



Manly, Intellectually, and Entrepreneurship
umsurabaya
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA

SKRIPSI

KEKERASAN VERBAL DALAM *MATCH GAME*
MOBILE LEGENDS

MUHAMMAD FAISOL FADLI
NIM 20211110010

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ali Nuke Affandy, SE., M.Si.

Insani WahyuMubarak, S.Pd., M.Pd.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN
SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMUPENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2025

**KEKERASAN VERBAL DALAM *MATCH GAME*
*MOBILE LEGENDS***

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**MUHAMMAD FAISOL FADLI
NIM 20211110010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN
SASTRA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
2025**

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Jangan menyerah walaupun sudah berkali-kali mengalami kegagalan, karena kegagalan itu adalah awal dari kesuksesan selama mau berproses dan berusaha”.

Persembahan:

1. Teruntuk kedua orang tua tercinta, yang telah tanpa henti mendo'akan dan memberi motivasi serta semangat kepada saya. Serta dukungan dari keluarga dan saudara-saudara saya.
2. Teruntuk keluarga besar PBSI Universitas Muhammadiyah Surabaya dan teman-teman satu Angkatan ataupun lain Angkatan yang sudah berjuang bersama dari awal masuk kuliah hingga akhir.
3. Serta untuk diri saya sendiri yang saya banggakan dan sudah sudah kuat sampai akhir selama kuliah, yang sudah kuat dari awal sampai akhir. Terima Kasih.

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI yang ditulis oleh **MUHAMMAD FAISOL FADLI** ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan seminar hasil tanggal 17 Desember 2025

Dosen Pembimbing

Tanda Tangan

Tanggal

I. Dr. Ali Nuke Affandy
SE., M.Si.

27 November 2025

II. Insani WahyuMubarak,
M.Pd.

20 November 2025

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra
Indonesia

Pheni Cahya Kartika, S.Pd., M.Pd.


LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN


Skripsi yang ditulis oleh **MUHAMMAD FAISOL FADLI** telah diujikan dan dinyatakan sah oleh panitia Ujian Tingkat Sarjana (S-1) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMSurabaya sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada tanggal 25 Juni 2025.

Dosen Penguji

Tanda Tangan

Tanggal

I. Prof. Dr. Dra. Sujinah, M.Pd.  15 Januari 2026

II. Idhoofiyatul Fatin, S.Pd., M.Pd.  19 Januari 2026

III. Dr. Ali Nuke Affandy, SE., M.Si.  19 Januari 2026

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surabaya

Dekan,



Achmad Hidayatullah, S. Pd., M.Pd., Ph.D

PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Faisol Fadli

NIM : 20211110010

Program Study : Pendidikan Bahasa Dan
Sastra Indonesia

Fakultas : Fakultas Keguruan Dan
Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan karya sendiri bukan hasil plagiasi, baik Sebagian maupun keseluruhan. Jika dikemudian hari terbukti hasil plagiasi, saya menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlakudi Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Surabaya, 29 November 2025

Yang membuat pernyataan



Muhammad Faisol Fadli

ABSTRAK

Muhammad Faisol Fadli, 2025, Kekerasan Verbal dalam *Match Game Mobile Legends*, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surabaya. Pembimbing 1: Dr. Ali Nuke Affandy. SE., M.Si., pembimbing 2: Insani Wahyu Mubarak, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kekerasan verbal dalam *Match Game Mobile Legends*, kekerasan verbal menjadi lima ranah utama: hinaan dan olok-olok, ancaman dan intimidasi, manipulasi dan kontrol, merendahkan dan mengabaikan serta diskriminasi dan pelecehan. *Game Mobile Legends Bang-Bang (MLBB)* merupakan salah satu permainan yang bergenre *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*. *Mobile legends bang-bang* dimainkan oleh tim 5 vs 5 dengan tim lawan. Kemenangan akan diraih jika salah satu tim berhasil menghancurkan *basis* musuh. Kemenangan pada *mode rank* akan membawa pemain terhadap tingkatan yang lebih tinggi seperti *legend*, *mythic*, *mythic glory* dan yang tertinggi adalah *mythic immortal*. Berdasarkan hasil observasi, peneliti tertarik untuk mengkaji tentang kekerasan verbal yang terjadi saat *match game mobile legends*. Penelitian ini menggunakan teknik penelitian kualitatif dengan menggunakan data yang bersangkutan. Kutipan deskriptif menjadi dasar pengumpulan data di penelitian ini. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui proses observasi dan dokumentasi saat *match game mobile legends*. Teknik analisis data dalam penelitian ini melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat kekerasan verbal berupa teks seperti hinaan dan olok-olok, ancaman dan intimidasi, manipulasi dan kontrol, merendahkan dan mengabaikan serta diskriminasi dan pelecehan terhadap pemain lain atau rekan satu tim yang didasarkan pada *gameplay* permainan, perbedaan gender dan pencapaian (*trophy*). Kesimpulannya, sikap atau perilaku seperti menghina, mengolok-olok, ancaman, intimidasi, manipulasi, kontrol, merendahkan, mengabaikan, diskriminasi dan pelecehan adalah

termasuk dalam kategori kekerasan verbal (tidak langsung), yang dimana ketika sikap atau perilaku tersebut disosialisasikan bisa menyakiti ataupun melukai hati korban, dan hal tersebut juga dapat menimbulkan masalah serius pada korbannya, seperti ketidakstabilan emosi, kecemasan, gejala depresi, dan rendah diri. *Game mobile legends* yang biasanya sebagai hiburan untuk menghilangkan ataupun menghindari beban pikiran, kini menjadi ajang kekerasan verbal sehingga menjadikannya tekanan tambahan bagi korban.

Kata Kunci: Kekerasan Verbal, *Mobile Legends*, *Match Game Mobile legends*

ABSTRACT

Muhammad Faisol Fadli, 2025, Verbal Violence in Mobile Legends Match Game, Indonesian Language and Literature Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Surabaya. Supervisor 1: Dr. Ali Nuke Affandy, SE., M.Sc., Supervisor 2: Insani Wahyu Mubarok, S.Pd., M.Pd.

This study aims to describe verbal violence in Mobile Legends Match Game. Verbal violence is divided into five main areas: insults and ridicule, threats and intimidation, manipulation and control, belittling and ignoring, and discrimination and harassment. Mobile Legends Bang Bang (MLBB) is a Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) game. Mobile Legends Bang Bang is played by 5 vs. 5 teams competing against each other. Victory is achieved if one team successfully destroys the enemy base. Victory in ranked mode will advance players to higher levels, such as legend, mythic, mythic glory, and the highest, mythic immortal. Based on the observation results, the researcher is interested in examining verbal violence that occurs during Mobile Legends game matches. This study uses qualitative research techniques using relevant data. Descriptive quotations serve as the basis for data collection in this study. Data collection techniques are carried out through observation and documentation processes during Mobile Legends game matches. Data analysis techniques in this study include data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study indicate that there is verbal violence in the form of texts such as insults and mockery, threats and intimidation, manipulation and control, demeaning and ignoring as well as discrimination and harassment against other players or teammates based on game gameplay, gender differences and

achievements (trophies). In conclusion, attitudes or behaviors such as insults, mockery, threats, intimidation, manipulation, control, demeaning, ignoring, discrimination and harassment are included in the category of verbal violence (indirect), where when these attitudes or behaviors are socialized can hurt or injure the victim's feelings, and this can also cause serious problems for the victim, such as emotional instability, anxiety, symptoms of depression, and low self-esteem. Mobile Legends games, which are usually a form of entertainment to relieve or avoid mental burdens, have now become an arena for verbal violence, causing additional pressure for victims.

Keywords: Verbal Violence, Mobile Legends, Mobile Legends Match Game

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur bagi Allah SubhanahuWa Ta'ala, yang atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan waktu yang tepat. Skripsi yang berjudul *Kekerasan Verbal Dalam Match Game Mobile Legends*. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surabaya. Untuk menyelesaikan skripsi ini, penulis mendapat bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Penulis menyampaikan ucapan serta rasa terima kasih, khususnya kepada:

1. Dr. Mundakir, S.kep., Ns. M.Kep., FISQua. Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Surabaya.
2. Bapak Achmad Hidayatullah, S. Pd., M.Pd., Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Ibu Pheni Cahya Kartika, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
4. Dr. Ali Nuke Affandy. SE., M.Si. selaku Dosen Pembimbing I yang telah sabar memberi bimbingan.
5. Bapak Insani WahyuMubarok, S. Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah sabar memberi bimbingan.
6. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surabaya.
7. Kedua orang tua yaitu MOH. FADLI dan Subaidah dengan kasih sayangnya serta do'anya yang tiada henti. Syaiful Bahri saudara kandung penulis yang selalu ada

memberikan arahan, pengalaman, dukungan serta do'a kepada penulis, dan seluruh keluarga tercinta yang selalu mendo'akan dan mendukung penulis menyelesaikan skripsi.

8. Teman-teman PBSI Angkatan 2021 serta kating beda prodi yang telah bersedia membantu Penulis di setiap kepenulisan skripsi ini.
9. Sahabat seperjuangan HIMAPSINDO 2021 yang telah sudi berbagi cerita baik suka maupun duka, selalumenjadi penyemangat penulis dan menemani penulis dalam proses menyusun skripsi ini.

Tersusunnya skripsi ini, penulis berharap bahwa skripsi ini dapat bermanfaat terutama bagi penulis secara pribadi sebagai bekal dalam mengajar di kemudian hari, dan semoga skripsi ini juga bisa bermanfaat bagi dunia pendidikan dan memberi inspirasi bagi yang membutuhkan.

Surabaya, 29 November 2025



Muhammad Faisol Fadli
20211110010

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN.....	v
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR.....	xix
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori	7
B. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	16
C. Kerangka Berfikir.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Jenis Penelitian.....	21
B. Desain Penelitian.....	22
C. Sumber Data	22

D. Objek Penelitian.....	23
E. Teknik Pengumpulan Data.....	23
F. Teknik Analisis Data	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	27
A. Deskripsi Data.....	27
B. Hasil dan Pembahasan.....	32
BAB V PENUTUP	49
A. Simpulan.....	49
B. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Data Menghina dan Mengolok-olok.....	27
Tabel 4.2. Data Ancaman dan Intimidasi.....	28
Tabel 4.3. Data Manipulasi dan Kontrol.....	29
Tabel 4.4. Data Merendahkan dan Mengabaikan.....	29
Tabel 4.5. Data Diskriminasi dan Pelecehan.....	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Bimbingan Skripsi.....	65
Lampiran 2 Dokumentasi.....	66
Lampiran 3 Surat Pernyataan Revisi.....	67
Lampiran 4 Berita Acara Ujian.....	68
Lampiran 5 Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....	69
Lampiran 6 Hasil Cek Plagiasi.....	70
Lampiran 7 <i>Endorsment Letter</i>	71
Lampiran 8 Surat Keterangan Bebas Pinjam.....	72
Lampiran 9 Biodata Diri.....	73