

**“KONSTRUKSI WACANA IDENTITAS SOSIAL SUKU DAN NASIONALITAS DALAM
CHAT PEMAIN *MOBILE LEGENDS*: *BANG BANG* (ANALISIS WACANA KRITIS TEUN
A. VAN DIJK)”**

SKRIPSI



Disusun oleh:

Vishunatan Jungsi Krista Putra

22.96.3337

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI S1-ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026**

**“KONSTRUKSI WACANA IDENTITAS SOSIAL SUKU DAN NASIONALITAS DALAM
CHAT PEMAIN *MOBILE LEGENDS*: *BANG BANG* (ANALISIS WACANA KRITIS TEUN
A. VAN DIJK)”**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Ilmu Komunikasi



Disusun oleh:

Vishunatan Jungsi Krista Putra

22.96.3337

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI S1-ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN
SKRIPSI
“KONSTRUKSI WACANA IDENTITAS SOSIAL SUKU DAN
NASIONALITAS DALAM *CHAT* PEMAIN *MOBILE LEGENDS: BANG*
***BANG* (ANALISIS WACANA KRITIS TEUN A. VAN DIJK)”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Vishunatan Jungsi Krista Putra
NIM 22.96.3337

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada 04 Februari 2026

Dosen Pembimbing,



Etik Anjar Fitriarti, S.I.Kom., M.A
NIK. 190302656

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI
“KONSTRUKSI WACANA IDENTITAS SOSIAL SUKU DAN
NASIONALITAS DALAM *CHAT* PEMAIN *MOBILE LEGENDS: BANG*
***BANG* (ANALISIS WACANA KRITIS TEUN A. VAN DIJK)”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Vishunatan Jungsi Krista Putra
NIM 22.96.3337

telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji
pada 18 Februari 2026

Nama Penguji

Zahrotus Sa'idah, S.I.Kom., M.A
NIK. 190302448

Rosyidah Jayanti Vijaya, S.E., M.Hum
NIK. 190302266

Etik Anjar Fitriarti, S.I.Kom., M.A
NIK. 190302656

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)
Tanggal 18 Februari 2026

Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial



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

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah 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 di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta 4 Februari 2026



Vishunatan Junsri Krista Putra

NIM. 22.96.3337

KATA PENGANTAR

Puji syukur, Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya 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. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta).
2. Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Rivga Agusta, S.IP., M.A. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta
4. Etik Anjar Fitriarti, S.I.Kom, M.A. selaku Dosen Pembimbing yang memberikan arahan, saran, dan motivasi kepada peneliti.
5. Pengurus Komunitas NEWG periode 2025/2026 yang telah memberikan izin, menyambut, dan memberikan informasi terhadap kebutuhan data dalam penelitian.
6. Keluarga (Mama, Papa, Mbak Atika, Mas Valoryan, Adek Feliks dan Festus) dan teman-teman peneliti Rauf, Brian, Gerald, Ikel, Radja, Dimas, Agung, Fladintya, Haidar, Nofika yang memberikan semangat, dan menghibur dari awal hingga akhir perkuliahan
7. Sheva yang telah menemani peneliti dalam proses penyusunan skripsi dan memberikan semangat hingga saat ini.

Yogyakarta, 04 Februari 2026

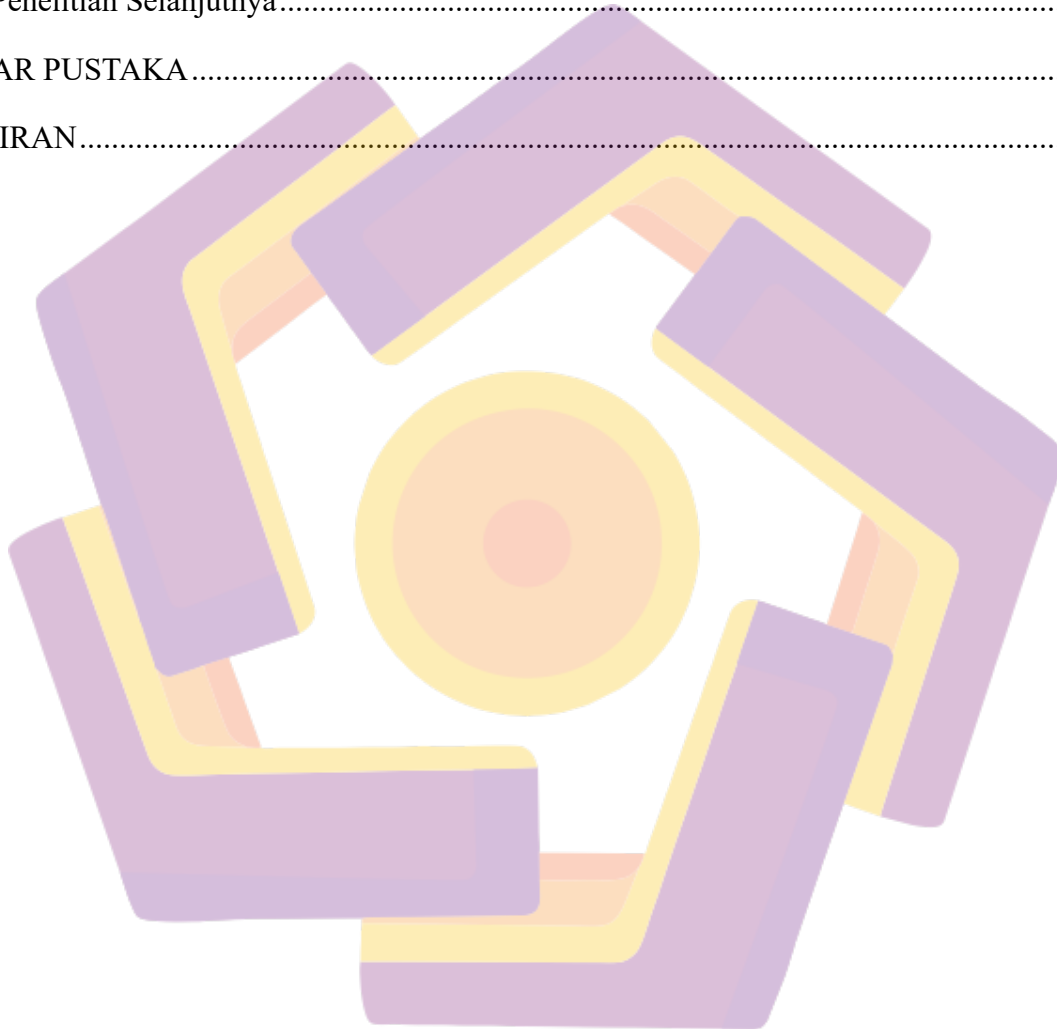
Peneliti

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAK.....	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Manfaat Akademis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5
1.5 Sistematika Bab.....	5
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kajian Pustaka.....	7
2.2 Landasan Teori	15
2.2.1 Identitas Sosial dalam Komunikasi Digital.....	15
2.2.2. Analisis Wacana Kritis (AWK) Teun A. van Dijk.....	16

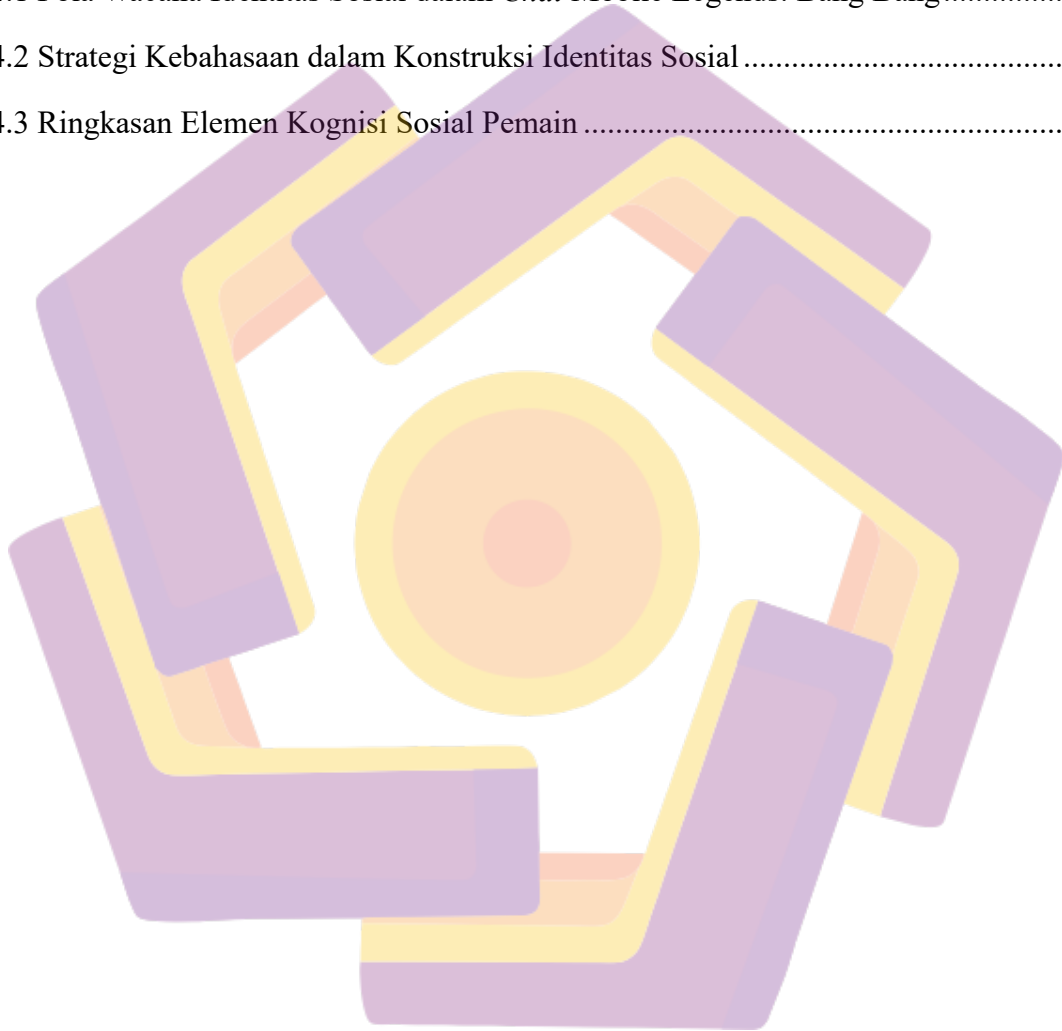
2.3 Kerangka Pemikiran.....	29
BAB III	31
METODOLOGI PENELITIAN.....	31
3.1 Paradigma Penelitian.....	31
3.2 Pendekatan Penelitian	31
3.3 Metode Penelitian	32
3.4 Subjek dan Objek Penelitian.....	32
3.5 Teknik Pengambilan Data	34
3.6 Waktu dan Tempat Penelitian.....	34
3.7 Teknik Analisis Data	35
3.8 Teknik Keabsahan Data.....	36
BAB IV	38
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Deskripsi Objek Penelitian.....	38
4.1.1 Gambaran Umum Mobile Legends: Bang Bang.....	39
4.1.2 Fitur <i>Chat</i> sebagai Ruang Produksi Wacana.....	40
4.1.3 Karakteristik Wacana Identitas Sosial dalam <i>Chat MLBB</i>	41
4.1.4 Konteks Produksi Wacana: Solo, Komunitas, dan <i>Streaming</i>	41
4.2 Temuan Penelitian.....	43
4.2.1 Pola Wacana Identitas Sosial dalam <i>Chat Mobile Legends: Bang Bang</i>	45
4.2.2 Struktur Teks (Dimensi Teks Analisis Wacana Kritis Teun A. van Dijk).....	55
4.2.3 Kognisi Sosial Pemain	62
4.2.4. Konteks Sosial Permainan	68
4.3 Pembahasan.....	74

4.3.1 Konstruksi Wacana Identitas Sosial dalam <i>Chat</i> Pemain Mobile Legends: Bang Bang	74
BAB V	78
PENUTUP	78
5.1 Kesimpulan	78
5.3 Penelitian Selanjutnya	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	83



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kerangka Analisis Teun A.van Dijk.....	18
Tabel 2.2 Elemen Wacana Kritis Teun A.van Dijk	20
Tabel 3.1 Operasionalisasi Analisis Model Van Dijk.....	35
Tabel 4.1 Pola Wacana Identitas Sosial dalam <i>Chat</i> Mobile Legends: Bang Bang.....	44
Tabel 4.2 Strategi Kebahasaan dalam Konstruksi Identitas Sosial	54
Tabel 4.3 Ringkasan Elemen Kognisi Sosial Pemain	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Analisis Wacana Kritis Model Teun A.van Dijk	18
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran.....	29
Gambar 4.1 Mobile Legends: Bang Bang.....	39
Gambar 4.2 Contoh Fitur <i>Chat</i>	40
Gambar 4.3 SC-1 jawa jawa jawa	46
Gambar 4.4 SC-1 jawa jawa jawa	48
Gambar 4.5 SC-3 JAW4.....	48
Gambar 4.6 SC-7 Indo indo indo DI NA KAYO NATUTO!!	48
Gambar 4.7 SC-8 P p4l3mb4ng Rakus	49
Gambar 4.8 SC-1 jawa jawa jawa	50
Gambar 4.9 SC-5 jawa jawa jawa	51
Gambar 4.10 SC-7 Indo indo indo DI NA KAYO NATUTO!!	51
Gambar 4.11 SC-8 P p4l3mb4ng Rakus	51
Gambar 4.12 SC-2 hama jawa	53
Gambar 4.13 SC-1 jawa jawa jawa	56
Gambar 4.14 SC-2 hama jawa	56
Gambar 4.15 SC-4 bisa main ga jawir	56
Gambar 4.16 SC-7 Indo indo indo DI NA KAYO NATUTO!!	57
Gambar 4.17 SC-8 P p4l3mb4ng Rakus	57

ABSTRAK

Permainan daring kompetitif tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga berkembang menjadi ruang interaksi sosial yang memproduksi makna identitas. Dalam *Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)*, fitur *chat in-game* kerap digunakan untuk melabeli dan mengevaluasi pemain lain melalui rujukan identitas sosial, khususnya suku dan nasionalitas. Fenomena ini menunjukkan bahwa komunikasi dalam *game* tidak bersifat netral, melainkan memuat relasi kuasa dan cara pandang kolektif terhadap kelompok sosial tertentu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Analisis Wacana Kritis model Teun A. van Dijk yang menekankan hubungan antara dimensi teks, kognisi sosial, dan konteks sosial. Data diperoleh dari dokumentasi *chat in-game* yang dikumpulkan melalui tiga konteks permainan, yaitu pertandingan *solo ranked*, interaksi komunitas, dan pertandingan lintas negara melalui *streaming*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa wacana identitas sosial dalam *chat MLBB* membentuk empat pola utama, yakni pelabelan identitas, generalisasi stereotip, polarisasi *ingroup-outgroup*, dan dehumanisasi simbolik. Identitas sosial dimobilisasi sebagai strategi wacana untuk menilai performa, melimpahkan kesalahan, dan menegaskan dominasi simbolik. Temuan ini menegaskan bahwa agresivitas verbal dalam *game* daring beroperasi secara sistematis sebagai wacana identitas sosial berbasis suku dan nasionalitas.

Kata Kunci: *Mobile Legends: Bang Bang*, Identitas Sosial, Analisis Wacana Kritis, Teun A. van Dijk, *Game Daring*.



ABSTRACT

Competitive online games have evolved beyond entertainment into spaces of social interaction where meanings and identities are discursively constructed. In Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), the in-game chat feature is frequently used to label and evaluate other players through references to social identities, particularly ethnicity and nationality. This phenomenon indicates that communication within the game is not neutral, but instead reflects power relations and collective perceptions of social groups. This study employs a qualitative approach using Critical Discourse Analysis based on Teun A. van Dijk's model, which emphasizes the interrelation between textual structures, social cognition, and social context. The data consist of in-game chat documentation collected from three gameplay contexts: solo ranked matches, community interactions, and cross-national matches conducted through streaming platforms. The findings reveal that social identity discourse in MLBB chat forms four dominant patterns: identity labeling, stereotypical generalization, ingroup–outgroup polarization, and symbolic dehumanization. Social identities are mobilized as discursive strategies to evaluate performance, shift blame, and assert symbolic dominance. These results demonstrate that verbal aggression in online games operates systematically as a form of social identity discourse based on ethnicity and nationality.

Keywords: Mobile Legends: Bang Bang, Social Identity, Critical Discourse Analysis, Teun A. van Dijk, Online Games.

