



***PSYWAR* VERBAL DAN NON-VERBAL
ANTARPEMAIN *GAME ONLINE* (STUDI
NETNOGRAFI DALAM MOBILE LEGENDS: BANG
BANG)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
Gelar Sarjana dalam Bidang Ilmu Komunikasi

Oleh:

Faizal Octaviano

41182037210013

PRODI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS KOMUNIKASI SASTRA DAN BAHASA

UNIVERSITAS ISLAM “45” BEKASI

2025 M / 1446H

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak menjiplak karya orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali telah dicantumkan sumbernya secara jelas sesuai dengan kaidah ilmiah. Apabila di kemudian hari ditemukan bukti bahwa penelitian ini melanggar ketentuan di atas, maka saya siap bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Islam “45” Bekasi.

Bekasi, 10 Juli 2025



Faizal Octaviano

41182037210013

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Judul Skripsi : *PSYWAR* VERBAL DAN NON-VERBAL
ANTARPEMAIN *GAME ONLINE* (STUDI
NETNOGRAFI DALAM *MOBILE LEGENDS*:
BANG BANG)

Nama : Faizal Octaviano
NPM : 41182037210013
Konsentrasi : Public Relations
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa

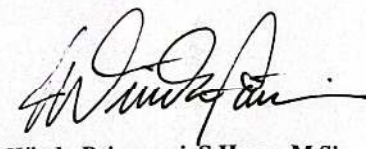
Telah memenuhi syarat dan mendapat persetujuan dosen pembimbing untuk mengikuti ujian sidang skripsi sebagai bagian persyaratan diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Konsentrasi *Public Relations*, Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa.

Bekasi, 13 Juni 2025

Mengetahui,
Ketua Program
Studi Ilmu Komunikasi


Winda Primasari, S.Hum., M.Si
NRP. 45.1.01.02.2012.016

Menyetujui,
Dosen Pembimbing


Winda Primasari, S.Hum., M.Si
NRP. 45.1.01.02.2012.016

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

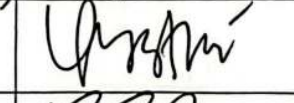
Skripsi yang berjudul: *Psywar Verbal Dan Non-Verbal Antarpemain Game Online* (Studi Netnografi Dalam Mobile Legends: Bang Bang) telah dipertahankan di hadapan sidang dewan penguji skripsi pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 26 Juni 2025
Waktu : 14.00-15.00

Oleh

Nama : Faizal Octaviano
NPM : 41182037210013
Program Studi : Ilmu Komunikasi

DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang	:	Saepudin, S.S., M.Soc.Sc	
Penguji I	:	Tin Hartini, S.Ag., M.Si	
Penguji II	:	Winda Primasari, S.Hum., M.Si	

Bekasi, 10 Juli 2025

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Komunikasi,
Sastra, dan Bahasa


Saepudin, S.S., M.Soc.Sc
NRP: 45.1.01.02.2011.031

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi


Winda Primasari, S.Hum., M.Si
NRP: 45.1.01.02.2012.016

ABSTRAK

Universitas Islam 45 Bekasi
Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa
2025

Faizal Octaviano/41182037210013

“*PSYWAR* VERBAL DAN NON-VERBAL ANTARPEMAIN *GAME ONLINE*
(STUDI NETNOGRAFI DALAM MOBILE LEGENDS: BANG BANG)”

Di bawah bimbingan Winda Primasari

Jumlah halaman skripsi 148, jumlah tabel 6, jumlah gambar 6, jumlah lampiran
11

Komunikasi dalam *game online* sangat penting untuk interaksi dan kolaborasi antarpemain, tetapi sering berkembang menjadi *psywar*, yaitu komunikasi agresif baik verbal maupun non-verbal. Penelitian ini mengidentifikasi bentuk *psywar* di Mobile Legends: Bang Bang dan cara pemain menafsirkannya, menggunakan teori Interaksi Simbolik dan metode netnografi. Observasi dan analisis menunjukkan *psywar* verbal muncul lewat kata-kata seperti “*noob*”, “beban”, dan “*surrend aja*”, sedangkan *psywar* non-verbal tampak melalui spam *recall*, emotikon, penggunaan *skin* eksklusif, serta aksi *hero* tertentu. Makna *psywar* bervariasi: sebagian pemain menganggapnya sebagai hiburan atau motivasi, sementara yang lain merasa tertekan secara psikologis. Berdasarkan teori Interaksi Simbolik, *psywar* melibatkan penafsiran simbol (*mind*), pembentukan identitas (*self*), dan norma komunitas (*society*). Fitur visual berbayar juga menjadi alat dominasi simbolik, sehingga *psywar* menjadi bagian dari komunikasi strategis yang sarat makna sosial, simbolik, dan ekonomi. Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan meninjau bentuk *psywar* dalam *game online* lainnya, atau melihat dampak *psywar* terhadap kesehatan mental pemain secara lebih mendalam.

Kata kunci: Komunikasi, Mobile Legends: Bang Bang, *Psywar* Verbal dan Non-Verbal

ABSTRACT

Universitas Islam 45 Bekasi
Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Komunikasi, Sastra, dan Bahasa
2025

Faizal Octaviano/41182037210013

*“VERBAL AND NON-VERBAL PSYWAR BETWEEN ONLINE GAME PLAYERS
(A NETNOGRAPHIC STUDY IN MOBILE LEGENDS: BANG BANG)”*

Under the guidance of Winda Primasari

The number of pages in the thesis is 148, the number of tables is 6, the number of images is 6, the number of attachments is 11

Communication in online games is crucial for interaction and collaboration between players, but it often evolves into psywar—aggressive communication, both verbal and non-verbal. This study identifies the forms of psywar in Mobile Legends: Bang Bang and how players interpret them, using symbolic interaction theory and a netnographic method. Observations and analysis show that verbal psywar appears through words like “noob,” “burden,” and “just surrender,” while non-verbal psywar is expressed through recall spam, emoticons, the use of exclusive skins, and specific hero actions. The meaning of psywar varies: some players see it as entertainment or motivation, while others experience it as psychological pressure. Based on symbolic interaction theory, psywar involves the interpretation of symbols (mind), identity construction (self), and community norms (society). Paid visual features also serve as tools for symbolic dominance, making psywar a form of strategic communication loaded with social, symbolic, and economic meaning. This research can be further developed by exploring psywar in other online games or examining its impact on players' mental health in more depth.

Keywords: Communication, Mobile Legends: Bang Bang, Verbal and Non-Verbal Psywar

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Komunikasi, Sastra dan Bahasa. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan baik moral dan materil serta segudang nasihatnya termasuk nasehat untuk berlaku sopan dan santun dimana pun dan kapan pun. Terima kasih karena telah menjadi inspirator sekaligus motivator terbaik selama ini.
2. Ibu Winda Primasari, S.Hum., M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Islam “45” Bekasi, sekaligus Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikirannya untuk membimbing Penulis sejak awal penyusunan skripsi.
3. Bapak Saepudin, S.S., M.Soc.Sc., selaku Dekan Fakultas Komunikasi, Sastra dan Bahasa, Universitas Islam “45” Bekasi.
4. Dosen-dosen Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam “45” Bekasi, yang telah memberikan ilmunya kepada Penulis.
5. Rekan-rekan mahasiswa yang telah menjadi teman belajar, diskusi, dan saling mendukung selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Kebersamaan, semangat, dan bantuan kalian sangat berarti bagi penulis.
6. Para informan dan *key* informan yang telah bersedia meluangkan waktu, berbagi pengalaman, serta memberikan informasi berharga yang menjadi fondasi utama dalam penyusunan skripsi ini. Partisipasi dan kejujuran dalam menjawab pertanyaan menjadi bagian penting dari keberhasilan penelitian ini.
7. Seseorang yang istimewa, pasangan saya, yang telah memberikan semangat, dukungan moral, serta menjadi tempat berbagi di tengah proses yang penuh

tantangan ini. Terima kasih telah sabar mendampingi dan terus percaya pada kemampuan saya.

Akhir kata, saya berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Bekasi, 10 Juli 2025

Faizal Octaviano

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR ISTILAH.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4.1 Manfaat Akademik.....	Error! Bookmark not defined.
1.4.2 Manfaat Praktis.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 Rujukan Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Penelitian Dafa Ahmad Pramudya, Oky Oxcygentri, dan Nurkinan berjudul Pengaruh Perilaku Trash Talking Dalam Game Online Mobile Legends Terhadap Agresivitas Pada Komunitas Cikarang Gamers.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Penelitian Ivander Stefanus dan Wulan Purnama Sari berjudul Komunikasi Verbal dan Nonverbal dalam Game Online League of Legends	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Penelitian Regina Wynalda Abie dan Srie Rosmilawati berjudul Perilaku Toxic Dalam Komunikasi Virtual Di Game Online Mobile Legends: Bang Bang Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Penelitian Ricky Widyananda Putra berjudul Pola Komunikasi Melalui Fitur Virtual Pada Game Mobile Legends.	Error! Bookmark not defined.
2.2 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.

2.3 Kerangka Teori dan Konseptual	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Teori Interaksi Simbolik.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 Komunikasi Virtual.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.3 <i>Psychological Warfare</i>	Error! Bookmark not defined.
2.3.4 Komunikasi Verbal	Error! Bookmark not defined.
2.3.5 Komunikasi Non-Verbal.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.6 <i>Game Online</i>	Error! Bookmark not defined.
2.4 Kerangka Pemikiran	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Jenis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Unit Analisis	Error! Bookmark not defined.
3.2.1 Informan Utama.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.2 Informan	Error! Bookmark not defined.
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.4 Definisi Konseptual	Error! Bookmark not defined.
3.5 Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.6 Keabsahan Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
4.1 Profil <i>Key Informan</i> dan Informan	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Profil <i>Key Informan</i>	Error! Bookmark not defined.
4.1.2 Profil Informan 1	Error! Bookmark not defined.
4.1.3 Profil Informan 2	Error! Bookmark not defined.
4.1.4 Profil Informan 3	Error! Bookmark not defined.
4.1.5 Profil Informan 4	Error! Bookmark not defined.
4.1.6 Profil Informan 5	Error! Bookmark not defined.
4.2 Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.1 Bentuk – Bentuk <i>Psywar</i> Verbal Antarpemain <i>Game Online</i> <i>Mobile Legends: Bang Bang</i>	Error! Bookmark not defined.
4.2.2 Bentuk – Bentuk <i>Psywar</i> Non-Verbal Antarpemain <i>Game Online</i> <i>Mobile Legends: Bang Bang</i>	Error! Bookmark not defined.
4.2.3 Makna Pesan-Pesan <i>Psywar</i> di Dalam <i>Game Online Mobile</i> <i>Legends: Bang Bang</i> bagi pemain.....	Error! Bookmark not defined.
4.3 Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.

5.1 Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2 Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu ..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1 Bentuk-Bentuk Ungkapan <i>Psywar</i> Verbal.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.2 Bentuk-Bentuk Simbol <i>Psywar</i> Non-Verbal	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.3 Bentuk-Bentuk Visual Simbol Non-Verbal	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.4 Makna <i>Psywar</i> Verbal dan Non-Verbal ..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.5 Perbedaan Gaya Bahasa <i>Solo Player</i> dan <i>Squad</i> .	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran.....**Error! Bookmark not defined.**

Bagan 4.1 Pola Strategi *Psywar* Verbal dan Non-Verbal dalam
Game Online Mobile Legends: Bang Bang..... **Error! Bookmark not
defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 CV Peneliti	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Turnitin	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Transkrip Wawancara Informan dan <i>Key</i> Informan.	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Dokumentasi Wawancara	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 <i>Skin</i> Eksklusif	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 Emotikon	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Efek <i>Recall</i>	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 Efek <i>Banner</i> Lobi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9 Efek Aksi <i>Hero</i>	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10 Efek <i>Loading Screen</i>	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11 <i>Psywar</i> Verbal Antarpemain	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR ISTILAH

<i>Comeback</i>	= Kondisi di mana tim yang sebelumnya tertinggal dalam permainan berhasil membalikkan keadaan dan memenangkan pertandingan.
<i>Cooldown Skill</i>	= Waktu jeda yang dibutuhkan setelah suatu <i>skill</i> digunakan sebelum dapat digunakan kembali oleh pemain.
<i>Gangking</i>	= Strategi dalam permainan di mana dua atau lebih pemain menyerang satu pemain lawan secara tiba-tiba untuk mendapatkan keunggulan.
Kapitalisme Digital	= Sistem ekonomi berbasis teknologi digital, di mana keuntungan diperoleh melalui komodifikasi aktivitas daring seperti pembelian <i>item</i> dalam <i>game</i> .
<i>Kill</i>	= Aksi membunuh <i>hero</i> lawan dalam permainan.
Komodifikasi	= Proses menjadikan sesuatu yang sebelumnya tidak bernilai ekonomi menjadi produk yang bisa diperjualbelikan.
<i>Leg</i>	= Menunjukkan sesi pertandingan dalam format <i>best-of</i> atau <i>series</i> .
Monetisasi	= Proses menghasilkan keuntungan finansial dari suatu fitur atau aktivitas dalam <i>game</i> .
<i>Multiplayer</i>	= Mode permainan yang melibatkan banyak pemain secara bersamaan dalam satu sesi permainan, baik sebagai tim maupun individu.
<i>Skin Limited</i>	= Jenis <i>skin</i> dalam <i>game</i> yang hanya tersedia dalam waktu terbatas atau melalui <i>event</i> eksklusif.
<i>Solo Ranked</i>	= Mode bermain sendiri tanpa tim tetap di dalam <i>ranked match</i> , di mana pemain dipasangkan secara acak dengan pemain lain.

- Spam Emotikon = Tindakan mengirim emotikon secara berulang selama permainan.
- Spam *Recall* = Tindakan menggunakan animasi *recall* secara berulang-ulang.
- Squad* = Mode permainan tim tetap yang terdiri dari pemain yang sudah saling mengenal dan berkoordinasi sebelum bermain.
- Turtle, Lord* = Dua objektif besar dalam *game* Mobile Legends.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Survei *Game Online* Terpopuler 2024 **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 1.2 Contoh Bentuk *Psywar* Secara *Offline* **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 1.3 Contoh Bentuk *Psywar* Secara *Online* **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2.1 Contoh *Quick Chat* Dalam Mobile Legends: Bang Bang..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2.2 Contoh Komunikasi Non-Verbal Dalam Bentuk Emotikon..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2.3 Contoh Komunikasi Non-Verbal Dalam Bentuk Tampilan Akun
..... **Error! Bookmark not defined.**

HASIL TURNITIN

Skripsi Faizal Octaviano

ORIGINALITY REPORT

3 %	4 %	3 %	1 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	1 %
2	pdfs.semanticscholar.org Internet Source	1 %
3	e-journal.nalanda.ac.id Internet Source	1 %
4	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On