



**Fenomena Komunikasi *Verbal Abuse* pada Pemain Game Online  
*Mobile Legends* (Studi Fenomenologi pada Remaja perempuan)**

**Tugas Akhir Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam  
memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi**

**Dosen Pembimbing : Dr. Drs. Anter Venus, M.A., Comm.**

**Nama : Muhammad Nadhy Alamsyah**

**NIM : 1810411277**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK UNIVERSITAS  
PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar:

Nama : Muhammad Nadhy Alamsyah

NIM : 1810411277

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Bilama di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 1 Januari 2025

Yang me  
  
METERAI  
TEMPEL  
CA02EAMX152979384

Muhammad Nadhy Alamsyah

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI / TUGAS AKHIR  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Nadhy Alamsyah  
NIM : 1810411277  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Program Studi : S1 Ilmu Komunikasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**FENOMENA KOMUNIKASI *VERBAL ABUSE* PADA PEMAIN  
GAME ONLINE *MOBILE LEGENDS*. (STUDI  
FENOMENOLOGI PADA REMAJA PEREMPUAN)**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya:

Dibuat di : Jakarta,

Pada tanggal : 1 Januari 2025

Yang menyatakan,



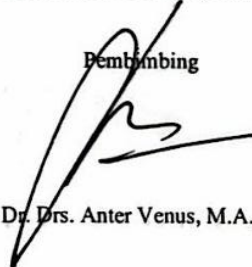
(Muhammad Nadhy Alamsyah)

## PENGESAHAN SKRIPSI

NAMA : Muhammad Nadhy Alamsyah  
NIM : 1810411277  
PROGRAM STUDI : Ilmu Komunikasi  
JUDUL : Fenomena Komunikasi Verbal Abuse pada Pemain Game Online Mobile Legends (Studi Fenomenologi pada Remaja perempuan)

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Pembimbing



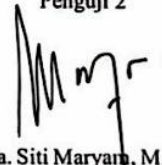
( Prof. Dr. Drs. Anter Venus, M.A., Comm. )

Penguji 1



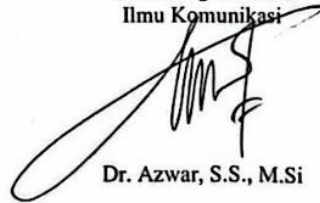
( Dr. Kusumajanti, S.Sos., M.M., M.Si. )

Penguji 2



( Dra. Siti Maryam, M.Si. )

Ketua Program Studi  
Ilmu Komunikasi



Dr. Azwar, S.S., M.Si

Ditetapkan di : Jakarta  
Tanggal Ujian : 7 Januari 2025

## Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi fenomena pelecehan verbal (verbal abuse) pada remaja perempuan dalam game online *Mobile Legends*. Menggunakan metode kualitatif fenomenologi, penelitian ini menggali pengalaman subjektif lima narasumber melalui wawancara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelecehan verbal dipersepsikan sebagai fenomena kompleks yang mencerminkan budaya kompetitif dan stereotip gender dalam komunitas game. Pelecehan ini berdampak pada kesejahteraan emosional korban, menurunkan rasa percaya diri, dan memengaruhi pola komunikasi mereka. Meski demikian, para pemain tetap bermain karena motivasi intrinsik, seperti interaksi sosial, tantangan kompetitif, dan dukungan komunitas. Respon terhadap pelecehan beragam, dari mengabaikan hingga melaporkan pelaku. Implikasi temuan mencakup rekomendasi bagi pengembang untuk meningkatkan sistem penalti dan menciptakan ruang permainan yang inklusif. Penelitian ini berkontribusi pada pemahaman akademis tentang interaksi sosial di dunia digital serta memberikan saran praktis untuk mengurangi toksisitas dalam game online.

Kata kunci: pelecehan verbal, *Mobile Legends*, remaja perempuan, fenomenologi,.

## **Abstract**

This study explores the phenomenon of verbal abuse among adolescent female players in the online game Mobile Legends. Using a qualitative phenomenological approach, the research delves into the subjective experiences of five participants through in-depth interviews. The findings reveal that verbal abuse is perceived as a complex phenomenon reflecting the competitive culture and gender stereotypes within the gaming community. This abuse impacts the emotional well-being of the victims, lowering their self-confidence and influencing their communication patterns. However, players continue to engage in the game due to intrinsic motivations, such as social interaction, competitive challenges, and community support. Responses to verbal abuse vary, ranging from ignoring the perpetrators to reporting them. The study's implications include recommendations for developers to enhance penalty systems and create more inclusive gaming environments. This research contributes to the academic understanding of social interactions in digital spaces and provides practical suggestions for reducing toxicity in online games.

**Keywords:** verbal abuse, Mobile Legends, adolescent females, phenomenology, online games

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan ridho-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “*Fenomena Komunikasi Verbal Abuse pada Pemain Game Online Mobile Legends (Studi Fenomenologi pada Remaja Perempuan)*”. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, doa, serta bimbingan berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Dosen Pembimbing Skripsi Dr. Drs. Anter Venus, M.A., Comm. yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan dengan sabar dan penuh perhatian selama proses penulisan skripsi ini.
2. Seluruh dosen Program Studi Ilmu Komunikasi UPN Veteran Jakarta, yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan inspirasi selama masa perkuliahan.
3. Kedua orang tua tercinta, atas doa, dukungan, serta kasih sayang yang tiada henti mengiringi setiap langkah penulis dalam menyelesaikan studi.
4. Sahabat dan teman-teman seperjuangan, atas dukungan moral, kebersamaan, dan semangat yang telah diberikan selama masa studi hingga penyelesaian skripsi ini.
5. Pihak-pihak lain, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, namun telah memberikan kontribusi, dukungan, dan motivasi dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan tangan terbuka menerima kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan di masa mendatang. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif, baik secara akademis maupun praktis, khususnya dalam kajian Ilmu Komunikasi.

## DAFTAR ISI

Pernyataan Orisinalitas.....	2
Pernyataan Persetujuan Publikasi Skripsi .....	3
Pengesahan Skripsi.....	4
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>11</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	11
1.2 Pertanyaan penelitian.....	16
1.3 Tujuan Penelitian .....	16
1.4 Manfaat Penelitian .....	17
1.4.1 Manfaat Praktis .....	17
Manfaat Akademis.....	17
1.5 Sistematika Penulisan.....	18
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>20</b>
2.1 Teori Penelitian .....	20
2.1.1 Teori Interaksi Simbolik .....	20
2.2 Konsep Penelitian.....	22
2.2.1 Game Online .....	22
2.2.2 Verbal Abuse .....	23
2.2.3 Perempuan .....	26
2.2.4 Konsep Makna .....	27
2.3 Kerangka Pemikiran .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>30</b>
3.1 Objek Penelitian .....	30
3.2 Jenis Penelitian .....	35
3.3 Teknik Pengumpulan data .....	37
3.3.1 Wawancara.....	37
3.3.2 Observasi .....	38
3.4 Sumber Data .....	38
3.4.1 Data Primer .....	38
3.4.2 Subjek Penelitian .....	39
3.5 Teknik Analisa Data.....	39
3.7 Tabel Rencana Waktu.....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>44</b>



4.1	Gambaran Umum Narasumber .....	44
4.2	Deksripsi Pembahasan Hasil Temuan .....	47
4.2.1	Makna Komunikasi dalam Game Online.....	48
4.2.2	Persepsi Narasumber tentang Fungsi Komunikasi .....	53
4.3	Makna Verbal Abuse bagi Pemain .....	62
4.4	Pengalaman dan Dampak Verbal Abuse .....	90
4.5	Motif dan Faktor Pendukung untuk Tetap Bermain.....	105
4.6	Pembahasan Temuan Penelitian .....	114
4.6.1	Analisis Berdasarkan Teori Interaksi Simbolik.....	114
4.6.2	Hubungan Temuan dengan Penelitian Terdahulu.....	121
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		122
5.1	Kesimpulan.....	123
5.2	Implikasi Temuan.....	126
5.3	Saran .....	126
Daftar Pustaka .....		127
LAMPIRAN .....		130

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kekerasan Verbal di Mobile Legend .....	12
Gambar 1. 2 Peringatan dari Pengembang Game Mobile Legends .....	13
Gambar 1. 3 Data Pemain Game online .....	15
Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran .....	29
Gambar 3. 1 Logo Mobile Legends .....	30
Gambar 3. 2 Fitur <i>voice chat</i> .....	32
Gambar 3. 3 Sistem Pesan .....	33
Gambar 3. 4 Fitur Pemilihan Hero .....	33
Gambar 3. 5 <i>Matchmaking</i> Sistem .....	34
Gambar 3. 6 Peta dan Mode Permainan .....	35

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rancangan Penelitian .....	43
Tabel 4. 1 Rangkuman Hasil Wawancara .....	118