

**PERILAKU TOXIC DALAM KOMUNIKASI ANTAR
ANGGOTA TIM DI GAME ONLINE PUBG MOBILE**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Richard Jeremiah Halim

00000043427

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERILAKU TOXIC DALAM KOMUNIKASI ANTAR
ANGGOTA TIM DI GAME ONLINE PUBG MOBILE**



Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Richard Jeremiah Halim

00000043427

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Richard Jeremiah Halim

NIM 00000043427

Program studi : Ilmu Komunikasi

Skripsi dengan judul:

PERILAKU TOXIC DALAM KOMUNIKASI ANTAR ANGGOTA TIM DI GAME ONLINE PUBG MOBILE

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 23 Juni 2024



(Richard Jeremiah Halim)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

PERILAKU TOXIC DALAM KOMUNIKASI ANTAR ANGGOTA TIM DI GAME ONLINE PUBG MOBILE

Oleh

Nama : Richard Jeremiah Halim
NIM : 00000043427
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Selasa, 11 Juni 2024
Pukul 10.30 s.d 12.00 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Dr. Tangguh Okta Wibowo, S. Hum., M.A.
NIDN 0320109004

Penguji



Anton Binsar, S. Sos., M. Si.
NIDN 0309027705

Pembimbing



Helga Liliani Cakra Dewi, S. Ikom., M.Comm.
NIDN 0317089201

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Cendera Rizky
Anugrah Bangun
2024.06.26
23:40:16 +07'00'

Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si.
NIDN 0304078404

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Richard Jeremiah Halim
NIM : 00000043427
Program Studi : Komunikasi Strategis
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERILAKU TOXIC DALAM KOMUNIKASI ANTAR ANGGOTA TIM DI GAME ONLINE PUBG MOBILE

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 20 Mei 2024


(Richard Jeremiah Halim)

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan skripsi ini dengan judul: **“PERILAKU TOXIC DALAM KOMUNIKASI ANTAR ANGGOTA TIM DI GAME ONLINE PUBG MOBILE”** dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini banyak dukungan, bimbingan dan bantuan yang penulis dapatkan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Dengan ketulusan hati, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

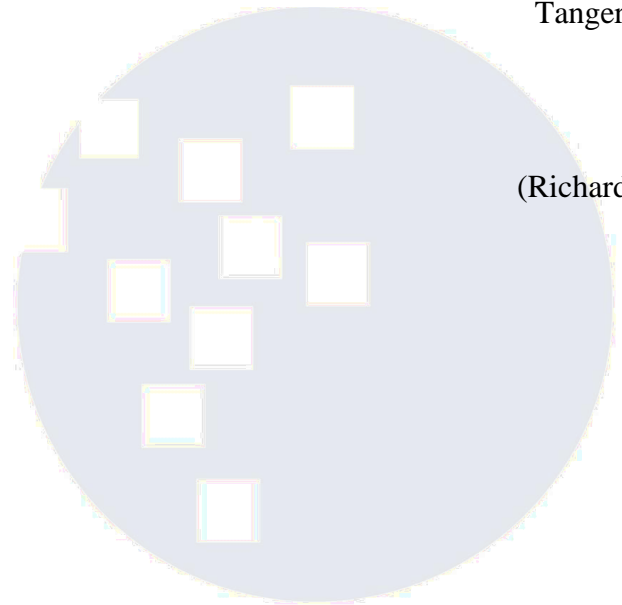
1. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A. selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Ir. Andrey Andoko, M.Sc. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Dr. Tangguh Okta Wibowo, S. Hum., M.A. selaku Ketua sidang skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan untuk skripsi ini.
5. Ibu Helga Liliani Cakra Dewi, S. Ikom., M.Comm. sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya skripsi ini.
6. Bapak Anton Binsar, S. Sos., M. Si. sebagai Penguji sidang skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan untuk skripsi ini.
7. Para pemain *game online* PUBG Mobile dalam satu tim yang telah ikut berpartisipasi dalam penelitian skripsi ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Serta berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu-satu.

Semoga skripsi ini dapat menjadi pembelajaran, motivasi, dan sumber informasi kedepannya bagi para pembaca khususnya mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 20 Mei 2024



(Richard Jeremiah Halim)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERILAKU TOXIC DALAM KOMUNIKASI ANTAR ANGGOTA TIM DI GAME ONLINE PUBG MOBILE

(Richard Jeremiah Halim)

ABSTRAK

Kehadiran game online telah menjadi semakin digemari termasuk di Indonesia. Salah satu game online yang populer adalah Player Unknown's Battlegrounds (PUBG). Fitur voice chat yang disediakan dalam PUBG Mobile memungkinkan para pemain saling berkomunikasi namun interaksi yang terjadi bisa menimbulkan perilaku toxic. Penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengidentifikasi perilaku toxic dalam komunikasi antara pemain game online PUBG Mobile dengan metode penelitian studi kasus dan teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi partisipatif dan dokumentasi. Hasil penelitian yang dilakukan terhadap dua belas permainan dengan jumlah pemain sebanyak 34 orang adalah adanya perilaku toxic dalam komunikasi antar anggota tim pemain game online PUBG Mobile diantaranya perilaku toxic communication aggression berupa flaming dan offensive naming, serta perilaku toxic sabotaging berupa blatant sabotaging. Dalam penelitian ini tidak ditemukan perilaku toxic communication aggression berupa report threatening, perilaku toxic cheating berupa scripting, smurfing, rank boosting, perilaku toxic hostage holding, perilaku toxic mediocritizing, perilaku toxic sabotaging berupa surreptitious sabotaging. Perilaku toxic yang ditemukan dalam komunikasi antar anggota tim pemain game online PUBG Mobile telah mempengaruhi interaksi antara pemain dan mempengaruhi dinamika permainan.

Kata kunci: Toxic, Komunikasi, PUBG Mobile



TOXIC BEHAVIOR IN COMMUNICATION AMONG TEAM MEMBERS IN THE ONLINE GAME PUBG MOBILE

(Richard Jeremiah Halim)

ABSTRACT

The presence of online games has become increasingly popular, including in Indonesia. Popular online game is Player Unknown's Battlegrounds (PUBG). The voice chat feature provided in PUBG Mobile allows players to communicate with each other, but the interactions that occur can lead to toxic behavior. This research is a descriptive qualitative study aimed at identifying toxic behavior in communication between PUBG Mobile game players using case study research methods, with data collection techniques conducted through participatory observation and documentation. The results of the study, conducted through participatory observation and documentation The result of the research conducted on twelve games involving a total of 34 players revealed the existence of toxic behavior in communication among team members of PUBG Mobile players, including toxic communication aggression such as flaming and offensive naming, as well as toxic sabotaging behavior in the form of blatant sabotaging. In this study, no toxic communication aggression behavior in the form of report threatening, toxic cheating behavior such as scripting, smurfing, rank boosting, toxic hostage holding behavior, toxic mediocritizing behavior, and toxic sabotaging behavior in the form of surreptitious sabotaging were found. The toxic behavior found in communication among team members of PUBG Mobile players has influenced the interaction between players and affected the dynamics of the game..

Keywords: *Toxic, Communication, PUBG Mobile*

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

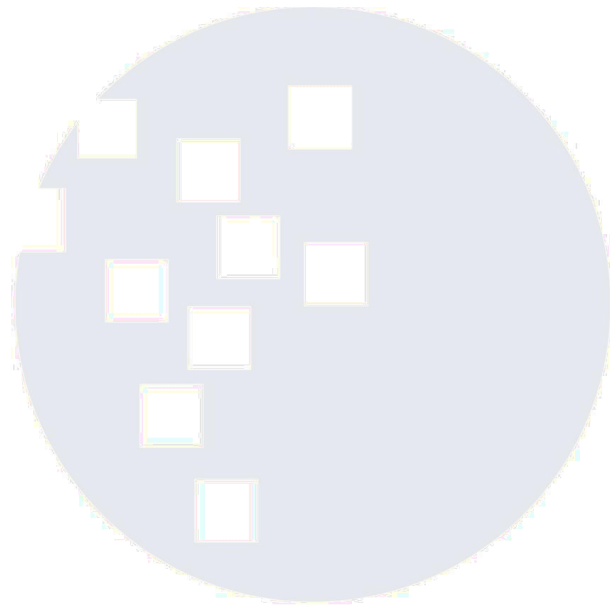
DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Pertanyaan Penelitian	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Kegunaan Penelitian	5
1.5.1 Kegunaan Akademis	5
1.5.2 Kegunaan Praktis.....	5
1.5.3 Kegunaan Sosial	5
1.5.4 Keterbatasan Penelitian.....	6
BAB II KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP.....	7
2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 Teori atau Konsep yang digunakan.....	10
2.2.1 <i>Game Online</i>	10
2.2.2 Teori Komunikasi Verbal Dan Nonverbal	12
2.2.3 <i>Toxic Behavior</i>	12
2.2.4 Interaksi Manusia Komputer	14
2.3 Alur Penelitian	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1 Paradigma Penelitian	20

3.2	Jenis dan Sifat Penelitian.....	21
3.3	Metode Penelitian	22
3.4	<i>Key Informan</i> Dan Informan	22
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.6	Teknik Keabsahan Data	24
3.7	Teknik Analisis Data	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		27
4.1	Objek/Subjek Penelitian.....	27
4.1.1	Objek Penelitian	27
4.1.2	Subjek Penelitian.....	41
4.2	Hasil Penelitian	41
4.3	Pembahasan	43
4.3.1	Perilaku Toxic Yang Ditemukan.....	43
4.3.1.1	Communication Aggression.....	43
4.3.1.1.1	Flaming.....	43
4.3.1.1.2	Offensive Naming	49
4.3.1.2	Blatant Sabotaging	52
4.3.2	Perilaku Toxic Yang Tidak Ditemukan	55
4.3.2.1	Report Threatening.....	55
4.3.2.2	Scripting	56
4.3.2.3	Smurfing.....	56
4.3.2.4	Rank Boosting.....	57
4.3.2.5	Hostage Holding	57
4.3.2.6	Mediocritizing	58
4.3.2.7	Surreptitious Sabotaging	59
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....		60
5.1	Simpulan.....	60
5.2	Saran.....	60
5.2.1	Saran Akademis	60
5.2.2	Saran Praktis.....	61
DAFTAR PUSTAKA		63
LAMPIRAN.....		69

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu 1-5	7
Tabel 4. 1 Tabel Penelitian Game Online PUBG Mobile	42



UMN

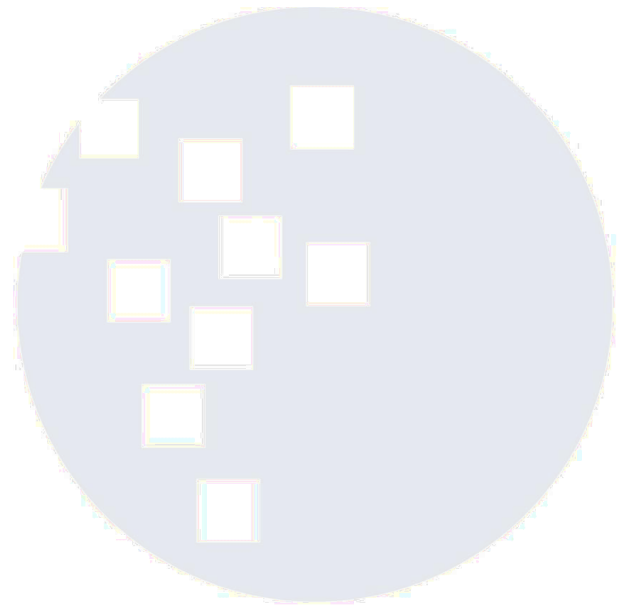
**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Rata-rata Waktu yang Dhabiskan Konsumen Untuk Bermain Game Online Dalam Sehari (2023)	1
Gambar 1. 2 E-Sport Asia Tenggara	2
Gambar 2. 1 Fitur Microphone Dalam PUBG Mobile.....	15
Gambar 2. 2 Fitur Chat Dalam PUBG Mobile.....	16
Gambar 2. 3 Fitur Quick Chat Dalam PUBG Mobile	17
Gambar 2. 4 Discord	18
Gambar 2. 5 Fitur Ping Dalam PUBG Mobile.....	18
Gambar 2. 6 Alur Penelitian.....	19
Gambar 4. 1 Masuk Membuat Akun Baru Melalui Facebook Untuk Game Online PUBG Mobile.....	28
Gambar 4. 2 Memilih Region Akun Baru Game Online PUBG Mobile	29
Gambar 4. 3 Memilih Karakter, Rambut, Bendera Pemain Game Online PUBG Mobile	29
Gambar 4. 4 Map Game Online PUBG Mobile	30
Gambar 4. 5 Fitur Add Friend Game Online PUBG Mobile	31
Gambar 4. 6 Nomor ID Pemain Game Online PUBG Mobile.....	31
Gambar 4. 7 Jumlah Pemain Game Online PUBG Mobile.....	32
Gambar 4. 8 Tombol Control Game Online PUBG Mobile	32
Gambar 4. 9 Tombol Start Game Online PUBG Mobile	33
Gambar 4. 10 Pesawat Pemain Game Online PUBG Mobile	33
Gambar 4. 11 Drop Zone Game Online PUBG Mobile.....	34
Gambar 4. 12 Parasut Game Online PUBG Mobile.....	34
Gambar 4. 13 Smoke Game Online PUBG Mobile	35
Gambar 4. 14 Granat Game Online PUBG Mobile	35
Gambar 4. 15 Vest Game Online PUBG Mobile.....	36
Gambar 4. 16 Helmet Game Online PUBG Mobile.....	36
Gambar 4. 17 Tas Backpack Game Online PUBG Mobile.....	37
Gambar 4. 18 Bangunan Berisi Senjata Game Online PUBG Mobile.....	37
Gambar 4. 19 Looting Crate Game Online PUBG Mobile	38
Gambar 4. 20 Safe Zone, Blue Zone, Red Zone Game Online PUBG Mobile.....	38
Gambar 4. 21 Posisi Knock Game Online PUBG Mobile	39
Gambar 4. 22 Posisi Mati Pemain Game Online PUBG Mobile	39
Gambar 4. 23 Rank Game Online PUBG Mobile.....	40
Gambar 4. 24 Winner Winner Chicken Dinner Game Online PUBG Mobile.....	40
Gambar 4. 25 Offensive Name – killerjesse26	50
Gambar 4. 26 Offensive Name – SUDAHSUNAT3x.....	50
Gambar 4. 27 Offensive Name – BERBURU JANDA.....	51
Gambar 4. 28 Offensive Name – pembelotboot.....	51
Gambar 4. 29 Blatant Sabotaging – Away From Keyboard (AFK).....	53
Gambar 4. 30 Blatant Sabotaging – memberi makan dengan sengaja (bagian 1). 53	

Gambar 4. 31 Blatant Sabotaging – memberi makan dengan sengaja (bagian 2). 54

Gambar 4. 32 Blatant Sabotaging – memberi makan dengan sengaja (bagian 3). 54



UMN

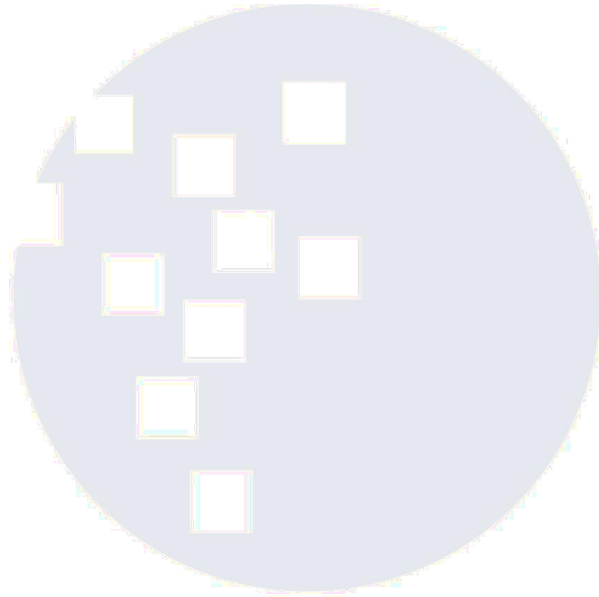
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Turnitin

LAMPIRAN B Form Bimbingan Skripsi

LAMPIRAN C Rekaman *Game Online* PUBG Mobile



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA