

SKRIPSI
TOXIC KOMUNIKASI ANTAR REMAJA
PENGGEMAR GAMEPUBG MOBILE DI DESA
SAMBIROTO



Disusun oleh:
Raka Adisyahputra
19.96.1097

JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA
2023

SKRIPSI
TOXIC KOMUNIKASI ANTAR REMAJA
PENGGEMAR GAME PUBG MOBILE DI DESA
SAMBIROTO



Disusun oleh:
Raka Adisyahputra
19.96.1097

JURUSAN ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA
2023

PERSETUJUAN

SKRIPSI

TOXIC KOMUNIKASI ANTAR REMAJA PENGGEMAR GAME PUBG MOBILE DI DESA SAMBIROTO

Yang dipersiapkan dan disusun oleh


Raka Adisyahputra

19.96.1097

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing skripsi

Pada tanggal 7 April 2023

Dosen Pembimbing


Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.

NIK. 190302107

**PENGESAHAN
SKRIPSI**

**TOXIC KOMUNIKASI ANTAR REMAJA PENGGEMAR GAME PUBG
MOBILE DI DESA SAMBIROTO**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh
Raka Adisyahputra

19.96.1097

Telah dipertahankan di depan
Dewan Penguji Pada tanggal

23 Mei 2023

Susunan Dewan Penguji

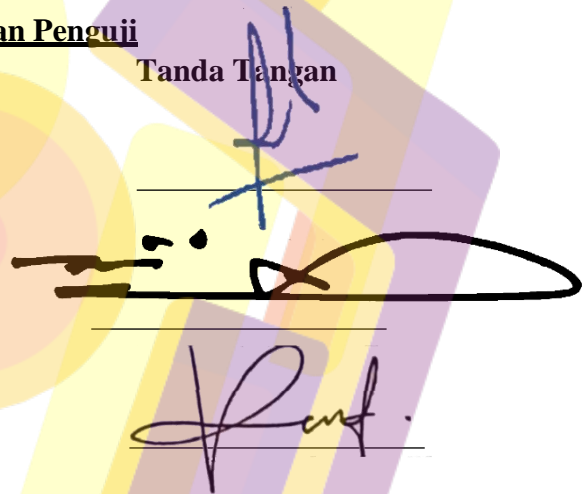
Nama Penguji

Tanda Tangan

**Dosen Erik Hadi Saputra, S.Kom.,
M.Eng.**
NIK. 190302107

Dosen Kalis Purwanto, Dr. MM
NIK 190302357

**Dosen Kartika Sari Y. S.I.Kom.,
M.A**
NIK190302444



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi
Tanggal 23 Mei 2023

DEKAN FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL



Emha Taufik Luthfi, S.T. M.Kom.
NIK.190302125

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

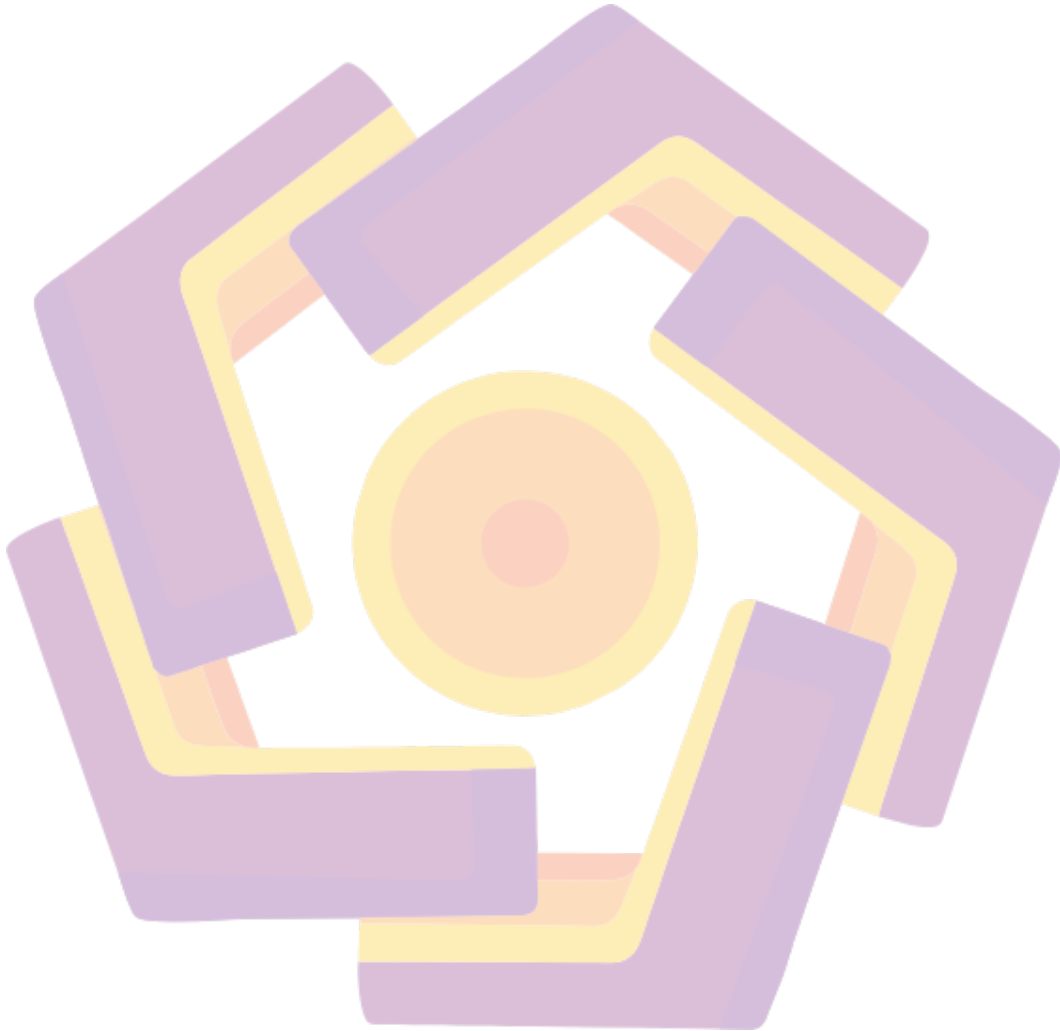
Yogyakarta, Senin 26 Desember 2022



Raka Adisyahputra
NIM.19.96.1097

MOTTO

Use your brain, not your muscles.



KATA PENGANTAR

Puji syukur, atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu (S1) di program studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Adapun penyusunan skripsi ini digunakan sebagai bukti bahwa penyusun telah melaksanakan dan menyelesaikan penelitian Skripsi. Dalam proses penyusunan laporan ini penyusun mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M (Rektor Universitas Amikom Yogyakarta).
2. Emha Taufiq Luthfi, S.T.,M.Kom. (Dekan Fakultas dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta)
3. Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng. (Kaprodil Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta dan selaku dosen pembimbing)
4. Rivga Agusta, M.A. (Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta)
5. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan moril maupun materil serta doa yang tidak pernah dapat terukur.
6. Teman-teman seperjuangan yang turut memberikan semangat maupun motivasi, semoga Tuhan Yang Maha Esa memudahkan jalan kalian untuk menyelesaikan skripsi.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa membalas kebaikan yang telah diberikan, Amin. Penulis menyadari penulisan penelitian skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan guna memberi kesempurnaan pada karya tulisan selanjutnya.

Yogyakarta, [26, Desember 2020]

Penulis

Raka Achyutha putra

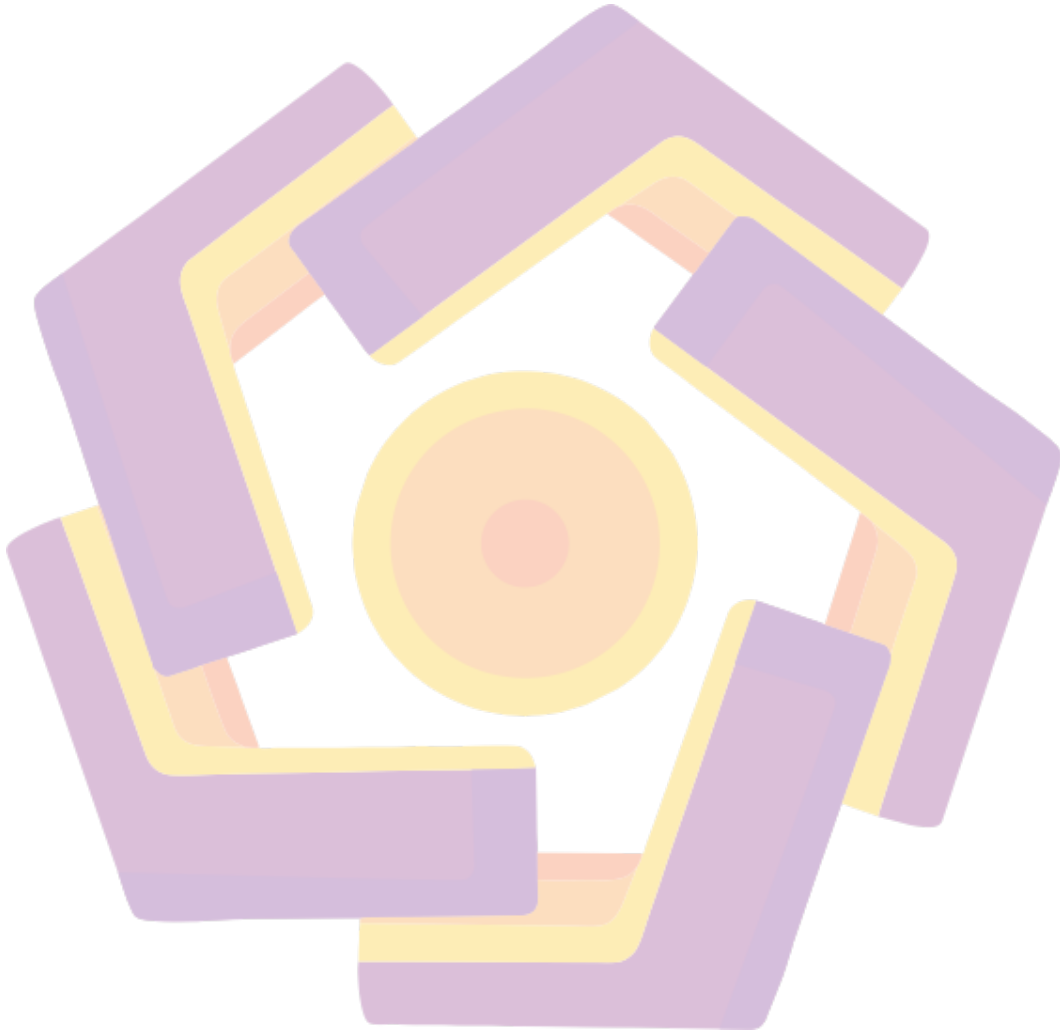
DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Rumusan Masalah	8
1.4 Pembatasan Masalah	9
1.5 Maksud Penelitian	9
1.6 Tujuan Penelitian	9
1.7 Manfaat Penelitian	9
BAB II	11
TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Landasan Teori	11
2.1.1 Komunikasi	11
2.1.2 Model Komunikasi	11
2.1.3 Komunikasi Interpersonal (Antar pribadi)	13
2.1.4 Toxic Komunikasi	15
2.1.5 Remaja	15
2.1.6 Game	16
2.1.7 PUBG Mobile	17

2.2	Kerangka Pemikiran	21
BAB III		
METODOLOGI PENELITIAN.....		24
3.1	Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	24
3.2	Subjek, Objek dan Lokasi Penelitian	25
3.3	Data dan Sumber Data.....	25
3.4	Tahap-Tahap Penelitian.....	26
3.5	Teknik Pengumpulan Data Penelitian	28
3.6	Teknik Validitas Data Penelitian.....	29
3.7	Teknik Analisis Data Penelitian	38
BAB IV		
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		39
4.1	Pembahasan	39
4.1.1	Sejarah PUBG.....	39
4.1.2	Gambaran Umum PUBG Mobile	41
4.1.3	Peminat PUBG Mobile	41
4.1.4	<i>Trash-Talking</i>	42
4.1.5	<i>Dark Jokes</i>	43
4.1.6	<i>Cyberbullying</i>	44
4.2	Hasil Penelitian.....	45
4.2.1	Gambaran Penelitian.....	45
4.2.2	Komunikasi Dalam PUBG Mobile	46
4.2.3	Bentuk Komunikasi Verbal Dalam Game PUBG Mobile.....	46
4.2.4	Kekerasan Komunikasi Non-Verbal	49
4.2.5	Dampak Dari <i>Toxic</i> Komunikasi	50
BAB V		
KESIMPULAN		53
5.1	Saran	53
5.2	Kesimpulan.....	53
DAFTAR PUSTAKA		55
LAMPIRAN.....		59

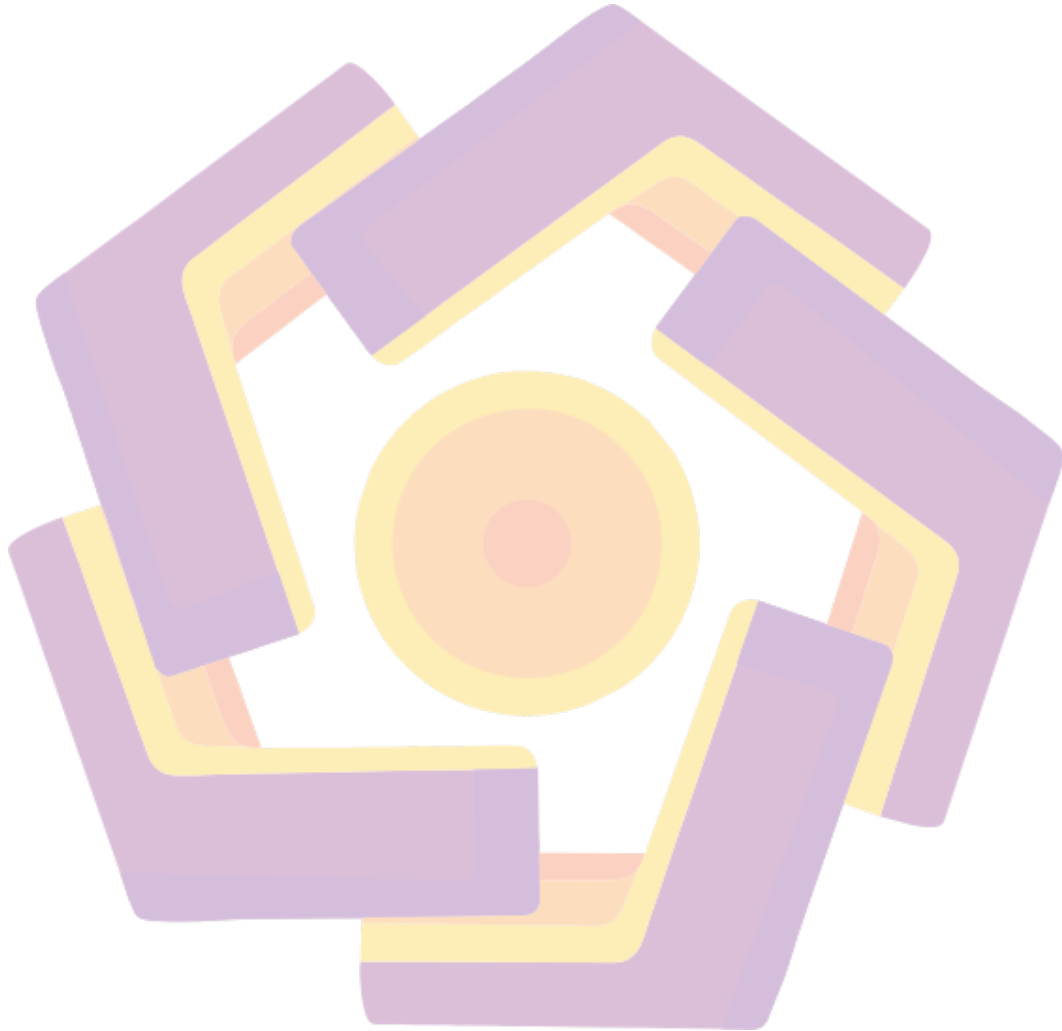
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Stimulus-Respon.....12



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	17
Tabel 2.2 Kerangka Pemikir.....	21
Tabel 3.1 Time.....	29
Tabel 4.1 Deskripsi Informan.....	45



INTISARI

Penelitian yang berjudul “TOXIC KOMUNIKASI ANTAR REMAJA PENGGEMAR GAME PUBG MOBILE DI DESA SAMBIROTO” dalam sebuah komunikasi sangat diperlukannya respon dari lawan bicara yang dilakukan secara verbal ataupun non-verbal. Komunikasi sering terjadi melalui lisan dan media elektronik, adanya komunikasi positif dan negatif sangat sering terjadi akibat oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab atas perlakuannya. Fenomena toxic komunikasi ini pada era sekarang sudah berkembang karena terbantunya media sosial hingga *game online* yang dimana percakapan ini mudah ditiru oleh anak-anak yang seharusnya tidak mendengarkan perkataan buruk itu, perkataan toxic sendiri dilakukan oleh para pelaku untuk kesenangan mereka sendiri tanpa mengetahui dampak yang dialami oleh korban. Metode pendekatan kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang menghasilkan hasil dari data deskriptif yang berupa bahasa tulisan atau lisan pribadi serta perilaku yang selama ini diamatidan jurnal. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak dari perilaku toxic komunikasi. Sumber data yang diambil adalah wawancara dan observasi, yang dimana wawancara merupakan hasil jawaban para informan sedangkan observasi mencari data melalui jurnal, website, buku-buku, dan sumber relevan lainnya. Hasil dari penelitian ini bahwa toxic komunikasi terjadi akibat ulah para pemain yang bermain secara asal-asalan, tidak pandai dalam bermain game, serta bully yang tidak didasari apapun, maka dari itu penelitian ini mendeskripsikan perilaku toxic komunikasi para pemain hingga dampak yang diterima korban sehingga mengurangi perilaku toxic komunikasi.

Kata kunci : Toxic komunikasi, Game Online, Remaja

ABSTRAK

This research aims to uncover patterns of toxic communication among players in the online game PUBG Mobile in Sambiroto Village. A descriptive qualitative method was used in this study, with data collected through interviews and observations. The results of this research reveal the existence of toxic communication behaviors, where players use offensive words such as "Anjing" (dog), "Kontol" (penis), "Ngentot" (having sex), and "bangsat" (bastard), as well as derogatory jokes and insults towards each other. These findings indicate the phenomenon of "toxic communication" within the online game. This research provides a deeper understanding of the dynamics of toxic communication in the context of online games and promotes a better understanding of its influence on social interactions within friendships.

Keywords: Verbal communication, Online game, Toxic communication