

**VERBAL ABUSE SEBAGAI KOMUNIKASI VIRTUAL
PEMAIN GAME *MOBILE LEGENDS***

SKRIPSI

Oleh:

Emmanuel Halomoan Silaen

1771650035



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
JAKARTA
2022**

VERBAL ABUSE SEBAGAI KOMUNIKASI VIRTUAL
PEMAIN GAME *MOBILE LEGENDS*

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.) pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Sosial dan Ilmu Politik Universitas Kristen Indonesia

Oleh:

Emmanuel Halomoan Silaen

1771650035



PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
JAKARTA
2022



**UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK**

Jl. Mayjen Sutoyo No.2, Cawang - Jakarta, 13630 Indonesia.
Telp. (021)-8092425, 8009190. Psw. 3461. Faks (021) 80886884
Email: fisipol@uki.ac.id, sekretariatfisipol@gmail.com. Homepage: <https://www.uki.ac.id/>

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Emmanuel Halomoan

NIM : 1771650035

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul **"VERBAL ABUSE SEBAGAI KOMUNIKASI VIRTUAL PEMAIN GAME *MOBILE LEGENDS*"** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan hasil kuliah, tinjauan lapangan, buku-buku dan jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada skripsi saya.
2. Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi yang dicantumkan dengan cara referensi yang semestinya.
3. Bukan merupakan karya terjemahan dari kumpulan buku atau jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada tugas.

Bila terbukti saya tidak memenuhi apa yang dinyatakan di atas, maka karya tugas akhir ini dianggap batal.

Jakarta, 20 Juli 2022



Emmanuel Halomoan



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK

Jl. Mayjen Sutoyo No.2, Cawang - Jakarta, 13630 Indonesia.
Telp. (021)-8092425, 8009190. Psw. 3461. Faks (021) 80886884
Email: fisipol@uki.ac.id, sekretariatfisipol@gmail.com. Homepage : <https://www.uki.ac.id/>

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR
“VERBAL ABUSE SEBAGAI KOMUNIKASI VIRTUAL PEMAIN GAME *MOBILE*
***LEGENDS*”**

Oleh:

Nama : Emmanuel Halomoan

No. Induk Mahasiswa : 1771650035

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Peminatan : Hubungan Masyarakat

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan dan dipertahankan dalam Sidang Tugas Akhir guna mencapai gelar Sarjana Strata Satu pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Kristen Indonesia,

Jakarta, 20 Juli 2022

Pembimbing,

(Marshelia Gloria Narida, S.S., M.A.)

Ketua Program Studi,

Dekan,

(Singgih Sasongko. S.IP., M.Si.)

(Dr. Verdinand Robertua, S.Sos., M.Sc., S.c.)



**UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK**

Jl. Mayjen Sutoyo No.2, Cawang - Jakarta, 13630 Indonesia.
Telp. (021)-8092425, 8009190. Psw. 3461. Faks (021) 80886884
Email: fisipol@uki.ac.id, sekretariatfisipol@gmail.com. Homepage : <https://www.uki.ac.id/>

PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

Pada tanggal 20 Juli 2022 telah diselenggarakan Sidang Tugas Akhir untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Kristen Indonesia, atas nama:

Nama Mahasiswa : Emmanuel Halomoan
Nomor Induk Mahasiswa : 1771650035
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

termasuk ujian Tugas Akhir yang berjudul “Verbal Abuse Sebagai Komunikasi Virtual Pemain Game *Mobile Legends*” oleh tim penguji yang terdiri dari:

Nama Penguji	Jabatan dalam Tim Penguji	Tanda Tangan
1 Formas Juitan Lase, S.Sos., M.I.Kom.	Sebagai Ketua	
2 Singgih Sasongko, S.IP., M.Si.	Sebagai Anggota	
3 Marshelia Gloria Narida, S.S., M.A.	Sebagai Anggota	

Jakarta, 20 Juli 2022



**UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK**

Jl. Mayjen Sutoyo No.2, Cawang - Jakarta, 13630 Indonesia.
Telp. (021)-8092425, 8009190. Psw. 3461. Faks (021) 80886884
Email: fisipol@uki.ac.id, sekretariatfisipol@gmail.com. Homepage : <https://www.uki.ac.id/>

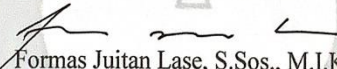
PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Emmanuel Halomoan
Nomor Induk Mahasiswa : 1771650035
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : VERBAL ABUSE SEBAGAI KOMUNIKASI VIRTUAL
PEMAIN GAME *MOBILE LEGENDS*

Telah memperbaiki skripsi sesuai dengan petunjuk dari Tim Penguji dalam Sidang Ujian Skripsi sebagaimana tertulis dalam "Berita Acara Hasil Ujian Skripsi" pada tanggal 20 Juli 2022

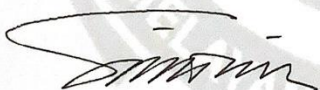
Jakarta, 20 Juli 2022


Menyetujui:
Ketua Sidang/ Penguji I


Formas Juitan Lase, S.Sos., M.I.Kom.

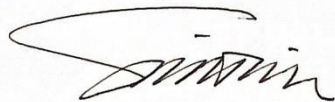
Penguji II

Penguji III


Singgih Sasongko, S.IP., M.Si.


Marshelia Gloria Narida, S.S., M.A.

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi


Singgih Sasongko, S.IP., M.Si



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK

Jl. Mayjen Sutoyo No.2, Cawang - Jakarta, 13630 Indonesia.
Telp. (021)-8092425, 8009190. Psw. 3461. Faks (021) 80886884
Email: fisipol@uki.ac.id, sekretariatfisipol@gmail.com. Homepage : <https://www.uki.ac.id/>

PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Emmanuel Halomoan
Nomor Induk Mahasiswa : 1771650035
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenis Tugas Akhir : Skripsi
Judul Skripsi : VERBAL ABUSE SEBAGAI KOMUNIKASI VIRTUAL
PEMAIN GAME *MOBILE LEGENDS*

Telah Menyatakan bahwa:

1. Tugas akhir tersebut adalah benar karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar akademik di perguruan tinggi manapun;
2. Tugas akhir tersebut bukan merupakan plagiat dari hasil karya pihak lain, dan apabila saya/kami mengutip dari karya orang lain maka akan dicantumkan sebagai referensi sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
3. Saya memberikan Hak Noneksklusif Tanpa Royalti kepada Universitas Kristen Indonesia yang berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti/pencipta dan sebagai pemilih hak cipta.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran Hak Cipta dan Kekayaan Intelektual atau Peraturan Perundangan-undangan Republik Indonesia lainnya dan integritas akademik dalam karya saya tersebut, maka saya bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum dan sanksi akademis yang timbul serta membebaskan Universitas Kristen Indonesia dari segala tuntutan hukum yang berlaku.

Jakarta, 20 Juli 2022
Yang menyatakan,



Emmanuel Halomoan

KATA PENGANTAR

Terima kasih penulis ucapkan atas doanya atas nikmat dan karunia Tuhan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini berjudul “Verbal Abuse sebagai Bentuk Komunikasi Antar Player dalam Bermain Game Online”.

Sebagai penelitian untuk studi sarjana penulis dan persyaratan untuk ujian akhir, penelitian ini telah direncanakan dan dilaksanakan dengan cermat guna memperoleh gelar Sarjana Komunikasi (S.Kom) pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Kristen Indonesia (FISIPOL UKI).

Jelas bagi penulis bahwa mereka harus mengatasi sejumlah tantangan saat menulis karya ini. Penulis juga mengakui bahwa karya ini jauh dari ideal dan masih memiliki kekurangan karena kemampuan penulis yang kurang baik. Skripsi ini, bagaimanapun, dapat ditulis dan disiapkan tepat waktu dan benar dengan bantuan semua mitra.

Penulis telah belajar banyak tentang dirinya dan dunia di sekitarnya sebagai hasil dari mengikuti ilmu komunikasi komunikasi FISIPOL UKI. Orang-orang di sekitar penulis membantu, mengarahkan, mendorong, dan menginspirasi selama penciptaan karya ini.

Penulis ingin menggunakan kesempatan ini untuk mengucapkan terima kasih kepada individu-individu berikut dengan kerendahan hati dan ketulusan kepada:

1. Orang tua tercinta : Bapak Edward M.P. Silaen dan Ibu Dabrose Meloria Sinaga yang sudah selalu ada agar karya ini dapat diselesaikan dengan sukses, dengan sabar membantu penulis dalam semangat, dan materi. Secara khusus, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada saudara saya Darrel Johanius Silaen, yang telah menjadi sumber dorongan dan dukungan yang luar biasa selama proses penulisan.
2. Dr. Dhaniswara K. Hardjono, S.H., M.H., M.B.A. selaku Rektor Universitas Kristen Indonesia
3. Dr. Verdinand Robertua, S.Sos., M.Soc.Sc selaku Dekan dan Indah Novitasari, S.Sos., M.Si (Han) sebagai Wakil Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Kristen Indonesia.
4. Singgih Sasongko, S.Ip., M.Si selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Kristen Indonesia.

5. Sunengsih D. Simatupang, S.S., M.Si. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu mendukung dan memberikan arahan, masukan, motivasi serta semangat bagi penulis selama perkuliahan
6. Marshelia Gloria Narida, S.S., M.A. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan waktu, tenaga, nasihat, serta dukungan dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen program Studi Ilmu Komunikasi dan Seluruh staf Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Kristen Indonesia dimana terdapat orang yang membantu dan menasihati saya ketika saya menulis ini. Penulis tidak akan dapat menyelesaikan penelitian ini tanpa bantuan mereka, dan diharapkan informasi dan pengalaman yang mereka bagikan akan membantu keberhasilan penulisan di masa depan.
8. Keluarga besar Senat Mahasiswa FISIPOL Universitas Kristen Indonesia, terima kasih atas dukungan dan kebersamaannya.
9. Teman-teman mahasiswa FISIPOL UKI dari berbagai angkatan. Khususnya Gideon Johannes, Yonatan Christian, Sakti Octavian, Samuel Sintong, Felix Batara, Johans Christopher, Abraham Sinaga, Renaldi Siregar, dan pasangan saya, Josephine Emmanuel untuk setiap kenangan, kebersamaan, pengalaman yang telah dilalui bersama-sama selama ini, serta mendukung satu sama lain.
10. Pihak-pihak yang membantu penulis dengan skripsi ini, tetapi nama mereka tidak akan diungkapkan.

Pembaca didorong untuk mengambil manfaat dari penyelidikan ini. Sebagai catatan akhir, penulis ingin menyampaikan penghargaan yang tulus kepada semua pihak yang telah berpartisipasi. Berkat Tuhan Yesus akan memberkati penelitian ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI	iv
HALAMAN LEMBAR PERBAIKAN SKRIPSI	v
HALAMAN PUBLIKASI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I 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 Akademis.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis.....	6
1.5 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Psikologi Komunikasi	8
2.1.1 Pengertian Psikologi Komunikasi.....	8
2.1.2 Komunikasi Efektif Psikologi Komunikasi	10
2.1.3 Faktor-Faktor Personal yang Memengaruhi Perilaku Manusia	11
2.1.4 Faktor-Faktor Situasional yang Memengaruhi Manusia	15
2.2 Verbal Abuse	17
2.2.1 Pengertian <i>Verbal Abuse</i>	17
2.2.2 Bentuk Verbal Abuse	18
2.2.3 Trash-Talk.....	19
2.3 Game Online	20
2.3.1 Pengertian <i>Game Online</i>	20

2.3.2 Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	21
2.3.3 <i>Game Online Mobile Legends Bang-Bang</i>	24
2.4 Kerangka Teori.....	26
2.5. Kerangka Konseptual	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
3.1 Paradigma Penelitian.....	29
3.2 Pendekatan Penelitian.....	30
3.3 Metode Penelitian.....	31
3.4 Metode Pengambilan Informan.....	31
3.5 Sumber Data	32
3.6 Teknik Pengumpulan Data	33
3.7 Teknik Analisis Data	34
3.8 Teknik Interpretasi Data	35
3.9 Keabsahan Data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	37
4.1 Analisis.....	37
4.2 Pembahasan.....	44
4.2.1 Komunikasi Efektif Psikologi Komunikasi Komunitas <i>Mobile Legends</i>	44
BAB V PENUTUP.....	51
5.1 Kesimpulan.....	51
5.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	2
Gambar 2.1	51



DAFTAR TABEL

Tabel Coding Wawancara.....	67
-----------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Wawancara	56
Lampiran Dokumentasi.....	73



ABSTRAK

Skripsi ini bertujuan menjelaskan tentang tindakan *verbal abuse* sesama *gamers* dalam game “**Mobile Legends**” ditinjau dari segi psikologi komunikasi. Penulis tertarik untuk mengungkap kasus ini dari segi motif, faktor situasional dan internal dari para *gamers* itu sendiri untuk menemukan tujuan yang menjadi alasan untuk para *gamers* melakukan tindakan *verbal abuse* tersebut. Penelitian ini akan menggunakan teori Psikologi komunikasi dan konsep *verbal abuse* untuk menemukan jawaban atas pertanyaan penelitian. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan tiga hal. Pertama, setiap *gamers* memiliki komunitas tersendiri sebelum melakukan tindakan *verbal abuse*. Setiap *gamers* secara sadar melakukan tindakan tersebut dengan tujuan demi kebaikan tim. Yang kedua, kekerasan *verbal abuse* dalam komunitas *mobile legends* sudah biasa terjadi karena adanya kesalahpahaman atau tidak sesuai dengan rencana awal. Lalu yang terakhir, para *gamers* melakukan tindakan *verbal abuse* karena memiliki beberapa alasan pribadi, *mood*, serta mengarah pada motif yang berbeda-beda. Dalam halnya bermain *game online*, motif kompetensi pastinya ada pada setiap *gamers* untuk membuktikan bahwa dirinya lebih layak dalam mengisi suatu *role* pada game *mobile legends*. Motif perasaan juga menjadi motif penting karena tujuannya mengarah pada keberlangsungan tim untuk memotivasi agar bisa mendapatkan kemenangan. Selain faktor sosiopsikologis, faktor situasional memiliki peran penting dalam memengaruhi perilaku manusia. Faktor situasional membuat adanya tindakan yang mendorong dan memperteguh perilaku yang berasal dari orang lain dan situasi pendorong perilaku. Situasi pendorong perilaku yaitu situasi permisif yang memungkinkan manusia dapat melakukan hal sesuka hatinya tanpa harus merasa malu. Sebaliknya, situasi restriktif menghambat manusia dalam berperilaku sesuka hatinya.

Kata Kunci : *Gamers, Mobile Legends, Verbal abuse, Motif, Psikologi Komunikasi*

ABSTRACT

This research aims to explain the verbal abuse act towards gamer's internal forum in "Mobile Legends" games that is being observed from the communication psychology perspective. The author is interested in uncovering this case from the motives, situational factor & internal factor of the gamers to find the purpose of the verbal abuse inside the gamer's internal forum. This research will use the Communication Psychology theory & the Verbal Abuse concept to find the result for this research question. The method that will be use in this research is the Qualitative method. The result of this research has shown 3 things. Firstly, every gamer has their own community before they make the verbal abuse act. Every gamers has already acknowledge the act with the purpose of favoring their team. Secondly, the verbal abuse in the mobile legends community has already common with this issue due to the misconception or the mistake from the original plan of the game. Lastly, the gamers that did the verbal abuse in the game has already some issue such as private issue, mood and some other motive. While playing online game, there's always a motive of competition inside every gamers to prove themselves that they are better role in the mobile legends game. There's also a motive towards feeling that has a purpose to motivate the other players to win. Other than those sociopsychology factor, situational factor also has an important role that influence the human behavior. The situational factor also push the act that comes from other people and pushes the person's behavior. One such thing is permissive situation that makes the person to do what ever they want without hesitation. On the contrary, this restrictive situation stops the human behavior to do what ever they want.

Keywords : Gamers, Mobile Legends, Verbal abuse, Motive, Psychology Communication