PENGALAMAN KOMUNIKASI PEMAIN *GAME ONLINE* DALAM MENGHADAPI *VERBAL ABUSE* SAAT BERMAIN *GAME* VALORANT

SKRIPSI

Oleh:

Muhammad Rifa'i Alfarisi

201810415142

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA

2025

PENGALAMAN KOMUNIKASI PEMAIN *GAME ONLINE* DALAM MENGHADAPI *VERBAL ABUSE* SAAT BERMAIN *GAME* VALORANT

SKRIPSI

Oleh:
Muhammad Rifa'i Alfarisi
201810415142

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi	: PENGALAMAN KOMUNIKASI PEMAIN GAME ONLINE DALAM MENGHADAPI VERBAL ABUSE SAAT BERMAIN GAME VALORANT
Nama Mahasiswa	: Muhammad Rifa'i Alfarisi
Nomor Pokok Mahasiswa	: 201810415142
Program Studi / Fakultas	: Ilmu Komunikasi / Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Ujian Sidang Skripsi	: Kamis, 24 Juli 2025

Jakarta, 31 Juli 2025

MENYETUJUI,

Pembimbing

Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si

NIDN : 0319059501

Pengalaman Komunikasi.., Muhammad Rifa'i Alfarisi, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi	: PENGALAMAN KOMUNIKASI PEMAIN *GAME ONLINE* DALAM MENGHADAPI *VERBAL ABUSE* SAAT BERMAIN *GAME* VALORANT
Nama Mahasiswa	: Muhammad Rifa'i Alfarisi
Nomor Pokok Mahasiswa	: 201810415142
Program Studi / Fakultas	: Ilmu Komunikasi / Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Ujian Sidang Skripsi	: Kamis, 24 Juli 2025

Jakarta, 31 Juli 2025

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji	:	Muhamad Husni Mubarok, S.Pd., M.IKom NIDN. 0414128601	.....
Penguji	:	Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si NIDN. 0319059501	.....
Sekretaris Penguji	:	Fadli Muhammad Athalarik, S.I.Kom., M.I.Kom NIDN. 0327119701	.....

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi	Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi
Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si	Dra. Truly Wangsalegawa, M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 2203551	NIP. 1908425

Pengalaman Komunikasi.., Muhammad Rifa'i Alfarisi, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul **"PENGALAMAN KOMUNIKASI PEMAIN *GAME ONLINE* DALAM MENGHADAPI VERBAL *ABUSE* SAAT BERMAIN *GAME* VALORANT."**

Ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai kaidah penulisan karya ilmiah.

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.

Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasinya melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 31 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Rifa'i Alfarisi

201810415142

ABSTRAK

Muhammad Rifa'i Alfarisi, 201810415142. PENGALAMAN KOMUNIKASI PEMAIN *GAME ONLINE* DALAM MENGHADAPI *VERBAL ABUSE* SAAT BERMAIN *GAME* VALORANT.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman komunikasi pemain *game online* dalam menghadapi *verbal abuse* saat bermain Valorant. *Verbal abuse* dalam lingkungan *game* kompetitif sering kali menjadi fenomena yang dianggap biasa, namun dapat memberikan dampak signifikan terhadap pemain. Pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi digunakan untuk menggali makna dari pengalaman subjektif para pemain. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam terhadap tiga informan yang aktif bermain Valorant, kemudian dianalisis melalui reduksi data berdasarkan tujuh fokus utama: pengalaman pribadi, bentuk dan pola *verbal abuse*, respons dan strategi komunikasi, dampak emosional dan psikologis, interaksi sosial dalam *game*, budaya komunikasi dalam *game*, serta refleksi dan saran dari pemain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *verbal abuse* kerap muncul dalam bentuk hinaan, makian, dan meremehkan kemampuan bermain, yang biasanya terjadi saat permainan berlangsung tidak sesuai harapan. Para pemain merespons dengan cara yang beragam, mulai dari diam, membalas, hingga menggunakan fitur *mute* atau melaporkan pelaku. Secara emosional, para pemain mengalami rasa kesal, jengkel, hingga stres ringan, namun tetap bertahan karena adanya solidaritas sesama pemain, hiburan dari permainan, serta keinginan untuk meningkatkan kemampuan. Budaya komunikasi dalam *game* Valorant dipengaruhi oleh dinamika kerja sama tim dan tekanan kompetitif, yang seringkali memicu tindakan *verbal abuse*. Meski begitu, para pemain menyadari pentingnya menjaga komunikasi yang sehat dan menyarankan peningkatan moderasi serta edukasi etika komunikasi dalam *game*. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan refleksi terhadap dinamika komunikasi dalam *game online* serta memberikan kontribusi terhadap pengembangan budaya bermain yang lebih sehat dan suportif.

Kata kunci: Pengalaman Komunikasi, *Verbal Abuse*, *Game Online*, Valorant, Fenomenologi

ABSTRACT

Muhammad Rifa'i Alfarisi, 201810415142. *THE COMMUNICATION EXPERIENCES OF ONLINE GAME PLAYERS IN DEALING WITH VERBAL ABUSE DURING VALORANT GAMEPLAY.*

This study aims to explore the communication experiences of online game players in dealing with verbal abuse during Valorant gameplay. Verbal abuse is a common yet often overlooked phenomenon in competitive gaming environments, potentially affecting players' emotional well-being and communication dynamics. A qualitative approach using phenomenological methods was employed to understand the subjective experiences of players. Data were collected through in-depth interviews with three active Valorant players and analyzed through thematic reduction focusing on seven key areas: personal experiences, forms and patterns of verbal abuse, response and communication strategies, emotional and psychological impacts, social interactions within the game, communication culture in the game, and players' reflections and suggestions. The findings reveal that verbal abuse frequently manifests as insults, swearing, and belittling of gameplay skills, often triggered by unmet team expectations. Players respond in various ways, such as remaining silent, retaliating, using mute features, or reporting offenders. Emotionally, players experience annoyance, frustration, and mild stress, but continue to play due to peer solidarity, enjoyment, and the desire to improve. The communication culture in Valorant is shaped by team-based interactions and competitive pressure, which often trigger verbal abuse. Nevertheless, players acknowledge the importance of maintaining healthy communication and suggest improved moderation and communication ethics education in games. This research provides a reflective perspective on communication dynamics in online games and contributes to the promotion of a healthier and more supportive gaming environment.

Keywords: *Communication Experience, Verbal Abuse, Online Games, Valorant, Phenomenology*

Pengalaman Komunikasi.., Muhammad Rifa'i Alfarisi, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dengan menunjukkan puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT karena atas segala rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"PENGALAMAN KOMUNIKASI PEMAIN *GAME ONLINE* DALAM MENGHADAPI VERBAL *ABUSE* SAAT BERMAIN *GAME* VALORANT."** tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program studi Strata-1 (S1) di jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan motivasi dari ayah saya bernama bapak Masril serta ibu saya bernama ibu Novianti, saudara-saudara saya, atas doa, bimbingan, serta kasih sayang yang senantiasa tanpa henti memberikan dukungan semangat. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Irjen Pol (Purn) Prof. Dr. Drs. Bambang Karsono, S.H., M.M, Ph.D., D.Crim, (Honoris Causa) selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Ibu Dra. Truly Wangsalegawa, M.A., M.Ed., Ph.D 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 dan juga sebagai dosen pembimbing skripsi yang banyak memberikan arahan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Segenap Dosen Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
5. Sahabat-sahabat dari Fakultas Ilmu Komunikasi khususnya untuk Alfajri Putra Jasanagara, Tri Prasetyo Nugroho, Agung Surya Prayogo, Hisyam Zainul Muttaqin, dan Nabil Azky Fadlurrahman selaku teman persejuangan dalam mendukung dan memotivasi peneliti dalam mengerjakan Skripsi Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

Saya menyadari masih terdapat kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam mengerjakan skripsi ini. Oleh karena itu peneliti akan dengan senang hati menerima segala bentuk masukan dari berbagai pihak untuk penyempurnaan skripsi ini. Pada akhirnya semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Jakarta, 31 Juli 2025



Muhammad Rifa'i Alfarisi

201810415142

Pengalaman Komunikasi.., Muhammad Rifa'i Alfarisi, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **ii**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **iii**
LEMBAR PERNYATAAN ..... **iv**
ABSTRAK ..... **v**
ABSTRACT ..... **vi**
KATA PENGANTAR ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**
DAFTAR BAGAN ..... **xiv**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xv**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Fokus Penelitian 8
1.3 Pertanyaan Penelitian 8
1.4 Tujuan Penelitian 9
1.5 Kegunaan Penelitian 9
1.5.1 Manfaat Akademis 9
1.5.2 Manfaat Praktis 9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **10**
2.1 Penelitian Terdahulu 10
2.2 Kerangka Konsep 13
2.2.1 Pengalaman Komunikasi 13
2.2.2 Media Baru (*New Media*) 14
2.2.2.1 Karakteristik Media Baru 15
2.2.3 *Game Online* 16
2.2.3.1 Pengertian *Game* 16
2.2.3.2 Pengertian *Game Online* 17

Pengalaman Komunikasi.., Muhammad Rifa'i Alfarisi, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

2.2.3.3 Genre *Game Online* 18
2.2.4 Kekerasan Verbal 20
2.2.4 Fenomenologi 21
2.3 Kerangka Pemikiran 22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 24
3.1 Pendekatan Penelitian 24
3.2 Desain Penelitian 24
3.3 Subjek dan Objek Penelitian 24
3.4 Teknik Pengumpulan Data 25
3.5 Teknik Analisis Data 26
3.6 Teknik Keabsahan Data 27
3.7 Tempat dan Waktu Penelitian 27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 28
4.1 Hasil Penelitian 28
4.1.1 Gambaran Umum Valorant 28
4.1.2 Profil Informan Penelitian 33
4.1.3 Pengalaman Pribadi Pemain 34
4.1.4 Bentuk dan Pola *Verbal Abuse* 37
4.1.5 Respons dan Strategi Komunikasi 41
4.1.6 Dampak Emosional dalam *Game* 43
4.1.7 Interaksi Sosial dalam *Game* 45
4.1.8 Komunikasi dan Budaya dalam *Game* 47
4.2 Pembahasan 49
4.2.1 *Verbal Abuse* dalam *Game* Sebagai Pengalaman Komunikasi 49
4.2.2 Dampak Emosional Pemain *Game Online* 51
4.2.3 Strategi Pemain dalam Menghadapi *Verbal Abuse* 53
4.2.4 Apatis Sebagai Fenomena Sosial dalam Komunikasi *Game* 54
4.2.5 Budaya Komunikasi dalam *Game Online* 55
BAB V PENUTUP 58
5.1 Kesimpulan 58
5.2 Saran 59

Pengalaman Komunikasi.., Muhammad Rifa'i Alfarisi, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

Daftar Pustaka

Lampiran

Pengalaman Komunikasi.., Muhammad Rifa'i Alfarisi, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu 10
Tabel 4.1 Kategori *Verbal Abuse* 40

Pengalaman Komunikasi.., Muhammad Rifa'i Alfarisi, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Valorant *Interface* 3
Gambar 1.2 Top 10 *Game* PC dan Konsol dengan total jam bermain *Game* dari bulan Juni hingga Agustus 2024.....4
Gambar 1.3 Bentuk *Chat Box* dan *Voice Chat* pada *Game* Valorant.....5
Gambar 1.4 Pangsa pengalaman pelecehan terhadap orang dewasa di *Game* .5
Gambar 1.5 Contoh verbal *abuse* saat game berlangsung 6
Gambar 1.7 dan 1.8 *Youtuber gaming valorant* yang membuat video tentang bertemu *toxic player* 7
Gambar 4.1 dan 4.2 Tangkapan layar *lobby* dengan para informan dalam satu *party* 37
Gambar 4.3 Tangkapan layar saat *game* berlangsung dengan *text chat* yang bersifat *verbal abuse*.....39
Gambar 4.4 Tangkapan layar saat pemilihan agen dengan *text chat* yang bersifat *verbal abuse*.....39
Gambar 4.5 dan 4.6 Tangkapan layar saat *game* berakhir dengan *text chat* yang bersifat *verbal abuse* 40
Gambar 4.7 Tangkapan layar saat *game* selesai dengan *text chat* yang bersifat *verbal abuse*.....43

Pengalaman Komunikasi.., Muhammad Rifa'i Alfarisi, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran.....27

Pengalaman Komunikasi.., Muhammad Rifa'i Alfarisi, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : BIODATA MAHASISWA

LAMPIRAN 2 : PEDOMAN WAWANCARA

LAMPIRAN 3 : TRANSKRIP HASIL WAWANCARA INFORMAN

LAMPIRAN 4 : TABEL REDUKSI DATA

HASIL WAWANCARA DENGAN INFORMAN

LAMPIRAN 5 : DOKUMENTASI

LAMPIRAN 6 : KARTU BIMBINGAN

LAMPIRAN 7 : FORM PERBAIKAN

Pengalaman Komunikasi.., Muhammad Rifa'i Alfarisi, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025