



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

KEKERASAN KOMUNIKASI VERBAL DI FITUR CHAT  
DALAM *GAME MOBILE LEGENDS*  
(ANALISIS STUDI KASUS DI KOMUNITAS EXAMPLE)

SKRIPSI

UNIVERSITAS  
Fisca Isnι Mourisa  
44119010105  
MERCU BUANA

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2023

## HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fisca Isni Mourisa  
NIM : 44119010105  
Program Studi : Penyiaran  
Judul Skripsi : Kekerasan Komunikasi Verbal DI Fitur Chat Dalam  
Game Mobile Legends (Analisis Studi Kasus Di  
Komunitas Example)

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 20 Februari 2024

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA



B28DCALX098212529

Fisca Isni Mourisa

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang/Skripsi/Tesis/Disertasi ini diajukan oleh:

Nama : Fisca Isnı Mourisa

NIM : 44119010105

Program Studi : Penyiaran

Judul Skripsi : Kekerasan Komunikasi Verbal Di Fitur Chat Dalam Game

Mobile Legends (Analisis Studi Kasus Di Komunitas Example)

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana 1/Strata pada Program Studi Penyiaran, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing 1 : Christina Arsi Lestari, M.Ikom (  )

NIDN : 0324028801

Ketua Penguji : Farid Hamid Umarella A, M.Si (  )

NIDN : 0301117301

Penguji Ahli : Rika Yessica Rahma, M.Ikom (  )

NIDN : 0314057804

Jakarta, 20 Februari 2024

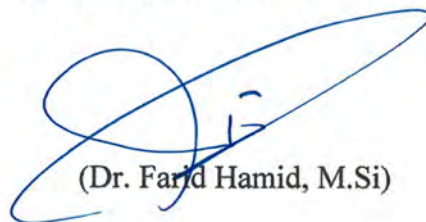
Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi



(Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



(Dr. Farid Hamid, M.Si)

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Game Mobile Legends (Analisis Studi Kasus di Komunitas Example)”. Penulisan ini dibuat sebagai syarat untuk meraih kesarjanaan strata satu (S1) Program Studi Broadcasting, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana Jakarta. Dengan segala kekurangan dan kelebihan, penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam melaksanakan penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna.

Namun, demikian penulis berusaha menyiapkan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, di dalam kesempatan ini penulis banyak mengucapkan terimakasih kepada beliau karena telah memberikan bantuan serta dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini dan Alhamdulillah atas Ridho Allah SWT yang telah mencurahkan anugerahNya, penulis juga ingin berterimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada :

1. Ibu Christina Arsi Lestari, M.Ikom selaku Dosen Pembimbing saya yang selalu memberikan arahan, dukungan, dan selalu memotivasi saya untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Prof. Ahmad Mulyana M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
3. Dr. Farid Hamid, M.Si selaku Kaprodi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
4. Prof. Dr. Suraya M.Si selaku sekprodi 1 Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.
5. Dosen pengampu mata kuliah Riset Komunikasi, ibu Feni Fasta M.Si yang telah membantu saya dalam menentukan sebuah penelitian baik judul maupun isi.
6. Seluruh dosen dan staff Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat dan bantuannya.

7. Orang tua tercinta Bapak Mulyana dan Ibu Rita Sari yang selalu memberikan doa yang tulus di setiap shalatnya, membangunkan semangat saya untuk mengerjakan skripsi, selalu menasehati saya untuk tetap meminta dan mengingat Allah SWT tentang apapun kesulitan atau kegelisahan yang melanda. Tak lupa untuk kakak saya tercinta Romadhona Eka Mulyasari yang selalu menyemangati saya dalam mengerjakan skripsi ini.
8. Narasumber saya Alvin, Figo, Ihsan, Irfan, dan Rafli yang terlibat dalam proses wawancara. Yang membantu kelancaran saya selama proses wawancara berlangsung, baik melalui telepon WhatsApp, google meet, dan discord. Terima kasih banyak atas kesediaan waktu dan bantuannya.
9. Untuk teman-teman seperjuanganku di kampus dan di kost, Ainun Azizah, Angela Claudia, Angelina Putri Eufrasia, Delya Dara Azzahra, Dhiya Anin, Husnul Hotimah, Moch. Rafli Aimmar, Yuniva Lutfi Sanjani yang sudah menemani ikut berjuang dan juga selalu memberikan dorongan motivasi dalam mengerjakan skripsi ini, serta memberikan bantuan, menemani, dan memberikan kebahagiaan selama penyusunan skripsi ini.
10. Untuk teman-temanku di rumah, Carens Valencia Giandrauberdia, Ika Resti Saputri, Tidyaya Putri yang telah memberikan dukungan jarak jauh melalui WhatsApp, menemani saya melalui daring ataupun luring serta membantu saya selama pengerjaan skripsi berlangsung.
11. Untuk diriku sendiri, Fisca Isnii Mourisa selaku anak perempuan terakhir, sebagai adik sekaligus anak terakhir yang juga harus bisa membanggakan keluarga. Terima kasih atas seluruh semangat yang diciptakan dan terima kasih untuk suka duka, overthinking, dan insecure yang selalu datang dan pergi, semoga cukup dan berakhir seraya skripsi ini berhasil di selesaikan.

Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan segala bentuk saran serta masukan bahkan kritikan yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat menambah pengetahuan khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya. Akhir kata dengan segala ketulusan dan kerendahan diri penulis mohon maaf apabila ada kesalahan dan kelemahan dalam skripsi ini.

Jakarta, 10 November 2023



Fisca Isni Mourisa

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawahini:

Nama : Fisca Isni Mourisa  
NIM : 44119010105  
Program Studi : Penyiaran  
Judul Skripsi : Kekerasan Komunikasi Verbal Di Fitur Chat Dalam  
Game Mobile Legends (Analisis Studi Kasus Di  
Komunitas Example)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Laporan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 20 Februari 2024



Fisca Isni Mourisa

## ABSTRAK

Nama : Fisca Isnι Mourisa  
NIM : 44119010105  
Program Studi : Broadcasting  
Judul Laporan Skripsi : Kekerasan Komunikasi Verbal Di Fitur Chat Dalam Bermain Game Mobile Legends (Analisis Studi Kasus Di Komunitas Example)  
Pembimbing : Christina Arsi Lestari, M.Ikom

Media baru membuat perkembangan di dalam dunia *game*. *Game online* yang salah satunya diminati oleh masyarakat, yaitu Mobile Legends. Mobile Legends adalah sebuah permainan MOBA (Multiplayer Online Battle Aren) yang dirancang untuk ponsel.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui fenomena yang terjadi saat para player melakukan kekerasan komunikasi verbal ketika bermain game Mobile Legends. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan studi analisis studi kasus.

Fokus penelitian ini adalah mengenai bagaimana fenomena terjadinya kekerasan komunikasi verbal ketika bermain *game Mobile Legends* di Komunitas Example. Hasil penelitian pada penelitian ini menunjukkan bahwa Kekerasan komunikasi verbal memiliki berbagai macam bentuk mulai dari penghinaan, makian, cyberbullying, merendahkan, dan ancaman. Dalam berkomunikasi saat bermain mobile legends memiliki tujuan yang positif dan negatif.

**Kata kunci :** Kekerasan Komunikasi Verbal, *Game Mobile Legends*, Fitur Chat.



## ***ABSTRACT***

Name : Fisca Isni Mourisa  
NIM : 44119010105  
Study Program : Broadcasting  
Title Thesis Report : Kekerasan Komunikasi Verbal Di Fitur Chat Dalam Game Mobile Legends (Analisis Studi Kasus di Komunitas Example)  
Counsellor : Christina Arsi Lestari, M.Ikom.

*New media, developments in the gaming world have occurred. One of the online games that people are interested in is Mobile Legends. Mobile Legends is a MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) game designed for mobile phones.*

*The aim of this research is to determine the phenomenon that occurs when players engage in verbal communication violence when playing the Mobile Legends game. This research uses a qualitative approach with case study analysis.*

*The focus of this research is on the phenomenon of verbal communication violence when playing the Mobile Legends game in the Example Community. The research results in this study show that verbal communication violence has various forms ranging from violations, insults, cyberbullying, insults, and threats. Communicating while playing Mobile Legends has positive and negative goals.*

**Keywords :** *Verbal Abuse, Game Mobile Legends, Chat Feature*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>I</b>
<b>HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI .....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>III</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>IV</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....</b>	<b>VII</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>VIII</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>X</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XIII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Fokus Penelitian .....	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	11
1.4 Manfaat Penelitian.....	11
1.4.1 Manfaat Teoritis .....	11
1.4.2 Manfaat Praktis .....	11
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>12</b>
2.1 PENELITIAN TERDAHULU .....	12
2.2 KAJIAN TEORITIS .....	19
2.2.1 Komunikasi .....	19
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>45</b>
3.1 Paradigma Penelitian.....	45
3.2 Metode Penelitian.....	46
3.3 Subjek Penelitian.....	47
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	49
3.5 Teknik Analisis Data .....	50
3.6 Teknik Keabsahan Data .....	51

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>52</b>
4.1 Mobile Legends.....	52
4.1.1 Sejarah Mobile Legends.....	52
4.1.2 Daya Tarik Mobile Legends.....	52
4.1.2 Fitur di Mobile Legends.....	55
4.1.3 Mobile Legends Professional League (MPL ID).....	55
4.1.4 Profil Informan.....	56
4.2 Hasil Penelitian .....	58
4.2.1 Frekuensi Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Game Mobile Legends .....	59
4.2.2 Bentuk Kekerasan Komunikasi Verbal Pada Game Mobile Legends .	62
4.2.3 Tujuan Berkomunikasi.....	72
4.3 PEMBAHASAN .....	74
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>86</b>
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran.....	87
5.2.1 Saran Akademis .....	87
5.2.2 Saran Praktis .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>88</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>90</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu .....	16
Tabel 1. 2 Hasil Temuan Penelitian .....	80



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Chat Kekerasan Verbal.....	6
Gambar 1. 2 Hero Gatot Kaca dan Hero Kadita .....	54
Gambar 1. 3 MPL ID .....	56

