4. 27 Variabel Y1 (Persaan tidak berharga atau rendah diri)	76
Tabel 4. 28 Variabel Y1 (Persaan tidak berharga atau rendah diri)	76
Tabel 4. 29 Variabel Y1 (Persaan tidak berharga atau rendah diri)	77
Tabel 4. 30 Variabel Y1 (Persaan tidak berharga atau rendah diri)	77
Tabel 4. 31 Variabel Y1 (Kekurangan Energi dan Motivasi)	78
Tabel 4. 32 Variabel Y1 (Kekurangan Energi dan Motivasi)	79
Tabel 4. 33 Variabel Y1 (Kekurangan Energi dan Motivasi)	80
Tabel 4. 34 Hasil Statistik Deskriptif Tingkat Depresi	81
Tabel 4. 35 Perhitungan Kategorisasi	83
Tabel 4. 36 Kategorisasi Variabel Y1	85
Tabel 4. 37 Variabel Y2 (Perasaan Gugup dan Gelisah)	85
Tabel 4. 38 Variabel Y2 (Perasaan Gugup dan Gelisah)	86
Tabel 4. 39 Variabel Y2 (Perasaan Gugup dan Gelisah)	87
Tabel 4. 40 Variabel Y2 (Ketegangan Fisiologis).....	87
Tabel 4. 41 Variabel Y2 (Ketegangan Fisiologis).....	88
Tabel 4. 42 Variabel Y2 (Ketegangan Fisiologis).....	89
Tabel 4. 43 Variabel Y2 (Rasa Takut Tanpa Alasan Jelas)	89
Tabel 4. 44 Variabel Y2 (Rasa Takut Tanpa Alasan Jelas)	90
Tabel 4. 45 Variabel Y2 (Rasa Takut Tanpa Alasan Jelas)	90
Tabel 4. 46 46 Hasil Statistik Deskriptif Tingkat Kecemasan	92
Tabel 4. 47 Perhitungan Kategorisasi Y2.....	93
Tabel 4. 48 Kategorisasi Variabel Y2	95
Tabel 4. 49 Uji Normalitas Variabel X terhadap Variabel Y1	96
Tabel 4. 50 Normalitas Variabel X terhadap Variabel Y2	96

Tabel 4. 51 Uji Linearitas Variabel X terhadap Y1	98
Tabel 4. 52 Uji Linearitas Variabel X terhadap Y2	98
Tabel 4. 53 Uji Korelasi Spearman X terhadap Y1.....	100
Tabel 4. 54 Uji Korelasi Spearman X terhadap Y1.....	101



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Pengadaan Dosen Pembimbing

Lampiran 2: Lembar Konsultasi Bimbingan Skripsi

Lampiran 3: Kuesioner Penelitian Lampiran 4: Cek Turnitin/ iThenticate Lampiran 5:
Daftar Pernyataan Kuesioner

Lampiran 6: Bukti sebar Kuesioner

Lampiran 7: Hasil Jawaban Responden Uji Validitas & Reliabilitas

Lampiran 8: Hasil Jawaban Responden Penelitian

Lampiran 9: Data Diri Responden Uji Validitas & Reliabilitas

Lampiran 10: Data Diri Responden Penelitian

Lampiran 11: Tabel Acuan rtabel Product Moment

Lampiran 12: Hasil Output Uji Validitas SPSS

Lampiran 13: Hasil Output Uji Reliabilitas SPSS

Lampiran 14: Hasil Output Perhitungan Analisis Statistik Deskriptif SPSS Variabel X

Lampiran 15: Hasil Output Perhitungan Analisis Statistik Deskriptif SPSS Variabel Y

Lampiran 16: SKPI

