



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Tindakan Verbal Abuse Pemain Game Online Mobile Legend

(Studi Kasus Umpatan Kasar Pemain Game Online Mobile Legend Pada Kalangan

Remaja)

SKRIPSI

BAGAS ADJIE SAPUTRA

44117010004

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

2024

HALAM PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Bagas Adjie Saputra
NIM : 44117010004
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Tindakan Verbal Abuse Pemain Game Online Mobile
Legend (Studi Kasus Umpatan Kasar Pemain Game
Online Mobile Legend Pada Kalangan Remaja)

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

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 25 Februari 2024



(Bagas Adjie Saputra)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi di ajukan oleh

Nama : Bagas Adjie Saputra
NIM : 44117010004
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : Tindakan Verbal Abuse Pemain Game Online Mobile
Legend (Studi Kasus Umpatan Kasar Pemain Game
Online Mobile Legend Pada Kalangan Remaja)

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

Disahkan Oleh :

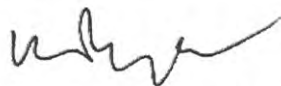
Pembimbing 1 : Mardhiyyah, S.Ikom, M.Ikom
NDIN : 0314038802
Ketua Penguji : Drs, Riswandi M.Si
NDIN : 0309065903
Penguji Ahli : Christina Arsi Lestar, M.Ikom
NDIN : 0324028801



Jakarta, 25 Februari 2024

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi
Komunikasi



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

Ketua Program Studi Ilmu



(Dr. Farid Hamid, M.Si)

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS

AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bagas Adjie Saputra

NIM : 44117010004

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Laporan Skripsi : Tindakan Verbal Abuse Pemain Game Online Mobile Legend
(Studi Kasus Umpatan Kasar Pemain Game Online Mobile Legend Pada Kalangan Remaja)

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

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalih media/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, 25 Februari 2024



(Bagas Adjie Saputra)

Universitas Mercu Buana
Fakultas Ilmu Komunikasi
Bidang Studi Broadcasting
Bagas Adjie Saputra
44117010125

Tindakan Verbal Abuse Pemain Game Online Mobile Legend (Studi Kasus Umpatan Kasar Pemain Game Online Mobile Legend Pada Kalangan Remaja)

ABSTRAK

Dalam berkomunikasi, sudah seharusnya memperhatikan etika dan estetika bahasa. Namun perkembangannya di era digital, komunikasi tidak lagi ditonjolkan sebagai sebuah aktivitas yang harus beretika. Sebagaimana para pemain game online yang mengindahkan penggunaan umpatan kasar dan vulgar guna menghancurkan mental lawan ataupun bertujuan untuk meluapkan emosi maupun maksud lain dalam mengeluarkan kalimat tersebut. Pertanyaan kemudian muncul dengan ketika hal tersebut dianggap dianggap biasa di telinga kalangan remaja. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tindakan verbal abuse apa saja dan umpatan apa saja yang sering di lontarkan oleh para pemain, dan juga mengetahui respon tersebut dari kalangan remaja tertentu.

Penelitian ini berjenis kualitatif dengan paradigma konstruktivisme, Teori yang digunakan yaitu Teori Studi Kasus. Metode analisis yang digunakan yaitu analisis resepsi, digunakan untuk memaparkan bagaimana kalangan remaja dalam memaknai umpatan kasar didalam permainan *Mobile Legend : Bang Bang!* dan juga mencari sisi lain bagaimana Umpatan kasar dapat diterima dimasyarakat non pemain game. Teknik pengumpulan data menggunakan metode wawancara mendalam terhadap enam orang informan.

Hasil penelitian ini ditunjukkan untuk mengetahui penggunaan kekerasan verbal abuse dengan Umpatan kasar memiliki arti lain dalam pemaknaan katanya, walaupun terdengar kalimat ini tidak etis untuk terucap dari mulut seseorang tapi bagi sebagian orang yang memahami makna tersebut dapat menerima apa yang diucapkan. Hal ini dipengaruhi oleh intensitas bermain yang tinggi serta keinginan setiap pemain untuk memenangkan di setiap pertandingan.

Dalam konteks tertentu Umpatan kasar bukan hanya dilakukan untuk menjatuhkan mental lawan saja, tetapi juga dapat digunakan untuk memacu semangat dari rekan satu team yang ada didalam permainan. Tetapi sering kali umpatan kasar yang dilakukan oleh pemain tidak dapat diterima oleh lawan atau teman sendiri sehingga menimbulkan saling balas untuk melakukan umpatan kasar

Kata Kunci : Studi Kasus, Umpatan Kasar, *Mobile Legend : Bang Bang!*, Remaja



Mercu Buana University
Faculty of Communication Science
Major Broadcasting Journalism
Bagas Adjie Saputra
44117010125

The Act of Verbal Abuse of Mobile Legend Online Game Players (Case Study of Abusive Spelling by Mobile Legend Online Game Players Among Teenagers)

ABSTRACT

In communicating, one should pay attention to language ethics and aesthetics. However, in the digital era, communication is no longer highlighted as an activity that must be ethical. As online game players who heed the use of crude and vulgar swearing in order to destroy the opponent's mentality or aim to vent emotions or other intentions in issuing these sentences. The question then arises when it is considered normal in the ears of teenagers. Therefore, the purpose of this study is to find out what verbal abuse actions and swearing are often thrown by players, and also find out the response from certain teenagers.

This research is a qualitative type with a constructivism paradigm, the theory used is Case Study Theory. The analysis method used is reception analysis, used to explain how teenagers interpret rude swearing in the Mobile Legend game: Bang Bang! and also look for the other side of how rude swearing can be accepted in the non-gamer community. The data collection technique used in-depth interviews with six informants.

The results of this study are aimed at finding out the use of verbal abuse violence with harsh abuse has another meaning in the meaning of the word, even though it sounds this sentence is not ethical to say from someone's mouth but for some people who understand this meaning can accept what is said. This is influenced by the high intensity of play and the desire of each player to win every match.

In certain contexts, harsh swearing is not only done to bring down the opponent's mentality, but can also be used to spur the enthusiasm of teammates in the game. But often the harsh swearing done by players is unacceptable to their own opponents or friends, causing each other to swear back.

Keywords: Study Case, Hate Speech, Mobile Legend : Bang Bang!, Teenager

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan Puji dan Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “TINDAKAN VERBAL ABUSE PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGEND (STUDI KASUS UMPATAN KASAR PEMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGEND PADA KALANGAN” , sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi dari Universitas Mercu Buana Jakarta dan dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Penulis berharap bahwa penelitian dapat berguna bagi masyarakat serta dapat membantu masyarakat. Penulis berharap pembaca dapat memahami poin-poin yang akan dipaparkan dalam penelitian ini. Dan penulis masih memiliki kekurangan dalam pengerjaannya. Oleh karena itu, diharapkan dapat membantu dalam perbaikan pengerjaan penelitian ini agar menjadi lebih baik.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa selesainya skripsi ini tidak lepas dari dukungan, semangat serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih antara lain kepada :

1. Ibu Mardhiyyah, S.Ikom, M.Ikom selaku pembimbing skripsi, terima kasih banyak untuk perhatian, arahan bimbingan kepada penulis.
2. Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi, Dr Farid Hamid, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Dr. Suraya, M.Si selaku Sekretaris Program Studi 1 Ilmu Komunikasi dan A. Rahman H.I.,, Dr. M.Si selaku dosen pembimbing akademik atas kesediannya untuk

membimbing serta meluangkan waktu menemani selama proses perkuliahan dan seluruh dosen di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana atas ilmu pengetahuan yang tak ternilai selama penulis menempuh pendidikan di Fakultas Ilmu Komunikasi.

3. Rekan kerja di “Pizza Cartel” yang turut membantu dan memudahkan penelitian saya.
4. Orang tua dan keluarga yang tercinta dan tersayang, yang telah memberikan dukungan tiada henti, baik moril maupun materil, serta doa dan cintanya yang sangat luar biasa.
5. Seluruh teman-teman broadcasting 2017 yang tidak bisa disebutkan satu-persatu
6. Semua Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya kepada penulis sejak semester awal sampai dengan diselesaikannya penelitian ini.
7. Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah membantu penulis baik secara moril maupun materil

Tidak lupa harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta dapat menambah ilmu pengetahuan bagi penulis sendiri.

Akhirnya penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih atas semua bimbingan, dan dorongan serta kemurahan hati dari semua pihak, semoga mendapatkan anugerah dari ALLAH SWT.

Jakarta, Oktober 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Akademis.....	7
1.4.2 Manfaat Praktis	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Penelitian Terdahulu	9
2.2 Kajian Teoritis.....	18
2.1.1 New Media.....	18
2.2.2 Game Online	21
2.2.3 Mobile Legend : Bang Bang!.....	23
2.2.4 Komunikasi Verbal Abuse	25
2.2.6 Umpatan Kasar.....	26
BAB III	31
METODOLOGI PENELITIAN.....	31
3.1 Paradigma Penelitian.....	31
3.2 Metode Penelitian	32
3.3 Subjek Penelitian.....	34
3.4 Teknik Pengumpulan Data	34
3.4.1 Data Primer	35
3.4.2 Data Sekunder.....	36
3.5 Teknik Analisis Data	36

3.6 Reduksi Data.....	36
3.7 Tahap Penyajian data (Display).....	37
3.8 Tahap Penarikan Kesimpulan (Verifikasi)	37
3.9 Teknik Keabsahan Data.....	37
BAB IV	38
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	38
4.1.1 Mobile Legend Bang Bang	38
4.2 Hasil Penelitian	40
4.2.1 Bentuk Tindakan Verbal Abuse dalam Permainan mobile Legend	42
4.2.2 Alasan Terjadinya Verbal Abuse dalam Permainan Mobile Legend Bang Bang	48
4.2.3 Tahapan Terjadinya Verbal Abuse dalam Permainan Mobile Legend Bang Bang	52
4.2.4 Sikap dalam Menghadapi <i>Verbal Abuse</i> Pada Permainan Mobile Legend Bang Bang	56
4.3 Pembahasan	58
BAB V	64
SARAN DAN KESIMPULAN	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	65
5.2.1 Saran Akademis	65
5.2.2 Saran Praktis	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	71

