



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

**PERILAKU BURUK DALAM KOMUNIKASI
VIRTUAL PLAYER DI GAME ONLINE
VALORANT PADA MAHASISWA UIN SUNAN
AMPEL SURABAYA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Surabaya, Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelara Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:

Bryan Akhbaryah (04040520102)

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA**

2024

PERNYATAAN OTENTINTAS SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Bryan Akhbarsyah

NIM : 04040520102

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul *“Perilaku Buruk Dalam Komunikasi Virtual Player di Game Online Valorant pada Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya”* merupakan karya saya sendiri. Hal yang bukan termasuk karya saya, dalam skripsi ini telah diberi tanda sitasi dan tercantum pada Daftar Pustaka.

Apabila kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar dan ditemukan pelanggaran pada skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi dari pihak prodi maupun kampus.

Surabaya, 3 Januari 2024

Yang memberi pertanyaan.



Bryan Akhbarsyah

(NIM: 04040520102)

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Bryan Akhbaryah

NIM 04040520102

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Perilaku Buruk Dalam Komunikasi Virtual
Player Game Online Valorant pada Mahasiswa
UIN Sunan Ampel Surabaya

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 14 Desember 2023

Menyetujui Pembimbing



Dr. Agoes Moh. Moefad, SH, M.Si

(NIP: 19700825200501100)

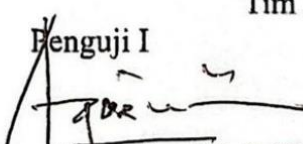
**LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI
PERILAKU BURUK DALAM KOMUNIKASI VIRTUAL
PLAYER DI GAME ONLINE VALORANT PADA
MAHASISWA UIN SUNAN AMPEL SURABAYA**

Disusun Oleh
Bryan Akhbaryah
04040520102

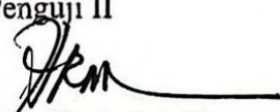
Telah diuji dan dinyatakan lulus dalam ujian Sarjana Strata
Satu Pada tanggal 3 Januari 2024

Tim Penguji

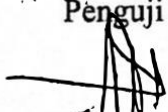
Penguji I


Dr. Agoes Moh. Moefad, S.ST,
M.Si
NIP. 197008252005011004

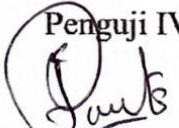
Penguji II


Dr. Moch. Choirul Arif,
S.Ag, M.Fil.I
NIP. 197110171998031001

Penguji III


Advan Navis Lubaidi, S.ST
M.Si
NIP. 198311182009011006

Penguji IV


Pardianto, S.Ag, M.Si
NIP. 197306222009011004

Surabaya, 5 Januari 2023
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi


Dr. Moch. Choirul Arif, S.Ag, M.Fil.I
197110171998031001



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Bryan Akhbaryah
NIM : 04040520102
Fakultas/Jurusan : Ilmu Komunikasi
E-mail address : Bryanglorior@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

PERILAKU BURUK DALAM KOMUNIKASI VIRTUAL PLAYER DI GAME ONLINE
VALORANT PADA MAHASISWA UIN SUNAN AMPEL SURABAYA

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 6 Februari 2024

Penulis


(Bryan Akhbaryah)

ABSTRAK

Bryan Akhbaryah, 04040520102, 2023, Perilaku Buruk Dalam Komunikasi Virtual Player di Game Online Valorant pada Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku buruk dalam komunikasi player di game online pada mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya terjadi selama bermain game online Valorant. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Selain itu, penelitian ini mengumpulkan data penelitian melalui wawancara, observasi, serta penelitian terdahulu dengan didukung teori interaksi simbolik yang digunakan sebagai penunjang penelitian ini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku Buruk dalam komunikasi virtual Valorant dapat di simpulkan dalam bentuk provokasi, pertemanan, dan perilaku merugikan lainnya. Faktor-faktor seperti ketidakpuasan, kompetisi yang ketat, dan kurangnya kesadaran terhadap dampak perilaku dapat menjadi penyebab munculnya perilaku Buruk. Dampaknya tidak hanya terbatas pada pengalaman bermain, tetapi juga dapat memengaruhi kesejahteraan mental dan emosional pemain.

Kata kunci: Perilaku Buruk, Teori Interaksi Simbolik, Komunikasi Virtual.

ABSTRACT

Bryan Akhbaryah, 04040520102, 2023, Buruk Behavior in Virtual Player Communication in the Online Game Valorant among UIN Sunan Ampel Surabaya Students.

This research aims to find out how bad behavior in player communication in online games among UIN Sunan Ampel Surabaya students occurs while playing the online game Valorant. The type of research used in this research is qualitative descriptive research with a phenomenological approach. In addition, this research collects research data through interviews, observations, and previous research supported by symbolic interaction theory which is used to support this research.

The research results show that bad behavior in Valorant virtual communication can be concluded in the form of provocation, friendship, and other detrimental behavior. Factors such as dissatisfaction, intense competition, and lack of awareness of the impact of behavior can cause bad behavior to emerge. The impact is not only limited to the gaming experience, but can also affect a player's mental and emotional well-being.

Keywords: Bad behavior, Symbolic Interaction Theory, Virtual Communication.

خالصة

بريان أخبارسياه، 04040520102، ألنين وثالثة وعشرون، السلوك السام في جامعة سونان شجاع عبر الإنترنت بين طالب انصاَلت الالعب ألفنراضي في لعبة أمهل السالمة الحكومة، سورابايا.

يهدف هذا البحث إلى معرفة مدى حدوث السلوك السيئ في تواصل الالعبين في بين سونان أمهل سورابايا أثناء لعب لعبة الالعب عبر الإنترنت بين طالب جامعة عبر الإنترنت. ونوع البحث المبتخدم في هذا البحث هو البحث الوصفي شجاع النوعي ذو الهزهح الظاهري. بالإضافة إلى ذلك، يقوم هذا البحث بجمع بيانات البحث من خلال المقابالت والمالحظات والبحاث السابوة المدعمة بنظرية التفاعل الرمزي. والتي تستخدم لدعم هذا البحث

شجاع يمكن أن يأتي تظهر نتائج البحث أن السلوك السام في التواصل ألفنراضي في في شكل استفزاز وصدائة وسلوك ضار آخر. يمكن لعوامل مثل عدم الرضا والمنافسة الشديدة وقلة الوعي بتأثير السلوك أن تتسبب في ظهور السلوك السام. ول يُؤنصر التأثير على تجربة الالعب نحسب، بل يمكن أن يؤثر أيضا على الصرحة الةظلية والاعاطفية لالعب.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

لكلمات المفتاحية: السلوك السام، نظرية التفاعل الرمزي، الالعبون، الالعبون

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
PERNYATAAN OTENTINTAS SKRIPSI	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
خالصة.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Konsep	6
F. Sistematika Pembahasan.....	9
BAB II : KAJIAN TEORITIK.....	11
A. Kajian Pustaka.....	11
1. Perilaku Komunikasi Virtual di Game Online.....	11
2. Faktor yang Membuat Perilaku Buruk.....	20
3. Game Online Sebagai Sarana Hiburan	23
B. Kajian Teori	25
C. Alur Pikir Penelitian	31
D. Komunikasi Virtual Menurut Perspektif Islam	33
E. Penelitian Terdahulu yang Relevan	35
BAB III : KAJIAN TEORITIK.....	38
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	38

B.	Lokasi Penelitian	40
C.	Jenis dan Sumber Data.....	40
D.	Tahap-Tahap Penelitian	41
E.	Teknik Pengumpulan Data	43
F.	Teknik Validitas Data	44
G.	Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		48
A.	Gambaran Umum Subyek Penelitian.....	48
B.	Penyajian Data	54
C.	Temuan Penelitian	72
D.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	76
BAB V : PENUTUP.....		85
A.	Kesimpulan	85
B.	Rekomendasi.....	86
C.	Keterbatasan Penelitian	87
DAFTAR PUSTAKA		88
LAMPIRAN.....		93



 UIN SUNAN AMPEL
 S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Chusaini Nasichul Amin, 'Komunikasi Virtual Gamer Squart Conslaw Mobile Legends Dalam Tournamen Online', (2017).
- Ahmadi, Dadi, 'Interaksi Simbolik', *Jurnal Mediator*, (2008).
- Ambarwati, Mia, Nurhadi, and Abdul Rahman, 'Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS', *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, (2022).
- Anderson, Kevin, Heru Wijayanto Aripadono, Kevin Anderson, and Heru Wijayanto Aripadono, 'Studi Eksplorasi Dan Analisis Pengaruh Video Game Pada Kualitas Pertemanan : Studi Kasus It Takes Two', (2017).
- Anuddin, Agil Syiradz, 'Perilaku Buruk Pemain Game Online Mobile Legends: Bang Bang (Studi Pada Siswa-Siswi Kelas Xi, Xii Sma Negeri 4 Kendari)', (2021).
- Arif, Muhammad, and Sandy Aditya, 'Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang', *Journal of Intercultural Communication and Society*, (2022).
- Astuti, Yanti Dwi, 'Dari Simulasi Realitas Sosial Hingga Hiper-Realitas Visual: Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media Di Cyberspace', *Profetik*, (2015).
- Barata, Arya, Akhmad Rosihan, and Bianca Virgiana, 'Analisis Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Free Fire Pada Siswa Smk Negeri 1 Martapura Kabupaten Oku Timur', *Jurnal Massa*, (2020).

- Dr. Abdul Fattah Nasution, M.Pd, *Metode Penelitian Kualitatif*, (2023)
- Dwiyanto, Djoko, 'Metode Kualitatif:Penerapannya Dalam Penelitian', (2021).
- Fathurrohman, Rifal, Achdi Halim, and Khaerudin Imawan, 'Pengaruh Komunikasi Virtual Terhadap Komunikasi Interpersonal Dikalangan', (2017).
- Fiantika, Feny, 'Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif', *Rake Sarasin*, March, (2022).
- Firmansyah, Muhammad, Masrun Masrun, and I Dewa Ketut Yudha S, 'Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif', *Elastisitas - Jurnal Ekonomi Pembangunan*, (2021).
- Hasanah, Hasyim, 'TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)', (2017).
- Juli, No, Maulana Abdul Arifin, Linggua Sanjaya Usop, Patrisia Cuesdeyeni, Rini Susilawati, Suryanata Suryanata, and others, 'Perilaku Buruk Dalam Permainan Online Mobile Legends Bang Bang', *Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, (2023)
- Khoiri, Nur Fikri, 'Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Buruk Disinhibition Online (Studi Kasus Di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)', (2021).
- Morie, Jacquelyn Ford, 'Inspiring the Future', *ACM SIGGRAPH Computer Graphics*, (2021).
- Nadiasih, Niluh, and Sekolah Menengah Pertama Negeri, 'Antropocene : Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora

Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Anak Terhadap Game Online’, (2021).

Online, Game, Mobile Legends, Mutiplayer Online Battle, Mobile Legends, Mobile Legends, Mobile Legends, and others, ‘Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain’, (2016)

Paremeswara, Marsanda Claudia, and Triana Lestari, ‘Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar’, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5.Pengaruh Game Online (2021).

Peeters, David, ‘Virtual Reality: A Game-Changing Method for the Language Sciences’, *Psychonomic Bulletin and Review*, (2019).

Penggunaan, Penyuluhan, and Media Sosial, ‘GAME ONLINE YANG BERLEBIHAN DI SMP GELORA’, (2023).

Pradhana, Yudha, ‘Utilization of Virtual Community as a Communication Media For Pokemon Go Game Group (JPR) Using Social Media’, *Jurnal Komunikasi*, (2021).

Pujaastawa, Ida Bagus GDE, ‘Teknik Wawancara Dan Observasi Untuk Pengumpulan Bahan Informasi’, *Universitas Udayana*, (2016).

Ramadhan, Ridwan Fajar, Raudah Zaimah Dalimunthe, and Putri Dian Dia Conia, ‘Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Trash Talking.’, *Diversity Guidance and Counseling Journal*, (2023).

Rijali, Ahmad, ‘Analisis Data Kualitatif’, *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, (2019).

- rohman, khabibur, 'Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak Pusat Studi Gender Dan Anak (PSGA) IAIN Tulungagung', *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, (2018).
- Setiawan, Canda, 'Pola Komunikasi Virtual Dalam Percakapan Tim Game Online Valorant Dalam Menyusun Strategi Permainan', (2022).
- Shadiqien, Shen, 'EFEKTIVITAS KOMUNIKASI VIRTUAL PEMBELAJARAN DARING DALAM MASA PSBB (Studi Kasus Pembelajaran Jarak Jauh Produktif Siswa SMK Negeri 2 Banjarmasin)', *Jurnal Mutakallimin : Jurnal Ilmu Komunikasi*, (2020).
- Siahaan, Flora Meliana, and Alex Hartono, 'Personal Social Responsibility (Psr) Model Miha Dan Kaitannya Dengan Teori Interaksi Simbolik (Studi Kasus Rumah Belajar Pelangi Nusantara Rawamangun)', *Journal of Innovation Research and Knowledge*, (2022).
- Siti Fatmah, Muhammad Husni Ritonga, Muhammad Jailani, 'Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU', *Jurnal Ilmu Sosial*, (2023).
- Sudarsono, 'Penerapan Metode Penemuan Terbimbing Dalam Pembelajaran Persegi Panjang', *NASPA Journal*, (2014).
- Suplig, Maurice Andrew, 'Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar', *Jurnal Jaffray*, (2017).
- Suprayogo, Imam, and Tobroni, 'Metodelogi Penelitian Agama', *Metodelogi Penelitian*, (2014).
- UNISSULA, TIM IT, 'Pengenalan Komputer', *Buku Materi IT*

Literacy, (2009).

Varas, Deo, and Desy Mardhiah, 'Cyberbullying: Study Interaksi Simbolik Pada Mahasiswa Kota Padang Dalam Game PUBG Mobile', *Jurnal Perspektif*, (2022).

Wijaya, Caroline Vinci, and Sinta Paramita, 'Komunikasi Virtual Dalam Game Online (Studi Kasus Dalam Game Mobile Legends)', (2019)

Zelfia, Zelfia, 'Konstruksi Identitas Virtual Dan Praktik Komunikasi Orang Kajang Di Media Sosial', *Respon Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ilmu Komunikasi*, (2023).

Zeva, Sarah, Inayatul Rizqiana, Dewiana Novitasari, and Fatrilia Rasyi Radita, 'Moralitas Generasi Z Di Media Sosial: Sebuah Esai', *Jurnal Manajemen Pendidikan*, (2023).



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A