

**INTERAKSI VIRTUAL ANGGOTA TIM DEATH TRAP DALAM GIM
MOBILE LEGENDS SEBAGAI BENTUK KATARSIS VIRTUAL**

SKRIPSI

Oleh:

Muhammad Rifqo Agrin Al-Yafii

201910415352



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

2023

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Interaksi Virtual Anggota Tim Death Trap
Dalam Gim Mobile Legends Sebagai Bentuk
Katarsis Virtual

Nama Mahasiswa : Muhammad Rifqo Agrin Al-Yafii

Nomor Pokok Mahasiswa : 201910415352

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/ Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 12 Desember 2023



Jakarta, 27 Desember 2023

MENYETUJUI,

Pembimbing

A handwritten signature in blue ink, which appears to be 'Syahrul Hidayanto', is written over the watermark logo.

Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si

NIDN 0319059501

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Laporan : Interaksi Virtual Anggota Tim Death Trap Dalam Gim
Mobile Legends Sebagai Bentuk Katarsis Virtual
Nama Mahasiswa : Muhammad Rifqo Agrin Al-Yafii
Nomor Pokok Mahasiswa : 201910415352
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Ujian : 12 Desember 2023

Jakarta, 27 Desember 2023

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Muhamad Husni Mubarak, S.Pd., M.I.Kom......

NIDN. 0414128601

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

NIDN. 0319059501

Penguji II : Pagi Muhamad, S.I.Kom., M.I.Kom......

NIDN. 0310038403

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi

Ilmu Komunikasi

Dekan

Fakultas Ilmu Komunikasi

Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si

NIP. 2203551

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

NIP. 1504222

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi saya yang berjudul Interaksi Virtual Anggota Tim Death Trap Dalam Gim Mobile Legends Sebagai Bentuk Katarsis Virtual ini adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali ada pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penelitian 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 mempublikasikannya melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 27 Desember 2023

Yang membuat pernyataan,



Muhammad Rifqo Agrin Al-Yafii

201910415352

ABSTRAK

Muhammad Rifqo Agrin Al-Yafii 201910415352. Interaksi Virtual Anggota Tim Death Trap Dalam Gim Mobile Legends Sebagai Bentuk Katarsis Virtual

Interaksi virtual juga dapat menyebabkan para individu untuk melakukan katarsis secara virtual. Katarsis virtual merupakan suatu kejadian dimana individu melakukan pelepasan emosional dari individu itu sendiri guna untuk mengurangi konflik yang ada pada perasaan dirinya dan orang lain yang mengganggu emosional dan sosial seseorang.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, yaitu dengan mengumpulkan data melalui wawancara semi terstruktur, observasi daring partisipasi dan dokumentasi. terdapat empat informan dalam penelitian ini yang terdiri dari satu key informan dan 3 informan pendukung.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pembersihan sebagai upaya pelepasan emosi negatif yang dilakukan oleh para anggota tim Death Trap yang dimana para informan memiliki tujuan untuk melampiaskan rasa emosinya ketika berkata kotor dalam bermain. Selain itu adanya faktor internal dan eksternal pendorong pembebasan emosi para pemain yang tidak berbahaya dimana ternyata para semua informan melakukan katarsis yang dipengaruhi oleh faktor yang berbeda-beda dan yang terakhir yaitu perilaku agresif pemain dalam melepaskan emosi negatif yang berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa rasa agresif yang terjadi didalam gim tersebut cukup tinggi.

Kata Kunci : Interaksi Virtual, Katarsis Virtual, Emosi Negatif, Mobile Legends





ABSTRACT

Muhammad Rifqo Agrin Al-Yafii 201910415352. *Virtual Interaction of Death Trap Team Members in the Mobile Legends Game as a Form of Virtual Catharsis*

Virtual interactions can also cause individuals to experience virtual catharsis. Virtual catharsis is an event where an individual carries out emotional release from the individual himself in order to reduce the conflict that exists in the feelings of himself and others which disturbs a person's emotional and social feelings.

This research uses a qualitative descriptive research method, namely by collecting data through semi-structured interviews, participant online observation and documentation. There were four informants in this research consisting of one key informant and 3 supporting informants.

The results of this research show that cleaning is an effort to release negative emotions carried out by members of the Death Trap team, where the informants aim to vent their emotions when they say dirty things while playing. Apart from that, there are internal and external factors that encourage the release of the players' emotions which are not dangerous, where it turns out that all informants carry out catharsis which is influenced by different factors and the last one is the aggressive behavior of the players in releasing negative emotions which based on the results of interviews shows that the feeling of aggression is happens in the game is quite high.

Keywords: *Virtual Interaction, Virtual Catharsis, Negative Emotions, Mobile Legends*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas ridho dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Skripsi dengan judul “Interaksi Virtual Anggota Tim Death Trap Dalam Gim Mobile Legends Sebagai Bentuk Katarsis Virtual” ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan pada Jurusan Ilmu Komunikasi.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini peneliti mendapatkan banyaknya hambatan. Peneliti bersyukur atas nikmat yang Allah SWT berikan kepada peneliti mulai dari kesehatan dan kemudahan dalam menyusun skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua yang telah mendukung, memberikan semangat serta doa dalam proses penyusunan skripsi. Peneliti juga ingin menyampaikan terima kasih atas segala bantuan, bimbingan dan dukungan yang telah diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan, kepada :

1. Bapak Irjen Pol (Purn) Dr. Drs Bambang Karsono, S.H., M.M., 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 Bekasi.
3. Bapak Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya Bekasi.
4. Ibu Wa Ode Sitti Nurhaliza, S.I.Kom., M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Bapak Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu untuk memberikan masukan, saran dan dukungan agar penelitian skripsi ini dapat selesai dengan sebaik-baiknya.
6. Ibnu Abdizar selaku ketua tim sekaligus teman yang sudah memberi izin untuk meneliti Tim Death Trap agar peneliti dapat mampu menyelesaikan proposal penelitian ini.
7. Seluruh dosen dan staff Fakultas Ilmu Komunikasi yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan arahan, serta ilmu pengetahuan yang bermanfaat selama peneliti menjalankan studi.

8. Serta semua pihak yang telah membantu, yang tidak bisa peneliti sebutkan satu-persatu.

Peneliti tentu menyadari bahwa proposal penelitian ini masih sangat jauh dari kata sempurna dan masih banyak kesalahan serta kekurangan dalam penulisannya. Dengan begitu peneliti tentunya mengharapkan masukan dan saran dalam proposal ini agar nantinya proposal penelitian ini dapat menjadi penelitian yang jauh lebih baik untuk kedepannya.

Demikian, semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembacanya, akhir kata peneliti mengucapkan sekian dan Terima Kasih.



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.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.5.1 Manfaat Teoritis	6
1.5.2 Manfaat Praktis	6
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Kerangka Konsep	12
2.2.1 Interaksi Virtual	12
2.2.2 Gim Daring	13
2.2.3 Katarsis Virtual	15
2.3 Kerangka Pemikiran	18
BAB III	20
METODE PENELITIAN	20

3.1 Jenis Penelitian	20
3.2 Metode Peneltian	20
3.3 Subjek Peneletian	21
3.3 Objek Penelitian	21
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.5 Teknik Analisis Data.....	22
3.6 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data.....	23
3.7 Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	24
BAB IV	25
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	25
4.1 Hasil dan Pembahasan.....	25
4.1.1 Profil Mobile Legends.....	25
4.1.2 Profil Informan.....	26
4.1.3 Profil Tim Death Trap.....	29
4.1.4 Interaksi Virtual Anggota Tim Death Trap Dalam Mobile Legends.....	30
4.1.5 Pembersihan Sebagai Upaya Pelepasan Emosi Negatif.....	32
4.1.6 Faktor Internal dan Eksternal Pendorong Pembebasan Emosi Para Pemain yang Tidak Berbahaya.....	36
4.1.7 Perilaku Agresif Pemain Dalam Melepaskan Emosi Negatif.....	40
4.2 Pembahasan.....	43
4.2.1 Katarsis : Penyaluran Emosi Secara Konstruktif.....	43
4.2.2 Interaksi Virtual dan Pelepasan Emosi Pada Pemain Gim Daring.....	44
BAB V	47
PENUTUP.....	47
5.1 Kesimpulan.....	47
5.2 Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

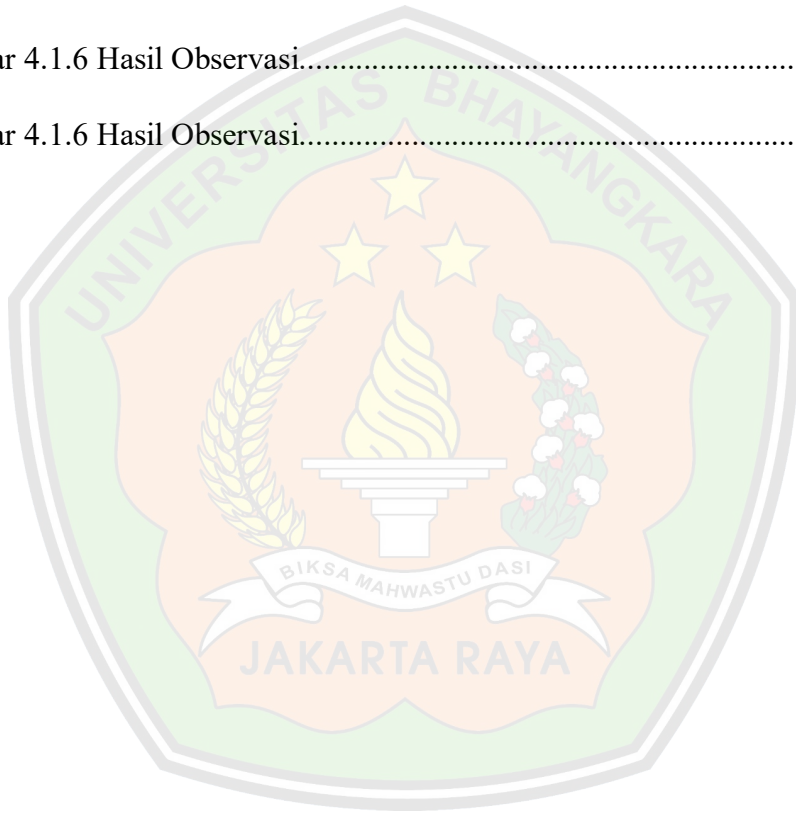
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
Tabel 4.1.2 Informan Penelitian.....	27
Tabel 4.4 Fitur Interaksi Virtual.....	30



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1.1 Mobile Legends : Bang-Bang.....	25
Gambar 4.1.3 Profil Tim Death Trap.....	29
Gambar 4.1.3 Statistik Pertandingan Tim.....	29
Gambar 4.1.5 Hasil Observasi.....	32
Gambar 4.1.5 Hasil Observasi.....	33
Gambar 4.1.6 Hasil Observasi.....	36
Gambar 4.1.6 Hasil Observasi.....	37
Gambar 4.1.6 Hasil Observasi.....	38



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.3 Kerangka Pemikiran.....	18
-----------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Biodata Mahasiswa
Lampiran II	: Pedoman Wawancara
Lampiran III	: Pedoman Observasi
Lampiran IV	: Pedoman Dokumentasi
Lampiran V	: Transkrip Wawancara
Lampiran VI	: Reduksi Data Wawancara
Lampiran VII	: Hasil Observasi
Lampiran VIII	: Hasil Dokumentasi
Lampiran IX	: Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing
Lampiran X	: Form Perbaikan



