

**PELEPASAN MORAL PADA GENERASI Z PEMAIN GIM GENRE  
*BATTLE ROYALE* DI DALAM *GAMEPLAY*  
(STUDI PADA PEMAIN PUBG MOBILE DI KOTA BEKASI)**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**Dwiky Nurrochman Susanto**

**201910415239**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA**

**2024**

**PELEPASAN MORAL PADA GENERASI Z PEMAIN GIM GENRE  
*BATTLE ROYALE* DI DALAM *GAMEPLAY*  
(STUDI PADA PEMAIN PUBG MOBILE DI KOTA BEKASI)**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**Dwiky Nurrochman Susanto**

**201910415239**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA**

**2024**

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pelepasan Moral Pada Generasi Z Pemain Gim  
Genre Battle Royale di dalam *Gameplay* (Studi  
Pada Pemain PUBG Mobile di Kota Bekasi)

Nama Mahasiswa : Dwiky Nurrochman Susanto

Nomor Pokok Mahasiswa : 201910415239

Program Studi / Fakultas : Ilmu Komunikasi / Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian : 23 Januari 2024



Jakarta, 1 Febuari 2024

MENYETUJUI,

Pembimbing

**Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si.**

NIDN. 0319059501

**LEMBAR PENGESAHAN**

Judul Skripsi : Pelepasan Moral Pada Generasi Z Pemain Gim  
Genre Battle Royale di dalam *Gameplay* (Studi  
Pada Pemain PUBG Mobile di Kota Bekasi)

Nama Mahasiswa : Dwiky Nurrochman Susanto  
Nomor Pokok Mahasiswa : 201910415239  
Program Studi / Fakultas : Ilmu Komunikasi / Ilmu Komunikasi  
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 23 Januari 2024

Jakarta, 2 Februari 2024

**MENGESAHKAN,**

Ketua Tim Penguji : Dr. Ciwuk Musiana Yudhawasthi, M. Hum

NIDN : 323057006

Penguji : Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si.

NIDN : 0319059501


Sekretaris Penguji : Fadli Muhammad Athalarik, S.Ikom., M.I.Kom.


NIDN : 0327119701

**MENGETAHUI,**

Ketua Program Studi  
Ilmu Komunikasi

Dekan  
Fakultas Ilmu Komunikasi

  
Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si  
NIP. 2203551

  
Dr. Ann Widodo, S.I.Kom, M.I.Kom  
NIP. 504222

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa: Skripsi yang berjudul Pelepasan Moral Pada Generasi Z Pemain Gim Genre Battle Royale di dalam *Gameplay* (Studi Pada Pemain PUBG Mobile di Kota Bekasi) adalah hasil karya intelektual saya sendiri. Saya menyadari sepenuhnya bahwa segala bentuk pemakaian karya orang lain tanpa menyebutkan sumber dapat dianggap sebagai tindakan plagiat, dan saya siap menanggung segala akibat apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku. Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan digandakan melalui perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

Jakarta, 2 Februari 2024



Dwiky Nurrochman Susanto

201910415239

## ABSTRAK

Pelepasan moral dalam PUBG Mobile pada Generasi Z adalah sebuah isu yang sering dibahas. Ada beberapa aspek yang dapat menimbulkan pertanyaan tentang etika dan moralitas di gim tersebut. Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk pendekatan penelitian yang bertujuan dalam memahami dan menggambarkan fenomena atau konteks secara mendalam. Peneliti akan menguraikan hasil penelitian, melakukan wawancara dengan informan yang dianggap memiliki kriteria yang dibutuhkan dalam penelitian. Selain itu, teknik pengumpulan observasi dan dokumentasi juga dilakukan untuk melengkapi data-data penelitian. Informan penelitian dipilih secara sengaja (purposive sampling). Temuan penelitian yang menarik terkait pelepasan moral dalam PUBG Mobile adalah ketika pemain perempuan menjadi sasaran pelepasan moral oleh pemain lain, mereka biasanya cenderung diam dan tidak membalas untuk melawan balik. Selain itu, frekuensi pemain Generasi Z PUBG Mobile perempuan melakukan pelepasan moral juga cenderung rendah dibandingkan dengan pemain laki-laki. Namun, ini tidak berlaku pada pemain PUBG Mobile laki-laki. Ketika ada yang melakukan kekerasan verbal terhadapnya, mereka akan melawan balik dan membalasnya lebih keras. Pelepasan moral di dalam gameplay juga umumnya dilakukan pemain PUBG Mobile laki-laki. Adapun faktor-faktor dasar pelepasan moral yaitu jenis gim yang kompetitif, interaksi dalam gim, rendahnya pendidikan moral, mencari perhatian, dan kurangnya rasa empati. Sedangkan, bentuk-bentuk pelepasan moral yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu, memaki sesama pemain, menormalisasi diskriminasi terhadap pemain perempuan, dan debat kusir. Ketiga bentuk-bentuk pelepasan moral di atas, jika meminjam istilah yang dicetuskan oleh Bandura, disebut sebagai dehumanisasi yaitu di mana individu menganggap individu lain sebagai entitas yang tidak berharga, yang membuatnya rentan melanggar etika atau moral tanpa filter moral yang kuat.

Kata Kunci: PUBG Mobile, Pelepasan Moral, Generasi Z, Gim

## ***ABSTRACT***

The moral disengagement in PUBG Mobile in Generation Z is an issue that is often discussed. There are several aspects that can raise questions about ethics and morality in the game. Qualitative descriptive methods are used for research approaches that aim at understanding and describing phenomena or contexts in depth. Researchers will describe the results of the study, conduct interviews with informants who are considered to have the criteria needed in the research. In addition, observation and documentation collection techniques are also carried out to complement research data research informants are chosen deliberately (puspositive sampling) An interesting research finding related to moral release in PUBG Mobile is that when female players are subjected to moral release by other players, they usually tend to be silent and do not choose to fight back. In addition, the frequency of female PUBG Mobile Generation Z players doing moral release also tends to be low compared to male players. However, this does not apply to male PUBG Mobile players. When someone verbally abuses him, they will fight back and retaliate even harder. The moral release in the gameplay is also generally carried out by male PUBG Mobile players. The basic factors of moral release are the type of competitive game, interaction in the game, low moral education, attention seeking, and lack of empathy. Meanwhile, the forms of moral release found in this study are, swearing at fellow players, normalizing discrimination against female players, and coachman debates. The three forms of moral detachment, to borrow Bandura's term, are referred to as dehumanization, which is where individuals regard other individuals as worthless entities, which makes them vulnerable to violating ethics or morals without a strong moral filter.

*Keywords: PUBG Mobile, Moral Disengagement, Generation Z, Games*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu wata'ala telah melimpahkan rahmat dan nikmat-Nya kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“Pelepasan Moral Pada Generasi Z Pemain Gim Genre *Battle Royale* di Dalam *Gameplay* (Studi Pada Pemain *PUBG Mobile* di Kota Bekasi).”**

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Orang tua tercinta, Ayahanda Busroch dan Ibunda tercinta Winarti yang tidak bosan-bosannya memberikan banyak nasehat dan doa yang senantiasa ditunjukkan kepada peneliti sebagai wujud rasa cintanya yang tulus.

Selain itu, dalam penyusunan skripsi ini, peneliti telah mendapatkan bimbingan dan arahan serta dukungan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini dengan segala hormat peneliti ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Irjen Pol. (Purn) Prof. Dr. Drs H. Bambang Karsono, SH., MM., selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Bapak Dr. Aan Widodo, S.I.Kom., M.I.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, sekaligus Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan saran dan masukan kepada peneliti sehingga penelitian skripsi ini dapat selesai dengan baik.
4. Komunitas *PUBG Mobile* Bekasi yang telah membantu dan mendukung pada pra-riset penelitian ini.
5. Seluruh teman seperjuangan Fakultas Ilmu Komunikasi angkatan 2019. Serta sahabat dan semua pihak yang telah memberikan semangat dan juga dukungannya kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu-persatu.

Peneliti berharap skripsi ini dapat berguna bagi siapa pun, namun dibalik itu semua, pastinya masih terdapat beberapa kekurangan dalam skripsi ini. Maka dari

itu, kritik dan saran dari berbagai pihak dibutuhkan agar skripsi ini dapat terselesaikan dengan jauh lebih baik lagi.

Jakarta, 2 Februari 2024

Peneliti



Dwiky Nurrochman Susanto  
201910415239



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.4.2 Manfaat Praktis.....	10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
2.1 Penelitian Terdahulu.....	11
2.2 Kerangka Konsep.....	13
2.2.1 Pelepasan moral.....	13
2.2.2 Gim <i>Mobile</i> .....	16
2.2.3 Genre Gim.....	18
2.2.4 Generasi Z.....	19
2.3 Kerangka Pemikiran.....	22
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>24</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	24
3.2 Metode Penelitian.....	24
3.3 Subjek dan Objek Penelitian.....	25

3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	26
3.5	Triangulasi Penelitian.....	28
3.6	Teknik Analisis Data.....	29
3.7	Lokasi dan Waktu Penelitian .....	30
3.7.1	Lokasi Penelitian.....	30
3.7.2	Waktu penelitian.....	30
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>32</b>
4.1	Hasil Penelitian.....	32
4.1.1	Profil Gim PUBG Mobile .....	32
4.1.2	Profil Informan.....	34
4.1.3	Pelepasan Moral pada Generasi Z Pemain Gim PUBG Mobile di Kota Bekasi dalam <i>Gameplay</i> .....	37
4.1.4	Faktor Dasar Pelepasan Moral pada Generasi Z Pemain PUBG Mobile di Kota Bekasi .....	38
4.1.5	Bentuk-Bentuk Pelepasan Moral pada Generasi Z Pemain PUBG Mobile di Kota Bekasi .....	42
4.2	Pembahasan .....	45
4.2.1	Pelepasan Moral, Generasi Z, dan Pemain Gim PUBG Mobile .....	45
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>48</b>
5.1	Kesimpulan.....	48
5.2	Saran .....	48
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN</b>		

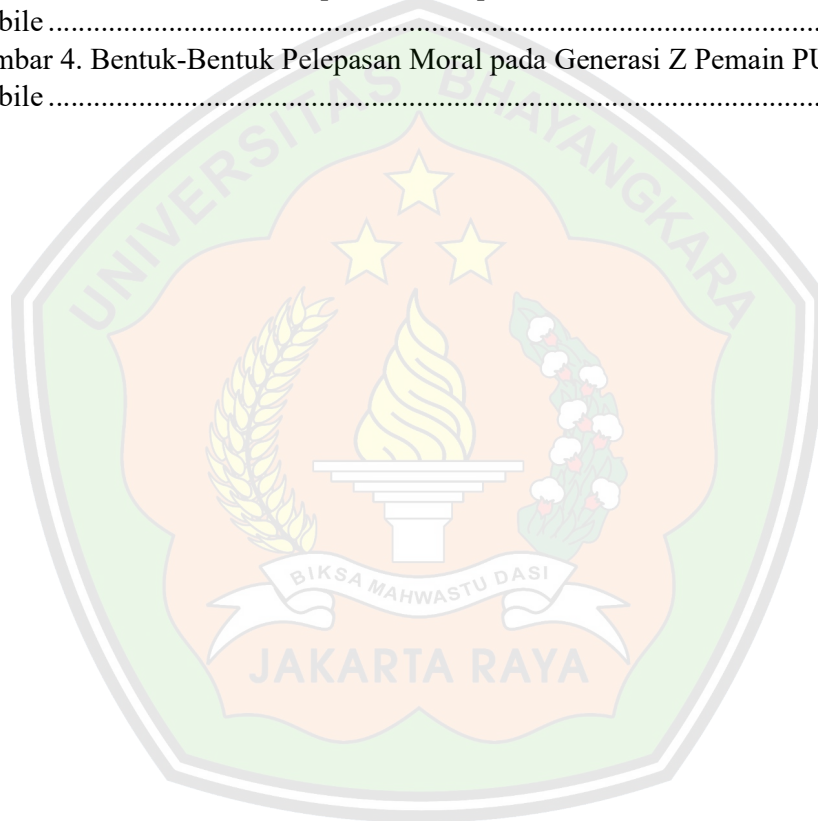
## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Waktu Penelitia.....	30
Tabel 4.1 Profile Informan .....	33



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Penghargaan Juara I dari pemerintah Bekasi .....	5
Gambar 1.2 Penghargaan Kepada Perwakilan Bekasi .....	6
Gambar 4.1 PUBG Mobile.....	31
Gambar 4.2 Table grafik jumlah download PUBG Mobile .....	33
Gambar 4.3 Akun PUBG Mobile HW .....	34
Gambar 4.4 Akun PUBG Mobile NN .....	35
Gambar 4.5 Akun PUBG Mobile RN .....	35
Gambar 4.6 Faktor Dasar Pelepasan Moral pada Generasi Z Pemain PUBG Mobile .....	40
Gambar 4. Bentuk-Bentuk Pelepasan Moral pada Generasi Z Pemain PUBG Mobile .....	43



## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran.....	22
-----------------------------------	----



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Daftar Riwayat Hidup
Lampiran II	: Dokumentasi
Lampiran III	: Pedoman Wawancara
Lampiran IV	: Transkrip Wawancara
Lampiran V	: Reduksi Data
Lampiran VI	: Data Observasi
Lampiran VII	: Klasifikasi Kondensasi
Lampiran VIII	: Table Istilah kata tidak umum
Lampiran IX	: Kartu Bimbingan
Lampiran X	: Form Perbaikan Laporan Skripsi



