

**VERBAL ABUSE DALAM KOMUNIKASI VIRTUAL PEMAIN
GAME ONLINE PUBG MOBILE**

(Studi Kasus Komunitas Discord Channel Gang Sebelah)

SKRIPSI



Disusun oleh:

Christofer Andrew Sugiarto

NRP. 1423021054

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA

SURABAYA

2025

SKRIPSI

VERBAL ABUSE DALAM KOMUNIKASI VIRTUAL PEMAIN GAME ONLINE PUBG MOBILE

(Studi Kasus Komunitas Discord Channel Gang Sebelah)

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya**



Disusun oleh:

Christofer Andrew Sugiarto

NRP. 1423021054

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA

SURABAYA

2025

SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS

Dengan ini, saya

Nama: Christofer Andrew Sugiarto

NRP: 1423021054

Menyatakan bahwa apa yang saya tulis dalam skripsi berjudul:

**VERBAL ABUSE DALAM KOMUNIKASI VIRTUAL PEMAIN GAME ONLINE
PUBG MOBILE
(STUDI KASUS KOMUNITAS DISCORD CHANNEL GANG SEBELAH).**

adalah benar adanya dan merupakan hasil karya saya sendiri. Segala kutipan karya pihak lain telah saya tulis dengan menyebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiasi, maka saya rela gelar keserjanaan saya dicabut.

Surabaya, 03 Juni 2025

Penulis



Christofer Andrew Sugiarto

NRP. 1423021054

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

VERBAL ABUSE DALAM KOMUNIKASI VIRTUAL PEMAIN GAME ONLINE PUBG MOBILE (STUDI KASUS KOMUNITAS DISCORD CHANNEL GANG SEBELAH).

Oleh:

Christofer Andrew Sugiarto

NRP.1423021054

Skripsi ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan ke tim penguji dalam sidang skripsi.

Pembimbing I: Maria Yuliasuti, S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN. 0707078607



Pembimbing II: Dr. Nanang Krisdinanto, Drs., M.Si.

NIDN. 0726126602



Surabaya, 03 Juni 2025

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya dan diterima untuk memenuhi sebagian dari persyaratan memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada: Selasa, 03 Juni 2025.

Mengesahkan,

Fakultas Ilmu Komunikasi,

Dekan,



Dr. Finsensius Yuli Purnama S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN. 0719078401

Dewan Penguji:

1. Ketua : Akhsaniyah., S.Sos., M.Med.Kom
NIDN. 0702087602

(.....)

2. Sekretaris : Maria Yulastuti, S.Sos., M.Med.Kom.
NIDN. 0707078607

(.....)

3. Anggota : Dr. Finsensius Yuli Purnama S.Sos., M.Med.Kom.
NIDN. 0719078401

(.....)

4. Anggota : Dr. Nanang Krisdinanto, Drs., M.Si.
NIDN. 0726126602

(.....)

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya (UKWMS):

Nama : Christofer Andrew Sugiarto
NRP : 1423021054

Dengan ini **SETUJU** skripsi Ilmiah saya, dengan judul :

**VERBAL ABUSE DALAM KOMUNIKASI VIRTUAL PEMAIN GAME ONLINE
PUBG MOBILE
(STUDI KASUS KOMUNITAS DISCORD CHANNEL GANG SEBELAH).**

Untuk dipublikasikan atau ditampilkan di internet atau media lain (*Digital Library* Perpustakaan UKWMS) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan Undang- Undang Hak Cipta.

Demikian pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 03 Juni 2025



Christofer Andrew Sugiarto
NRP. 1423021054

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karya skripsi ini saya persembahkan sebagai ungkapan terima kasih yang tulus kepada keluarga saya yang telah memberikan dukungan tanpa henti baik secara moral, material, maupun spiritual.

Untuk kedua orang tua saya yang luar biasa, terima kasih atas kasih sayang, doa, dan pengorbanan yang tak terhitung jumlahnya. Kalian adalah alasan saya tetap berdiri, berjuang, dan menyelesaikan perjalanan ini hingga akhir.

Untuk saudara-saudara saya yang selalu memberikan semangat dan bantuan dalam berbagai bentuk, terima kasih telah menjadi tempat bersandar dan berbagi selama proses panjang ini.

Skripsi ini saya persembahkan sebagai bukti kecil dari kerja keras, doa, dan cinta yang telah mengiringi langkah saya. Semoga karya ini menjadi awal dari kontribusi saya yang lebih besar di masa depan.

Surabaya, 03 Juni 2025

Christofer Andrew Sugiarto

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kasih karunia, sukacita, dan damai sejahtera yang melimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan proses penyusunan skripsi ini dengan judul ***Verbal abuse Dalam Komunikasi Virtual Pemain Game Online Pubg Mobile (Studi Kasus Komunitas Discord Channel Gang Sebelah)***. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

Secara keseluruhan, skripsi ini berisi hasil penelitian mengenai pola komunikasi *virtual* yang dilakukan oleh psikolog dalam layanan konseling online Riliv. Fokus penelitian ini adalah pada bentuk pola komunikasi yang terjadi dalam interaksi antara psikolog dan pengguna selama proses konseling secara daring berlangsung.

Penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan dengan lancar tanpa dukungan, doa, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas penyertaan dan kasih-Nya yang tiada henti selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Kedua orang tua saya dan keluarga saya, Koko Sugiarto dan Ida Agustin, atas cinta, dukungan, serta kepercayaan yang selalu mereka berikan sepanjang perjalanan studi saya.

3. Maria Yuliastuti, S.Sos., M.Med.Kom., selaku dosen pembimbing I, atas bimbingan, arahan, serta masukan yang membangun selama proses penelitian dan penulisan skripsi ini.
4. Dr. Nanang Krisdinanto, Drs., M.Si., selaku dosen pembimbing II, yang telah memberikan waktu, bimbingan, dan motivasi dalam menyelesaikan penelitian ini.
5. Teman-teman “Chuaks”, yang senantiasa memberikan semangat dan waktu dalam proses penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis dengan rendah hati memohon maaf atas segala kesalahan yang mungkin terdapat dalam penulisan dan penyampaiannya. Semoga karya ini dapat memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan dan menjadi manfaat bagi siapa pun yang membacanya.

DAFTAR ISI

SKRIPSI	i
SURAT PENYATAAN ORIGINALITAS.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Rumusan Masalah.....	12
I.3 Tujuan Penelitian	12
I.4 Batasan Masalah	12
I.5 Manfaat Penelitian	13
I.5.1 Manfaat Akademis	13
I.5.2 Manfaat Praktis	13
BAB II.....	14
PERSPEKTIF TEORETIS	14
II.1 Penelitian Terdahulu	14
II.2 Kerangka Teori	18
II.2.1 Verbal Abuse.....	18
II.2.2 Komunikasi <i>Virtual</i>	21
II.2.3 Online Disinhibition Effect.....	23
II.2.4 Computer Mediated Communication (CMC)	24
II.2.5 Studi Kasus.....	26
II.3 Nisbah Antar Konsep.....	28
II.4 Kerangka Konseptual	30

BAB III	31
METODE PENELITIAN	31
III.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian	31
III.2 Metode Penelitian	32
III.3 Subjek dan Objek Penelitian	33
III.4 Unit Analisis	33
III.5 Teknik Pengumpulan Data	34
III.6 Teknik Analisis Data	35
III.7 Triangulasi	36
BAB IV	38
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
IV.1 Gambaran Subjek Penelitian	38
IV.1.1 Gambaran Korban <i>Verbal abuse</i>	39
IV.1.2 Gambaran Pelaku PUBG Mobile Gang Sebelah	40
IV.1.3 Discord Gang Sebelah	42
IV.1.4 Logo Gang Sebelah	47
IV.1.5 Layanan Channel Gang Sebelah	47
IV.1.6 Profile Informan	52
IV.2 Temuan dan Pembahasan	58
IV.2.1 Fitur Voice Chat Discord dalam Menyediakan Ruang <i>Verbal Abuse</i>	60
IV.2.2 Adanya <i>Anonimitas</i> dalam <i>Game</i> Online PUBG Komunitas Gang Sebelah	68
IV.2.3 <i>Verbal Abuse</i> Sebagai Bentuk Pelampiasan Kekalahan Saat Bermain Pubg Mobile	76
IV.2.4 Dampak Terjadinya <i>Verbal Abuse</i> Pada Komunitas	93
BAB V	99
KESIMPULAN	99
V.1 Kesimpulan	99
V.2 Saran	100
V.2.1 Saran Akademis	100
V.2.2 Saran Sosial	100
Daftar Pustaka	102
LAMPIRAN PERTANYAAN WAWANCARA	106
LAMPIRAN TRANKSRIP WAWANCARA	108

DAFTAR TABEL

Tabel III. 1	33
---------------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1.....	2
Gambar I.2.....	7
Gambar I.3.....	8
Gambar IV.1.....	47
Gambar IV.2.....	47
Gambar IV.3.....	48
Gambar IV.4.....	49
Gambar IV. 5.....	50
Gambar IV.6.....	50
Gambar IV.7.....	51
Gambar IV.8.....	52
Gambar IV.9.....	54
Gambar IV.10.....	55
Gambar IV.11.....	57

ABSTRAK

Christofer Andrew Sugiarto NRP. 1423021054 **VERBAL ABUSE DALAM KOMUNIKASI VIRTUAL PEMAIN GAME ONLINE PUBG MOBILE (Studi Kasus Komunitas Discord Channel Gang Sebelah)**

Di era digital, interaksi sosial di platform *game* online menjadi lebih intensif dan anonim. Fenomena *Verbal abuse* telah menjadi masalah krusial dalam komunitas-komunitas tersebut. Komunitas Discord “Gang Sebelah”, yang terdiri atas ribuan pemain PUBG Mobile, menjadi fokus studi ini. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi dan menganalisis fenomena *Verbal abuse* dalam komunikasi *virtual* para pemain PUBG Mobile di komunitas tersebut. Pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus digunakan, dan data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan empat anggota komunitas (dua korban dan dua pelaku). Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor utama pemicu *Verbal abuse* meliputi *anonimitas* pemain, tekanan kompetitif dalam permainan, dan tindakan agresif pemain. Faktor tersebut sejalan dengan teori Online Disinhibition Effect (ODE) dari Suler, yang menyatakan bahwa *anonimitas* dan interaksi daring menurunkan hambatan sosial sehingga memicu ekspresi agresi verbal. *Verbal abuse* berdampak negatif pada korban, termasuk menurunnya kepercayaan diri, meningkatnya kecemasan, dan berkurangnya kenikmatan bermain. Suasana komunitas menjadi “toxic”, memicu ketegangan antar-anggota dan merusak solidaritas tim.

Kata kunci: *Verbal abuse*, Komunikasi *Virtual*, Studi Kasus, Discord.

ABSTRACT

Christofer Andrew Sugiarto NRP. 1423021054 **VERBAL ABUSE IN VIRTUAL COMMUNICATION OF ONLINE GAME PLAYERS PUBG MOBILE (Case Study of Discord Community of Gang Sebelah Channel)**

In the digital era, social interactions on online gaming platforms have become more intensive and anonymous. The phenomenon of *Verbal abuse* has become a crucial problem in these communities. The Discord community “Gang Sebelah”, which consists of thousands of PUBG Mobile players, is the focus of this study. This study aims to identify and analyze the phenomenon of *Verbal abuse* in the *virtual* communication of PUBG Mobile players in the community. A qualitative approach with a case study method was used, and data was collected through in-depth interviews with four community members (two victims and two perpetrators). The results showed that the main factors triggering *Verbal abuse* include player anonymity, competitive pressure in the *game*, and aggressive actions of players. These factors are in line with Suler's Online Disinhibition Effect (ODE) theory, which states that anonymity and online interaction lower social barriers, thus triggering the expression of verbal aggression. *Verbal abuse* has negative impacts on victims, including decreased self-confidence, increased anxiety, and decreased enjoyment of playing. The community atmosphere becomes “toxic”, triggering tension between members and damaging team solidarity.

Keywords: *Verbal abuse*, *Virtual Communication*, Case Study, Discord.