

LAPORAN SKRIPSI
HUBUNGAN ANTARA KEKERASAN VERBAL DENGAN
KOHESIVITAS KELOMPOK BERMAIN DALAM GAME MOBILE
LEGENDS BANG BANG DI GRUP FACEBOOK MOBILE LEGEND
SEMARANG

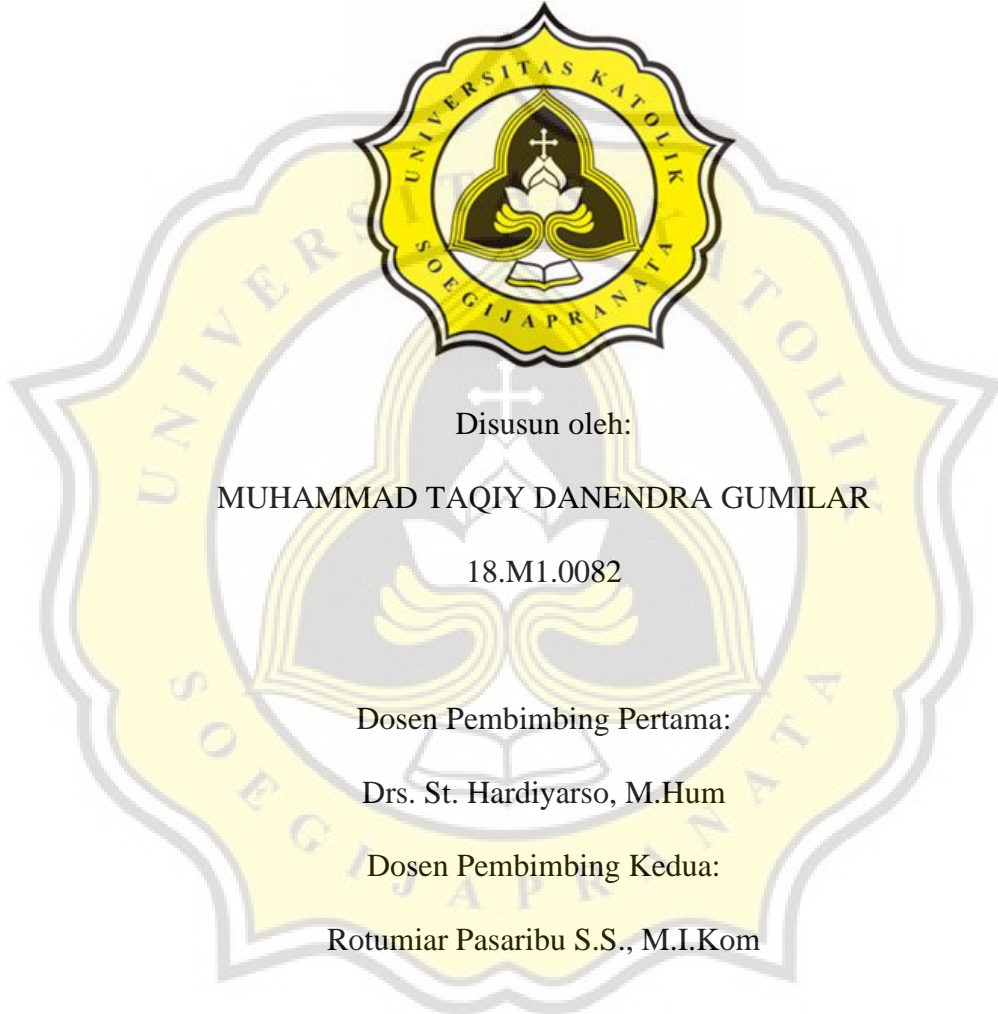


Disusun oleh :
Muhammad Taqiy Danendra Gumilar
18.M1.0082

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS HUKUM DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2023

**HUBUNGAN ANTARA KEKERASAN VERBAL DENGAN
KOHESIVITAS KELOMPOK BERMAIN DALAM GAME MOBILE
LEGENDS BANG BANG DI GRUP FACEBOOK MOBILE LEGEND
SEMARANG**

Diajukan kepada Fakultas Hukum dan Komunikasi guna memenuhi salah
satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata-1 dalam Ilmu
Komunikasi



Disusun oleh:

MUHAMMAD TAQIY DANENDRA GUMILAR

18.M1.0082

Dosen Pembimbing Pertama:

Drs. St. Hardiyarso, M.Hum

Dosen Pembimbing Kedua:

Rotumiar Pasaribu S.S., M.I.Kom

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS HUKUM DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi dengan judul:

HUBUNGAN ANTARA KEKERASAN VERBAL DENGAN KOHESIVITAS KELOMPOK BERMAIN DALAM GAME MOBILE LEGENDS BANG BANG DI GRUP FACEBOOK MOBILE LEGEND SEMARANG

ini tidak memuat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak memuat karya dan/atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dipergunakan sebagai acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa skripsi ini sebagian atau keseluruhannya merupakan hasil plagiasi, maka saya bertanggungjawab dan bersedia untuk dibatalkan dengan segala akibat hukumnya sesuai dengan peraturan yang berlaku pada Universitas Katolik Soegijapranata dan/atau peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Semarang, 24 Januari 2023



Muhammad Taqiy Danendra Gumilar

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi:

**HUBUNGAN ANTARA KEKERASAN VERBAL DENGAN KOHESIVITAS KELOMPOK
BERMAIN DALAM GAME MOBILE LEGENDS BANG BANG DI GRUP FACEBOOK
MOBILE LEGEND SEMARANG**

Disusun oleh :


Nama : Muhammad Taqiy Danendra Gumilar mikum


NIM : 18.M1.0082

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal : Senin, 30 Januari 2023

Dosen Penguji :

1 Drs. St. Hardiyarso M.Hum. 

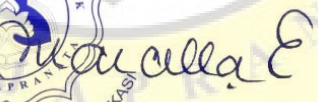
2 Rotumiar Pasaribu S.S., M.I.Kom. 

3 Vincentia Ananda A.P. S.I.Kom., M.I.Kom. 

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Strata I Ilmu Komunikasi

Pada tanggal :




(Dr. Marcella E. Simandjuntak, S.H., C.N., M.Hum.)

Dekan Fakultas Hukum dan Komunikasi

Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang

**HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Muhammad Taqiy Danendra Gumilar
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Fakultas Hukum dan Komunikasi
Jenis Karya : Skripsi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Hubungan Antara Kekerasan Verbal Dengan Kohesivitas Kelompok Bermain Dalam Game Mobile Legends Bang Bang Di Grup Facebook Mobile Legend Semarang” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 30 januari 2023

Yang menyatakan



Muhammad Taqiy D Gumilar

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah, rahmat, dan karunia-Nya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Kekerasan Verbal Dengan Kohesivitas Kelompok Bermain Dalam Game Mobile Legends Bang Bang di Grup Facebook Mobile Legend Semarang”. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata-I dalam Ilmu Komunikasi, Fakultas Hukum dan Komunikasi Universitas Katolik Soegijapranata.


Penelitian ini dapat selesai dengan baik berkat bantuan dari beberapa pihak. Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas dukungan, bimbingan, kerjasama, dan motivasi yang diberikan dari berbagai pihak, yaitu:

1. Allah SWT Yang atas anugerah dan rahmat-Nya
2. Keluarga tersayang, penulis ucapkan terimakasih atas segala doa dan dukungan baik moral atau materi yang diberikan selama pengerjaan skripsi berlangsung
3. Bapak Drs. St Hardiyarso, M.Hum., Rotumiar Pasaribu S.S., M.I.Kom, selaku dosen pembimbing I dan II Terimakasih atas bimbingan dan masukan yang diberikan sehingga skripsi ini dapat selesai.
4. Terima kasih untuk Reynaldi Raja, Veron Ihza, Ivan Lemuel dan Adhi Baskara atas dinamika dan dukungan yang diberikan selama proses perkuliahan sampai skripsi ini selesai.
5. Dan semua pihak yang turut membantu menyelesaikan pembuatan skripsi ini

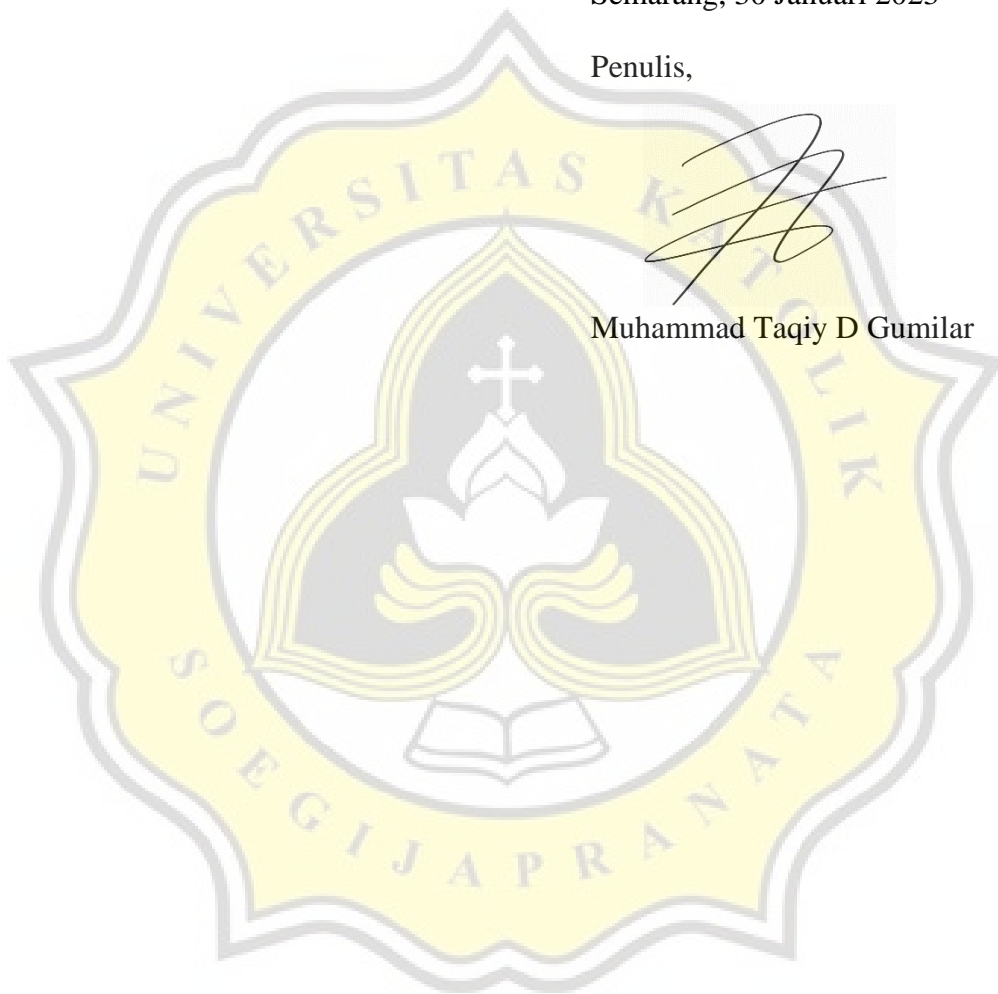
Semoga penelitian ini berguna bagi semua pihak. Laporan ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang penulis miliki. Penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun.

Semarang, 30 Januari 2023

Penulis,



Muhammad Taqiy D Gumilar



ABSTRAK

Hubungan Antara Kekerasan Verbal Dengan Kohesivitas Kelompok Bermain Dalam Game Mobile Legends Bang Bang Di Grup Facebook Mobile Legend Semarang

Mobile Legends Bang Bang adalah salah satu contoh *game online* yang populer saat ini. Yang menarik adalah bahwa permainan yang mempunyai tujuan pembentukan kohesivitas kelompok para pemainnya sering mengucapkan pelbagai kata-kata kasar. Suasana tersebut tampak dalam dinamika Grup FB ML di Semarang. Untuk menemukan korelasi antara kekerasan verbal dengan kohesivitas kelompok, peneliti melakukan penelitian dengan metode kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode dan jenis penelitian kuantitatif korelasi dengan menggunakan teknik pengambilan data kuesioner. Kuesioner disebarikan kepada 100 responden. Teknik pengambilan sampel yang dipakai adalah teknik *purposive sampling* dengan menggunakan rumus Slovin. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas data, uji linear, uji korelasi *Product Moment Pearson*, dan uji hipotesis yang digunakan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan jika terdapat hubungan antara kekerasan verbal dengan kohesivitas kelompok bermain dalam *game* Mobile Legends di grup Facebook Mobile Legend Semarang. Hasil tersebut didapatkan melalui uji korelasi yang dilakukan dengan nilai sig 0,005 dimana ($<0,05$) sehingga data dapat dikatakan memiliki hubungan. Tingkat kekuatan hubungan dalam penelitian ini ada rendah karena nilai korelasi pearson yang didapatkan sebesar (0,282) berada diantara (0,200-0,399) kategori kekuatan rendah.

Kata Kunci : kekerasan verbal, kohesivitas kelompok, Mobile Legends, Facebook

ABSTRACT

The Relations Between Verbal Violence and Group Cohesiveness In Playing The Mobile Legends Bang Bang Game In The Facebook Mobile Legend Semarang Group

Mobile Legends Bang Bang is one example of a popular online game currently. What's interesting is that the game, which has a goal of forming group cohesiveness among its players, often has players uttering various vulgar words. This can be seen in the dynamics of the ML FB Group in Semarang. To find the correlation between verbal violence and group cohesiveness, the researcher conducted research using a quantitative method. This research uses a quantitative correlation research method and technique using a questionnaire data collection technique. The questionnaire was distributed to 100 respondents. The sampling technique used was purposive sampling using the Slovin formula. The data analysis techniques used are validity test, reliability test, data normality test, linear test, Pearson Moment Product correlation test, and hypothesis test using SPSS version 25. The research results showed that there is a relationship between verbal violence and group cohesiveness in playing Mobile Legends in the Facebook Mobile Legend Semarang group. The results were obtained through a correlation test with a sig value of 0.005 (where <0.05), so the data can be said to have a relationship. The strength of the relationship in this study is low because the Pearson correlation value obtained was (0.282) between (0.200-0.399), which is a low strength category..

Keywords : Verbal violence, group cohesiveness, Mobile Legends, Facebook

Daftar Isi

BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Kegunaan Penelitian	5
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Tinjauan Pustaka	10
2.2.1 Kekerasan Verbal dalam Kelompok Bermain Mobile Legends.....	10
2.2.2 Kohesivitas Kelompok Bermain Mobile Legends	11
2.3 Kerangka Penelitian.....	13
BAB III	14
METODE PENELITIAN.....	14
3.1 Jenis penelitian	14
3.2 Populasi dan Sampel	15
3.3 Teknik Sampling.....	16
3.4 Teknik Pengumpulan Data	18
3.5 Sumber Data.....	19
3.6 Variabel Penelitian	20
3.7 Definisi Konsep	20
3.7.1 KekerasanVerbal dalam Kelompok Bermain Game Mobile Legends di grup Facebook Mobile Legend Semarang.....	20
3.7.2 Kohesivitas Kelompok Bermain Game Mobile Legends di grup Facebook Mobile Legend Semarang.....	21
3.8 Operasionalisasi Konsep.....	21
3.9 Hipotesis Penelitian.....	24
3.10 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	24
3.10.1 Uji Validitas.....	24

3.10.2 Uji Reliabilitas	25
3.11 Analisis Data	25
3.11.2 Uji Linearitas dan Normalitas	25
3.11.3 Uji Korelasi	27
BAB IV	28
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	28
4.1 Gambaran Umum	28
4.1.1 Profil Objek (kelompok Bermain Dalam Grup Facebook Mobile Legend Semarang)	28
4.2 Hasil Uji Instrumen	29
4.2.1 Uji Validitas	29
4.2.1.1 Uji Validitas Variabel X	29
4.2.1.2 Uji Validitas Variabel Y	31
4.2.2 Uji Reliabilitas	32
4.2.2.1 Uji Reliabilitas Variabel X	32
4.2.2.2 Uji Reliabilitas Variabel Y	33
4.3 Analisis Data	34
4.3.1 Uji Linieritas dan Normalitas	34
4.3.1.1 Uji Linieritas	34
4.3.1.2 Uji Normalitas	34
4.3.2 Uji Korelasi	36
4.3.3 Uji Hipotesis	37
BAB V PENUTUP	39
5.1 Kesimpulan	39
5.2 Saran	39
5.2.1 Bagi Objek	39
5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya	40
Daftar Pustaka	41
Lampiran	44
1. Kuesioner	44
2. Dokumentasi Penyebaran Kuesioner	47
3. Tabel Skor Responden	48
3.1 Variabel X (Kekerasan Verbal)	48

3.2 Variabel Y (Kohesivitas Kelompok)	50
5. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	54
5.1 Validitas Variabel X	54
5.2 Reliabilitas Variabel X	54
5.3 Validitas Variabel Y	55
5.4 Reliabilitas Variabel Y	56



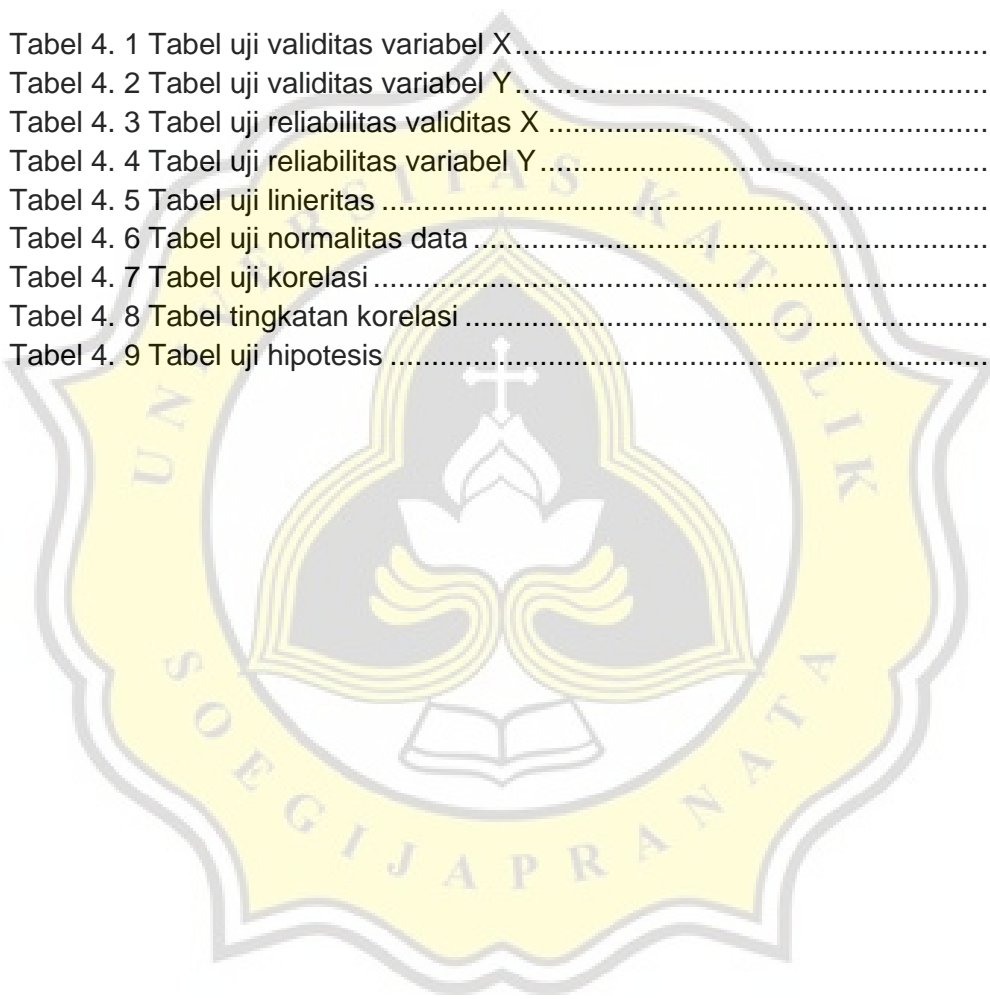
Daftar Gambar

Gambar 1. 1 Grup Facebook Mobile Legend Semarang	2
Gambar 1. 2 Kekerasan Verbal Dalam Game Mobile Legends	3
Gambar 1. 3 konten youtube yang membahas kekerasan verbal dalam tim	3
Gambar 1. 4 komentar di konten youtube yang membahas kekerasan verbal dalam tim...	4



Daftar Tabel

Tabel 2. 1 Tabel penelitian terdahulu	10
Tabel 3. 1 Tabel operasionalisasi Konsep	24
Tabel 3. 2 Tabel tingkatan korelasi	27
Tabel 4. 1 Tabel uji validitas variabel X	30
Tabel 4. 2 Tabel uji validitas variabel Y	31
Tabel 4. 3 Tabel uji reliabilitas validitas X	32
Tabel 4. 4 Tabel uji reliabilitas variabel Y	33
Tabel 4. 5 Tabel uji linieritas	34
Tabel 4. 6 Tabel uji normalitas data	35
Tabel 4. 7 Tabel uji korelasi	36
Tabel 4. 8 Tabel tingkatan korelasi	37
Tabel 4. 9 Tabel uji hipotesis	37



Daftar Lampiran

1. Kuesioner	44
2. Dokumentasi Penyebaran Kuesioner.....	47
3. Tabel Skor Responden.....	48
3.1 Variabel X (Kekerasan Verbal)	48
3.2 Variabel Y (Kohesivitas Kelompok).....	50
4. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	54
4.1 Validitas Variabel X	54
4.2 Reliabilitas Variabel X.....	54
4.3 Validitas Variabel Y	55
4.4 Reliabilitas Variabel Y.....	56

