

**PENGALAMAN PEMAIN DALAM MENGHADAPI TOXICITY PADA  
KOMUNITAS GAME VALORANT**

**SKRIPSI**



**Disusun oleh:**

Furqon Huda

19.96.1616

**PROGRAM SARJANA**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2024**

**PENGALAMAN PEMAIN DALAM MENGHADAPI TOXICITY PADA  
KOMUNITAS GAME VALORANT**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar sarjana

pada program studi ilmu komunikasi



**Disusun oleh:**

Furqon Huda

19.96.1616

**PROGRAM SARJANA**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2024**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Pengalaman Pemain Dalam Menghadapi Toxicity Pada Komunitas Game  
Valorant**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Furqon Huda  
NIM 19.96.1616

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada 8 Maret 2024

Dosen Pembimbing,



Erfina Nuruss'adah, M.I.Kom  
NIK. 190302361

**LEMBAR PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Pengalaman Pemain Dalam Menghadapi Toxicity Pada Komunitas Game  
Valorant**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Furqon Huda  
NIM 19.96.1616

telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji

pada 8 Maret 2024

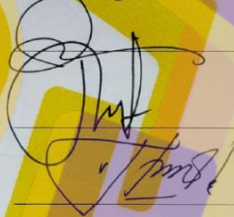
**Nama Penguji**

Rivga Agusta, S.IP, MA  
NIK. 190302319

Angga Intueri Mahendra P., S.Sos, M.I.Kom  
NIK. 190302339

Erfina Nurussa'adah, M.I.Kom  
NIK. 190302361

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)  
8 Maret 2024

Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial



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

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Furqon Huda

NIM : 19.96.1616

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Fakultas Ekonomi dan Sosial

Universitas : Universitas Amikom Yogyakarta

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya ilmiah asli, bukan plagiasi dari orang lain. apabila pernyataan ini tidak benar dan ditemukan plagiasi pada karya lain maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditentukan oleh Universitas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Yogyakarta, 8 Februari 2024



**Furqon Huda**

NIM 19.96.1616

## PERSEMBAHAN

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

1. *Allah Subhanahu wata'ala* yang telah memberikan kesehatan, kemudahan, dan kelancaran dalam penyusunan dan pembuatan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
5. Ibu Dwi Pela Agustina, S.I.Kom., M.A. selaku Dosen Wali Penulis selama masa perkuliahan, terimakasih atas bimbingannya selama penulis menempuh perkuliahan.
6. Ibu Erfina Nurussa'adah, S.I.Kom., M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan dalam membantu penyusun menyelesaikan penulisan skripsi ini. Terima kasih dan mohon maaf apabila ada kesalahan yang dilakukan oleh penulis selama ini.
7. Untuk semua Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang pernah mengajar saya dan membagikan ilmu serta pengalamannya selama saya menimba pendidikan di sini.
8. Narasumber yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.
9. Ayahanda M Ihsan dan Ibu Syarifah Aini yang telah menjadi *support system* penulis, serta memberi penulis kesempatan untuk dapat mengenyam bangku perkuliahan hingga mampu menyelesaikan studi saat ini.

10. Kedua adik saya Jihar Gifhari A. Dan Siti Ulil Brilliant M. yang telah memberikan bantuan moril kepada penulis selama ini sehingga mampu menyelesaikan penulisan skripsi dengan baik.
11. Albita Muna Salsabilla selaku teman dan partner yang menemani dan mendukung saya sejak awal kuliah hingga saat ini.
12. Untuk teman-teman kost Komojoyo 23 yang sudah membagi cerita, canda dan tawa selama saya ada di Yogyakarta ini, tanpa kalian saya pasti akan semakin merasa kesepian.
13. Untuk teman bermain *game* saya para sarjana *Valorant* yang telah menghambat pengerjaan skripsi saya tapi terimakasih sudah menemani saya bermain.
14. Teman-teman kelas Ilmu Komunikasi 9 yang telah menjadi teman selama penulis berkuliah, meskipun hanya sebentar karena pandemi. Semangat mengerjakan skripsi teman-teman, sampai bertemu dilain waktu.
15. Dan terima kasih untuk semua yang tidak sempat disebutkan di sini.



## KATA PENGANTAR

Syukur *alhamdulillah* penulis ucapkan kehadiran-Nya yang berkat Rahmat, hidayah, karunia-Nya dan segala bentuk ridho yang telah diberikan Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, sehingga penulis masih bisa hidup sampai sekarang dan membantu penyusun dalam menyelesaikan penulisan Skripsi yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu (S1) di program studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta, dengan judul “Pengalaman Pemain Dalam Menghadapi *Toxicity* Pada Komunitas *Game Valorant*”.

Meskipun penyusun telah menyusun skripsi ini dengan semaksimal mungkin, penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih terdapat kekurangan dan keterbatasan dalam penulisan. Maka dari itu, izinkan penyusun memohon maaf sebesar-besarnya atas kekurangan dan keterbatasan penelitian ini, serta penyusun menerima masukan yang membangun secara terbuka untuk membangun penulis menjadi lebih baik di masa mendatang.

Akhir kata, penyusun berharap agar skripsi ini dapat memberikan dampak dan manfaat bagi pembaca, serta dapat membantu penelitian di kemudian hari agar mampu membawa perubahan bagi semua pihak, baik internal Universitas Amikom Yogyakarta maupun Indonesia.

Yogyakarta, 7 Mei 2023

Penulis

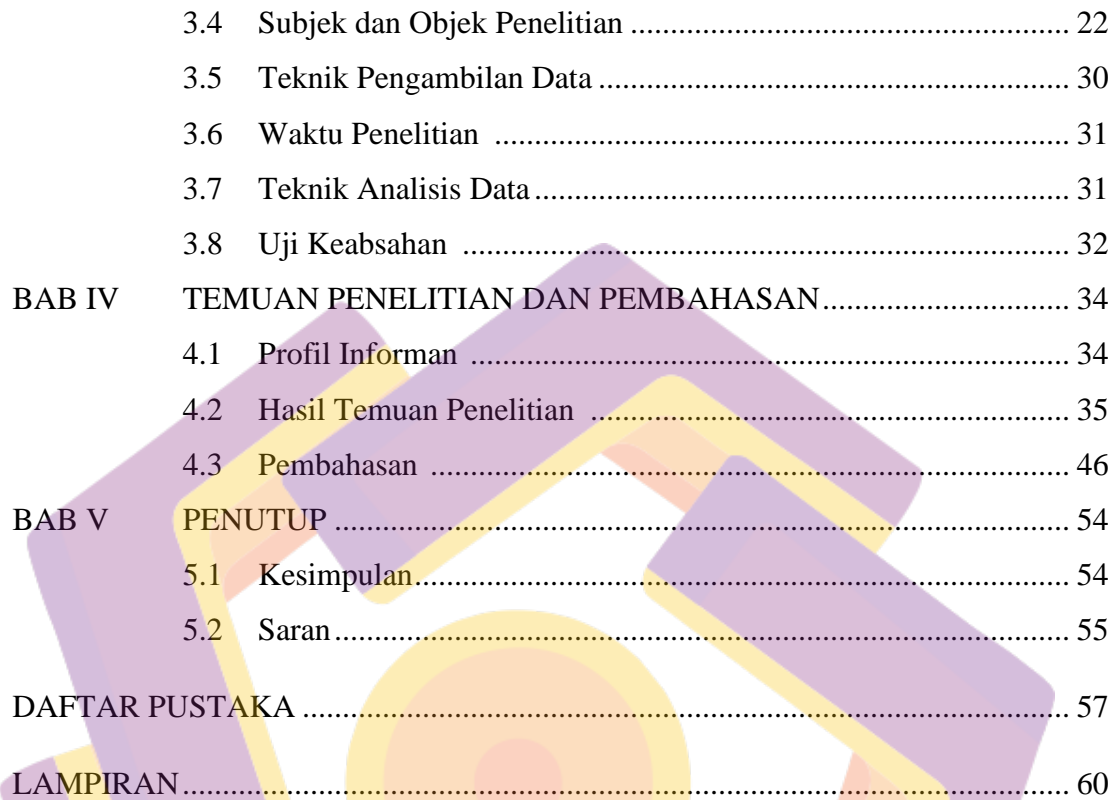
**Furqon Huda**

**NIM:19.96.1616**



## DAFTAR ISI

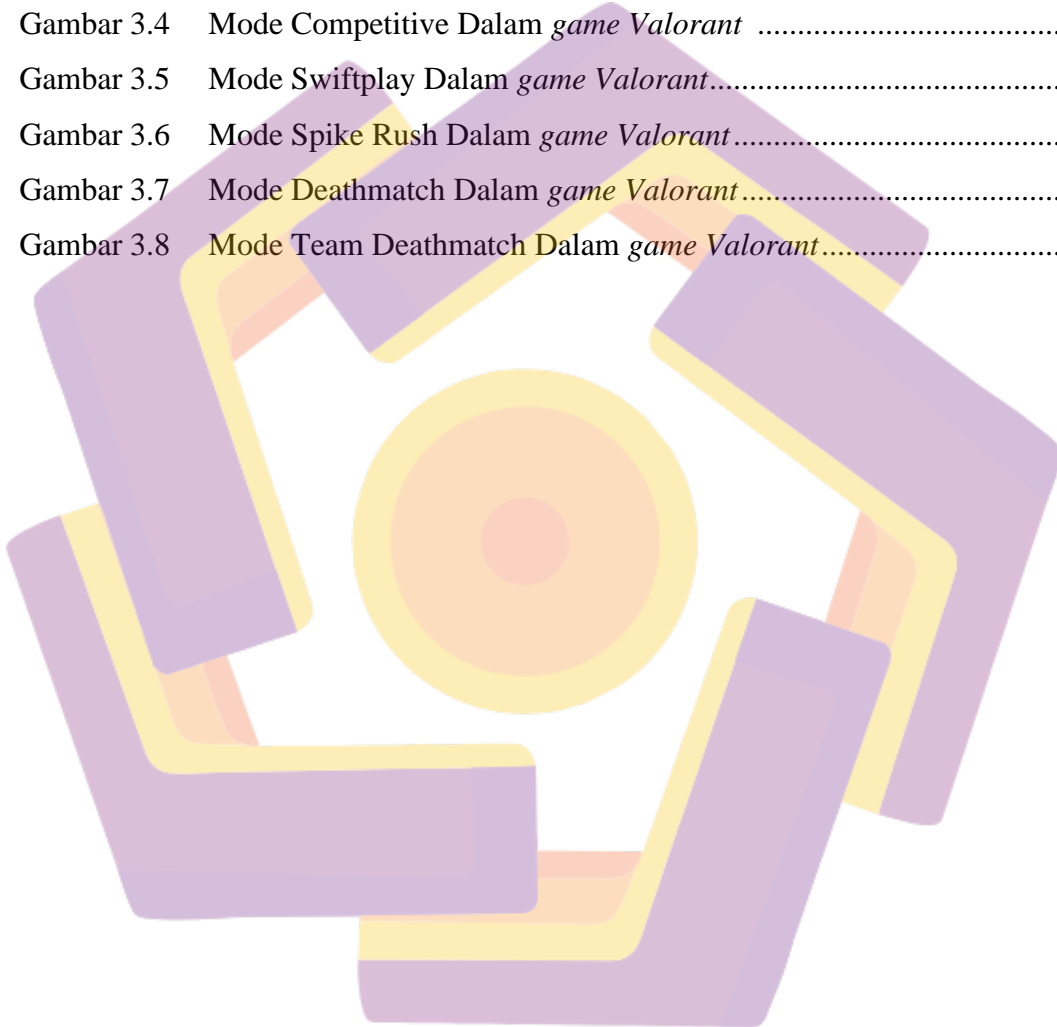
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABLE.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
<b>BAB I</b> <b>PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1    Latar Belakang Masalah.....	1
1.2    Rumusan Masalah.....	6
1.3    Tujuan Penelitian.....	6
1.4    Manfaat Penelitian.....	6
1.5    Sistematika Bab.....	7
<b>BAB II</b> <b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	9
2.1    Landasan Teori.....	9
2.2    Penelitian Terdahulu.....	16
2.3    Kerangka Pemikiran.....	19
<b>BAB III</b> <b>METODE PENELITIAN</b> .....	20
3.1    Paradigma Penelitian.....	20
3.2    Pendekatan penelitian.....	21
3.3    Metode Penelitian.....	22



3.4	Subjek dan Objek Penelitian .....	22
3.5	Teknik Pengambilan Data .....	30
3.6	Waktu Penelitian .....	31
3.7	Teknik Analisis Data .....	31
3.8	Uji Keabsahan .....	32
<b>BAB IV</b>	<b>TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>34</b>
4.1	Profil Informan .....	34
4.2	Hasil Temuan Penelitian .....	35
4.3	Pembahasan .....	46
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>54</b>
5.1	Kesimpulan.....	54
5.2	Saran.....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>57</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>60</b>

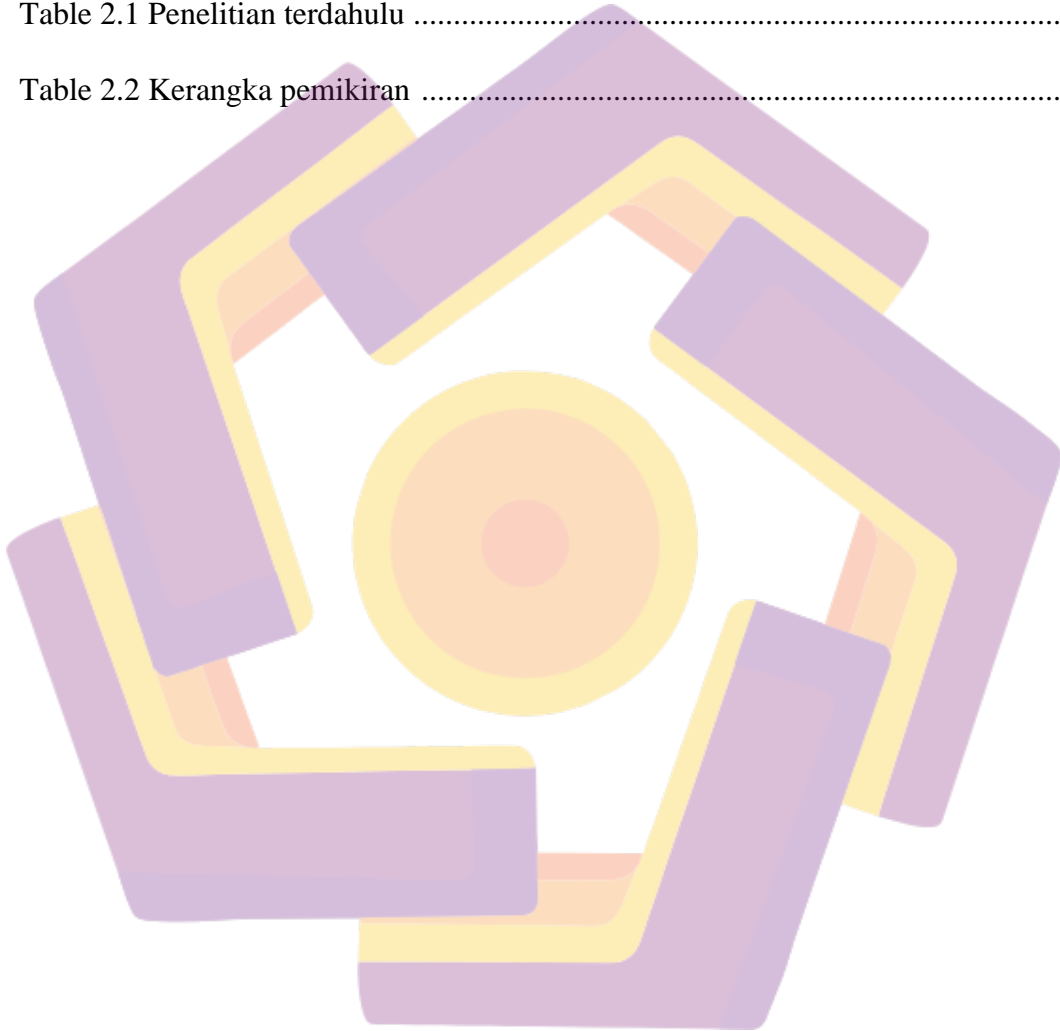
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Logo <i>game Valorant</i> .....	23
Gambar 3.2	Daftar agen dalam <i>game Valorant</i> .....	24
Gambar 3.3	Mode Unrated Dalam <i>game Valorant</i> .....	25
Gambar 3.4	Mode Competitive Dalam <i>game Valorant</i> .....	26
Gambar 3.5	Mode Swiftplay Dalam <i>game Valorant</i> .....	26
Gambar 3.6	Mode Spike Rush Dalam <i>game Valorant</i> .....	27
Gambar 3.7	Mode Deathmatch Dalam <i>game Valorant</i> .....	28
Gambar 3.8	Mode Team Deathmatch Dalam <i>game Valorant</i> .....	29



## DAFTAR TABLE

Table 1.1 Statistik pengguna internet yang bermain game di setiap negara.....	2
Table 1.2 Data jumlah pemain game Valorant di setiap bulannya .....	3
Table 2.1 Penelitian terdahulu .....	15
Table 2.2 Kerangka pemikiran .....	18



## INTI SARI

*Valorant* memiliki bentuk penembak taktis berbasis tim dengan penembak orang pertama. Pemain bermain sebagai salah satu dari sekumpulan agen, yang masing-masing mewakili budaya dan negara yang berbeda. Pemain ditugaskan ke tim menyerang atau bertahan dalam mode permainan utama. Tim terdiri dari lima pemain. Perilaku *Toxic gamer* bisa bermacam-macam, seperti perilaku menyimpang, perilaku antisosial, perilaku disruptif, cyberbullying, trolling, bahasa kasar, hingga perilaku ilegal seperti menyontek. Perilaku *toxic* terjadi tanpa memandang gender. Hal ini tercermin dalam aspek anonimitas dalam *game*, yang memungkinkan pemain berperilaku beracun tanpa mengetahui jenis kelamin satu sama lain. Komunikasi etis dalam *game* online merupakan model untuk mengukur tindakan manusia saat berkomunikasi. Perilaku *toxic* yang masih sering ditemui di kalangan *gamers* diantaranya hate speech, provokasi, bersifat arogan sehingga menimbulkan kontroversi. komunikasi interpersonal atau komunikasi antarpribadi adalah suatu proses komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih secara tatap muka, dimana pengirim pesan dapat menyampaikan pesan secara langsung, dan penerima pesan dapat menerima pesan tersebut. dan merespons secara langsung. Komunikasi interpersonal dapat dianggap sebagai proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau antara beberapa kelompok kecil dengan berbagai efek dan tanggapan langsung. Bentuk komunikasi interpersonal yang melibatkan interaksi antar individu pemain *game*.

**Kata Kunci:** *valorant*, komunikasi interpersonal, komunitas *valorant*.

## **ABSTRACT**

*Valorant takes the form of a team-based tactical shooter with a first-person shooter. Players play as one of a set of agents, each of which represents a different culture and country. Players are assigned to either an attacking or defending team in the main game mode. Teams consist of five players. Toxic gamer behaviour can range from deviant behaviour, antisocial behaviour, disruptive behaviour, cyberbullying, trolling, abusive language, to illegal behaviour such as cheating. Toxic behaviour occurs regardless of gender. This is reflected in the anonymity aspect of gaming, which allows players to behave toxically without knowing each other's gender. Ethical communication in online games is a model to measure human actions when communicating. Toxic behaviour that is still often found among gamers includes hate speech, provocation, being arrogant so that it causes controversy. interpersonal communication or interpersonal communication is a communication process that occurs between two or more people face to face, where the sender of the message can convey the message directly, and the recipient of the message can receive the message and respond directly. Interpersonal communication can be considered as the process of sending and receiving messages between two people or between several small groups with various effects and immediate responses. A form of interpersonal communication that involves interaction between individual game players.*

**Keywords:** *valorant, interpersonal communication, valorant community.*