PENGALAMAN KOMUNIKASI KORBAN KEKERASAN BERBASIS GENDER *ONLINE* PADA PEMAIN *MOBILE LEGENDS* PEREMPUAN DI GRUP MABAR *MOBILE LEGENDS*

SKRIPSI

Oleh:

Nur Atika Rahma

202110415368

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA

2025

PENGALAMAN KOMUNUKASI KORBAN KEKERASAN BERBASIS GENDER *ONLINE* PADA PEMAIN *MOBILE LEGENDS* PEREMPUAN DI GRUP MABAR *MOBILE LEGENDS*

SKRIPSI

Oleh:

Nur Atika Rahma

202110415368

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi	:Pengalaman Komunikasi Korban Kekerasan Berbasis Gender *Online* Pada Pemain *Mobile Legends* Perempuan di Grup Mabar *Mobile Legends*.
Nama Mahasiswa	: Nur Atika Rahma
Nomor Pokok Mahasiswa	: 202110415368
Program Studi/Fakultas	: Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Ujian Skripsi	: Jumat, 16 Mei 2025

Jakarta, 03 Juni 2025

MENYETUJUI,

Pembimbing

Dr. Aan Widodo, S.I.Kom., M.I.Kom

NIDN.0322038901

Pengalaman Komunikasi.., Nur Atika Rahma, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi	:Pengalaman Komunikasi Korban Kekerasan Berbasis Gender *Online* Pada Pemain *Mobile Legends* Perempuan di Grup Mabar *Mobile Legends*.
Nama Mahasiswa	: Nur Atika Rahma
Nomor Pokok Mahasiswa	: 202110415368
Program Studi/Fakultas	: Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Tangga Lulus Ujian Skripsi	: 16 Mei 2025

Jakarta, 03 Juni 2025
MENGESAHKAN,

Ketua Penguji	:Dr. Asrul Nur Iman, S.Sos., M.I.Kom NIDN. 0914128902	.....
Penguji	:Dr. Aan Widodo, S.I.Kom., M.I.Kom NIDN. 0322038901	.....
Sekretaris Penguji	:Fina Zahra, S.Sn., M.A NIDN. 0309059203	.....

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.., Nur Atika Rahma, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

LEMBAR PERYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

Skripsi yang berjudul Pengalaman Komunikasi Korban Kekekrasan Berbasis Gender *Online* Pada Pemain *Mobile Legends* Di Grup Mabar *Mobile Legends* ini adalah bener-benar meypakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan 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 memeberika izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayakara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 03 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Nur Atika Rahma

202110415368

Pengalaman Komunikasi.., Nur Atika Rahma, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

ABSTRAK

Nur Atika Rahma 202110415368. Pengalaman Komunikasi Korban Kekerasan Berbasis Gender *Online* Pada Pemain *Mobile Legends* Perempuan di Grup Mabar *Mobile Legends*.

Penelitian ini bertujuan untuk mendalami pengalaman korban kekerasan berbasis gender *online* pada pemain *Mobile Legends* perempuan di grup "Mabar *Mobile Legends*". Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan metode fenomenologi. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara mendalam, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman komunikasi pada pemain perempuan dapat muncul melalui aktivitas yaitu interaksi antar pemain, baik interaksi pada saat bermain *game Mobile Legends* maupun dalam grup Mabar *Mobile Legends*. Interaksi memunculkan kekerasan verbal dan kekerasan visual. Kekerasan verbal berupa kata seperti lonte, anak yatim, anak pelacur. Sedangkan kekerasan visual berupa stiker yang berbau seksualitas. Dari kekerasan muncul adanya pengalaman negatif yang menyebabkan rasa kesal, marah bahkan, malu.

Kata Kunci: Pengalaman Komunikasi, Kekerasan Berbasis Gender *Online*, *Mobile Legends*, Fenomenologi, Pemain Perempuan.

ABSTRACT

Nur Atika Rahma 202110415368. *Communication Experience of Victims of Online Gender-Based Violence in Female Mobile Legends Players in the Mabar Mobile Legends Group.*

This study aims to explore the experiences of victims of online gender-based violence in female Mobile Legends players in the "Mabar Mobile Legends" group. This study uses a qualitative research type using the phenomenological method. Data collection techniques used in this study are in-depth interviews, observation and documentation. Data analysis techniques used in this study are data reduction, data presentation, and drawing conclusions.

The results of the study indicate that communication experiences in female players can emerge through interaction activities between players, both interactions while playing the Mobile Legends game and in the Mabar Mobile Legends group. Interactions give rise to verbal violence and visual violence. Verbal violence in the form of words such as lonte, anak orphan, anak prostitute. While visual violence is in the form of stickers that smell of sexuality. From violence comes a negative experience that causes irritation, anger and even shame.

Keywords: Communication Experience, Online Gender-Based Violence, Mobile Legends, Phenomenology, Female Players.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang maha Esa atas Karunia dan Rahmah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi yang berjudul Pengalaman Komunikasi Korban Kekerasan Berbasis Gender *Online* Pada Pemain *Mobile Legends* Perempuan di Grup Mabar *Mobile Legends*". Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan mengikuti sidang kesarjanaan di Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Banyak kendala yang dihadapi oleh penulis dalam rangka penyusunan skripsi ini, tetapi berkat bantuan berbagai pihak maka skripsi ini selesai pada waktunya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Orang Tua tercinta, Bapak Ahmad Dumyati dan Ibu Masturi. Terimakasih kepada kelima kaka dan satu Adik penulis serta teman-teman penulis, atas dukungan dan semangat baik moril maupun materil. Selain itu penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan, arahan, dan bimbingan selama penyusunan skripsi ini, yaitu:

1. Bapak Irjen Pol (Purn) Prof. Dr. Drs. H. Bambang Karsono, S.H., M.M., 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.
4. Bapak Dr. Aan Widodo, S.I.Kom., M.I.Kom. Selaku Dosen pembimbing yang telah membimbing dan memotivasi penulis dengan penuh dedikasi.
5. Bapak Dr. Asrul Nur Iman, S.Sos., M.I.Kom. Selaku ketua penguji.
6. Ibu Fina Zahra, S.Sn., M.A. Selaku sekretaris penguji.

Pengalaman Komunikasi.., Nur Atika Rahma, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

7. Bapak Drs Nasaruddin Siregar, M.Si selaku dosen pembimbing akademik kelas A8 atas bimbingan dan dukungannya selama masa studi.
8. Terimakasih kepada Muhammad Abdeel Noor Ramadan yang telah memberi dukungan dan menemani selama berlangsungnya penelitian ini.
9. Adzkya Dziel Fadellah, Fadillah dan Nadwah Najibah selaku teman seperjuangan yang telah memberi dukungan dan saran kepada penulis selama berlangsungnya penelitian ini.
10. Kepada anggota grup "Mabar *Mobile Legends*" yang telah menerima sebagai informan penelitian.
11. Terimakasih kepada diri saya sendiri yang telah berusaha semaksimal mungkin dan bisa sampai di titik ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memerlukan perbaikan, sehingga penulis sangat mengharapkan masukan dan saran konstruktif dari berbagai pihak untuk penyempurnaan di masa depan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca.

Jakarta, 03 Juni 2025

Nur Atika Rahma

202110415368

Pengalaman Komunikasi.., Nur Atika Rahma, Fakultas Ilmu Komunikasi, 2025

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING ii
LEMBAR PENGESAHAN iii
LEMBAR PERYATAAN 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 9
1.3 Pertanyaan Penelitian 10
1.4 Tujuan Penelitiaan 10
1.5 Manfaat Penelitian 10
1.5.1 Manfaat Teoretis 10
1.5.2 Manfaat Praktis 10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 11
2.1 Penelitian Terdahulu 11
2.2 Tinjauan Konseptual 15
2.2.1 Komunikasi Virtual 15
2.2.1.1 Jenis Komunikasi Virtual 15
2.2.2 Komunikasi Dalam *Game Online* 16
2.2.3 Kekerasan Berbasis Gender *Online* 17
2.2.3.1 Bentuk Kekerasan Berbasis Gender 18

2.2.4 Pengalaman Komunikasi 20
2.2.4.1 Proses Pengalaman Komunikasi 21
2.2.4.2 Jenis-Jenis Pengalaman Komunikasi 22
2.3 Tinjauan Teoritis 23
2.3.1 Fenomenologi Alfred Schutz 23
2.4 Kerangka Berfikir 25
BAB III METODE PENELITIAN 27
3.1 Pendekatan Penelitian 27
3.2 Metode Penelitian 27
3.3 Subjek dan Objek Penelitian 28
3.4 Teknik Pengumpulan Data 29
3.4.1 Wawancara Mendalam 29
3.4.2 Observasi 30
3.4.3 Dokumentasi 30
3.5 Teknik Analisis Data 30
3.5.1 Reduksi data 30
3.5.2 Penyajian data 31
3.5.3 Menarik kesimpulan 31
3.6 Keabsahan Data 31
3.7 Tempat dan Waktu Penelitian 32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 33
4.1 Hasil Penelitian 33
4.1.1 Gambaran Umum Penelitian 33
4.1.2 Awal Ketertarikan dalam Bermain Game *Mobile Legends* 34
4.1.3 Interaksi dengan Anggota Grup Mabar *Mobile Legends* Pengalaman Bermain *Mobile Legends* 37
4.1.4 Kekerasan Berbasis Gender Yang Dialami Pemain *Mobile Legends* Perempuan 39
4.1.5 *Respons* Pemain *Mobile Legends* Ketika Mengalami Kekerasan Berbasis Gender 47
4.1.5.1 *Respons* Setelah Mengalami Kekerasan Berbasis Gender *Online* Selama Bermain *Mobile Legends* 48

4.2 Pembahasan 50
4.2.1 Pengalaman Komunikasi Kekerasan Berbasis Gender *Online* 52
BAB V PENUTUP 56
5.1 Kesimpulan 56
5.2 Saran 56
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu 11
Tabel 2. 2 Nama Informan 29
Tabel 2. 3 Waktu Penelitian 32
Tabel 2. 4 Jenis Kata Kekerasan Verbal 40
Tabel 2. 5 Jenis Kata Kekerasan Visual 45

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. 1 Logo Mobile Lagends 1
Gambar 1. 2 Jumlah Anggota Grup 34
Gambar 1. 3 Interaksi *Chat* Dalam Grup 38
Gambar 1. 4 Fitur Interaksi Telfon Grup 39
Gambar 1. 5 Komentar Dalam Game *Mobile Legends* 43
Gambar 1. 6 Percakapan Dalam Grup Mabar *Mobile Legends* 44

DAFTAR BAGAN

Halaman

Bagan 2. 1 Kerangka Berfikir 26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran
Lampiran 1 Biodata Mahasiswa
Lampiran 2 Pedoman wawancara Mendalam
Lampiran 3 Hasil Wawancara Mndalam
Lampiran 4 Reduksi Data
Lampiran 5 Pedoman Observasi
Lampiran 6 Dokumentasi Wawancara
Lampiran 7 Kartu Bimbingan Skripsi
Lampiran 8 Form Perbaikan Skripsi