

**GAYA KOMUNIKASI KOMUNITAS GAMERS
MOBILE LEGENDS PADA AKSI KEKERASAN VERBAL
SQUADS PROJECT TRV
DIKOTA BATAM**

SKRIPSI



**Oleh :
James Nathan Mangara
191110062**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2023**

**GAYA KOMUNIKASI KOMUNITAS GAMERS
MOBILE LEGENDS PADA AKSI KEKERASAN
VERBAL SQUADS PROJECT TRV
DIKOTA BATAM**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar sarjana**



**Oleh
James Nathan Mangara
191110062**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN
HUMANIORA UNIVERSITAS PUTERA
BATAM
TAHUN 2023**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : James Nathan Mangara
NPM : 191110062
Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan bahwa “SKRIPSI.” yang saya buat dengan judul:
Gaya Komunikasi Komunitas Gamers Mobile Legends Pada Aksi Kekerasan Verbal Squads Project TRV Dikota Batam

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, didalam naskah skripsi. ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah skripsi. ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah skripsi ini digugurkan dan skripsi yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Batam, 28 Juli 2023



James Nathan Mangara

191110062

**GAYA KOMUNIKASI KOMUNITAS GAMERS
MOBILE LEGENDS PADA AKSI KEKERASAN
VERBAL SQUADS PROJECT TRV DIKOTA BATAM**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**

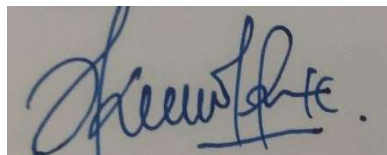
Oleh

James Nathan Mangara

191110062

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
Seperti tertera dibawah ini**

Batam, 28 Juli 2023

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink. The signature is cursive and appears to read 'Ageng Rara Cindoswari'.

Ageng Rara Cindoswari, S.P., M.Si.

Pembimbing

ABSTRAK

Perkembangan internet pesat memberikan manfaat besar dalam kehidupan sehari-hari, termasuk hiburan seperti game online. Namun, game online juga berisiko menimbulkan dampak negatif seperti penurunan prestasi, gangguan jiwa, dan perilaku agresif. Salah satu perilaku yang menjadi perhatian penulis adalah aktivitas gaya komunikasi dari para pemain game online dengan berbicara secara keras, melontarkan kata – kata sarkasme seperti menyebutkan nama – nama binatang, alat kelamin, “tolol”, “goblok”, “najis”, “lonte”, mendominasi, menyalahkan, mengintimidasi, mengkritik, mengancam, dan mengeluarkan perintah dengan kasar. Penelitian dilakukan untuk memahami gaya komunikasi agresif para pemain game online, khususnya dalam game Mobile Legends, yang dapat menyebabkan kekerasan verbal. Peneliti melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui interaksi pada gaya komunikasi dari para pemain game online mobile legends terhadap perilaku kekerasan verbal yang ditimbulkan. Peneliti melibatkan komunitas game mobile legends yang bernama “SQUADS PROJECT TRV” Di kota Batam. Pengumpulan data dilakukan melalui 2 metode yaitu : observasi dan wawancara, dan hasilnya menunjukkan bahwa gaya berkomunikasi dalam kelompok bermain game "Mobile Legends" memengaruhi bagaimana anggota kelompok berinteraksi yang mempengaruhi lingkungan tersebut. Kekerasan verbal dalam permainan ini memberikan dampak negatif.

KATA KUNCI : Gaya Komunikasi, Interaksi, Kekerasan Verbal, Mobile Legends

ABSTRAK

The rapid development of the internet has provided significant benefits in our daily lives, including entertainment such as online gaming. However, online games also carry risks of negative impacts, such as decreased performance, mental disturbances, and aggressive behavior. The author is particularly concerned about the communication style of online game players, where they speak loudly and use sarcastic remarks, including mentioning animal names, genitals, and offensive terms like "fool," "idiot," "filthy," and "prostitute." Additionally, players may exhibit dominating, blaming, intimidating, criticizing, threatening, and issuing harsh commands. The research aims to understand the aggressive communication style of online game players, specifically in the game Mobile Legends, which can lead to verbal violence. The researchers conducted this study to explore how the communication style of Mobile Legends players, within the community called "SQUADS PROJECT TRV" in Batam city, influences the occurrence of verbal violence. Data was collected through two methods: observation and interviews, and the results indicate that the communication style within the game group significantly affects how its members interact, ultimately influencing the gaming environment. Verbal violence in this game has negative consequences.

Keyword : *Communication Style, Interaction, Verbal Violence, Mobile Legends*

KATA PENGANTAR

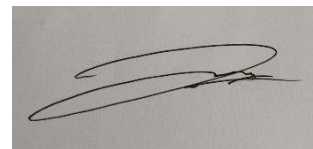
Puji Syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Fakultas ilmu sosial dan Humaniora dengan Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Putera Batam, Ibu Dr. Nur Elfi Husda., S.Kom., M.S.I
2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Bapak Dr. Michael Jibrael Rorong., S.T., M.I.Kom.
3. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Ibu Ageng Rara Cindoswari, S.P., M.Si.
4. Ibu Ageng Rara Cindoswari, S.P., M.Si.selaku Pembimbing skripsi pada Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Putra Batam
5. Dosen dan Staff Staff Universitas Putera Batm
6. Dosen-Dosen Program Studi ilmu Komunikasi Universitas Putera Batam
7. Teman-teman Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Putera Batam
8. Orang Tua Penulis, Ayah Joni dan Ibu Kiki

Semoga Tuhan Yang Maha Kuasa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan berkat dan kasih pengampunan-Nya, Amin.

Batam, 23 Juli 2023



James Nathan Mangara

Daftar Isi

Halaman Sampul.....	i
Halaman Judul.....	ii
Surat Pernyataan Orisinalitas	iii
Halamn Pengesahan.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Fokus Penelitian.....	13
1.3. Rumusan Masalah	13
1.4. Tujuan Penelitian	14
1.5. Mafaat Penelitian	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	16
2.1. Kajian Teoritis	16
2.1.1. Komunikasi	16
2.1.1.1. Model – Model Komunikasi	18
2.1.1.2. Jenis – Jenis Komunikasi	27
2.1.1.2.1. Komunikasi Verbal	28
2.1.1.2.2. KOMUNIKASI NONVERBAL	31
2.1.1.3. Gaya Komunikasi.....	33
2.1.2. Komunitas	39
2.1.3. Game Online	44
2.1.4. Mobile Legends Bang-Bang	46
2.1.4.1. Ranking pada Mobile legends	50
2.1.4.2. Jenis-jenis Hero Mobile Legends.....	52
2.1.4.3. Emblem Mobile Legends	57
2.1.4.4. Battle Spell Mobile Legends.....	59
2.1.4.5. Equipment Mobile Legends	62
2.1.4.6. Cara Berkomunikasi Mobile Legends.....	66
2.1.5. Kekerasan Verbal.....	69
2.2. Penelitian Terdahulu	72
BAB III METODE PENELITIAN	85
3.1. Jenis penelitian.....	85
3.2. Objek Penelitian.....	85

3.3.	Subyek Penelitian.....	86
3.3.1.	Informan.....	86
3.3.2.	Responden.....	87
3.4.	Teknik Pengumpulan Data.....	90
3.5.	Metode Analisis	91
3.6.	Uji kredibilitas.....	93
3.6.1.	Uji credibility.....	94
3.6.2.	Uji transferability	96
3.7.	Lokasi dan Jadwal Penelitian	98
BAB IV HASIL dan PEMBAHASAN.....		99
4.1	Profil Objek Penelitian.....	99
4.2	Hasil Penelitian	102
4.2.1.	Interaksi komunitas gamers dalam Mobile Legends.....	104
4.2.2.	Gaya komunikasi komunitas gamers dalam Mobile Legends.....	105
4.2.3.	Aksi Kekerasan verbal terbentuk berdasarkan gaya komunikasi komunitas gamers	106
4.3	Pembahasan.....	107
4.3.1.	Interaksi Komunitas Gamers:.....	107
4.3.2.	Gaya Komunikasi Komunitas Gamers:.....	108
4.3.3.	Aksi Kekerasan Verbal	109
BAB V SIMPULAN dan Saran.....		111
5.1.	Simpulan	111
5.2.	Saran	113
Daftar Pustaka		115
Lampiran 1. Pendukung Penelitian		
Lampiran 2. Daftar Riwayat Hidup		
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian		

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1.1 Kategori penggunaan internet.....	2
Gambar 1.1.2 Logo Nexia Game.....	2
Gambar 1.1.3 Logo Redmoon.....	3
Gambar 1.1.4 Logo Laghaim Online.....	4
Gambar 1.1.5 Logo Ragnarok Online.....	4
Gambar 1.1.6 Logo Gunbound.....	5
Gambar 1.1.7 Logo Mobile Legend Bang-Bang	6
Gambar 1.1.8 Logo Mobile Legend Adventure.....	7
Gambar 1.1.9 Contoh Gaya komunikasi dalam game online.	11
Gambar 1.1.10 Contoh Komunikasi yang menampilkan kekerasan verbal.....	11
Gambar 2.1.1 Mode Classic Mobile Legends	47
Gambar 2.1.2 Mode Ranked Mobile Legends.....	48
Gambar 2.1.3 Mode Brawl Mobile Legends.....	48
Gambar 2.1.4 Mode VS AI Mobile Legends.....	49
Gambar 2.1.5 Mode Custom Mobile Legends	49
Gambar 2.1.6 Mode Arcade Mobile Legends	50
Gambar 2.1.7 Item Attack Mobile Legends	63
Gambar 2.1.8 Item Magic Mobile Legends.....	63
Gambar 2.1.9 Item Defence Mobile Legends.....	64
Gambar 2.1.10 Item Movement Mobile Legends.....	64
Gambar 2.1.11 Item Jungle Mobile Legends.....	65
Gambar 2.1.12 Item Roaming Mobile Legends	65
Gambar 2.1.13 Quick Chat Mobile Legends.....	66
Gambar 2.1.14 Voice Chat Mobile Legends.....	67
Gambar 2.1.15 Emoticon Mobile Legends.....	67
Gambar 2.1.16 Quick Respon.	68
Gambar 2.1.17 Teks Chat.....	68

Gambar 2.3 Kerangka Konseptual Gaya Komunikasi dalam Mobile Legends 82

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1.1 Rank Pada Mobile Legends.....	50
Tabel 2.1.2 Jenis – Jenis Hero Mobile Legends.....	52
Tabel 2.1.3 Macam – Macam Emblem Mobile Legends	57
Tabel 2.1.4 Battle Spell Mobile Legends	58
Tabel 3.3.1 Informan	87
Tabel 3.3.2 Nama Anggota Squads Project TRV	88
Tabel 3.7 Jadwal Penelitian.....	98