

**Hate Speech (Ujaran Kebencian) dalam Bermain Mobile Legends Bang
Bang
(Studi Kasus pada Kelompok Gamer D15 Squad)**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Untuk
Meraih Gelar Sarjana (S1) Ilmu Komunikasi



Disusun oleh :

Yogi Pramudya

201910040311360

Dosen Pembimbing :

Aditya Dwi Putra Bhakti, S.Sn., M. Med.Kom

JURUSAN ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2024

LEMBAR PENGESAHAN

Hate Speech (Ujaran Kebencian) Dalam Bermain Mobile Legends Bang Bang
(Studi Kasus Pada Kelompok Gamer D15 Squad)

Diajukan Oleh :

YOGI PRAMUDYA
201910040311360

Telah disetujui
Rabu / 25 September 2024

Pembimbing I



Aditya Dwi Putra Bhakti, S.Sn., M.Med.Kom



Najamuddin Khairur Rijal, S.IP., M.Hub.Int.

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



Nasrullah, M.Si.

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh :

YOGI PRAMUDYA

201910040311360

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
dan dinyatakan

L U L U S

Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana (S1) Ilmu Komunikasi

Rabu, 25 September 2024

Dihadapan Dewan Penguji

Dewan Penguji :


1. **Drs. Farid Rusman, M.Si** ()
2. **Moch Fuad Nasvian, M.I.Kom** ()
3. **Aditya Dwi Putra Bhakti, S.Sn., M.Med.Kom** ()

Wakil Dewan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik




Najamuddin Khairu Rija, S.IP., M.Hub.Int.


LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



UMMPASTI
MAGISTER




UN-QA
STARS

Lembar Persetujuan Skripsi

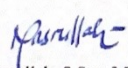
Nama : Yogi Pramudya
NIM : 201910040311360
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Judul Skripsi : Analisis *Hate Speech* (Ujaran Kebencian) dalam Bermain *Mobile Legends Bang Bang* (Studi Kasus pada Kelompok Gamer D15 Squad)

Disetujui,
Pembimbing



Aditya Dwi Putra Bhakti, S.Sn., M. Med.Kom

Mengetahui,
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi



Nasrullah, S.Sos, M.Si

Kampus I
Jl. Bondowoyo 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Hunting)
F. +62 341 460 433

Kampus II
Jl. Bondowoyo, Sutan No 108 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 149 (Hunting)
F. +62 341 582 080

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 248 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 318 (Hunting)
F. +62 341 460 433
E. webmaster@umms.ac.id

SURAT KETERANGAN SIAP DIUJI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



SURAT KETERANGAN

Nomor : E.6.e/ /FISIP-UMM/IX/2024

Bersama ini kami sampaikan bahwa, mahasiswa

Nama : Yogi Pramudya
No. Induk Mahasiswa : 201910040311360
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Analisis *Hate Speech* (Ujaran Kebencian) dalam Bermain *Mobile Legends Bang Bang* (Studi Kasus pada Kelompok Gamer D15 Squad)

Telah melakukan bimbingan Tugas Akhir dan **Siap Diuji**. Demikian, atas perhatiannya kami ucapkan banyak terima kasih

Malang , 02 September 2024

Dosen Pembimbing

Aditya Dwi Putra Bhakti, S.Sn., M. Med.Kom



Kampus I
Jl. Bunderan 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 253 (Pusat)
F. +62 341 459 435

Kampus II
Jl. Bunderan Sutani No.189 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 551 189 (Pusat)
F. +62 341 557 080

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No.246 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 464 219 (Pusat)
F. +62 341 459 435
E. webmaster@umm.ac.id

SURAT PERNYATAAN



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



SURAT PERNYATAAN

Yang Bertandatangan di bawah ini :

Nama : Yogi Pramudya
NIM : 201910040311360
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa

1. Tugas Akhir dengan Judul :

Analisis Hate Speech (Ujaran Kebencian) dalam Bermain Mobile Legends Bang Bang (Studi Kasus pada Kelompok Gamer D15 Squad)

adalah hasil karya saya dan dalam naskah tugas akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian ataupun keseluruhan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

2. Apabila ternyata di dalam naskah tugas akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, Saya bersedia TUGAS AKHIR INI DIGUGURKAN dan GELAR AKADEMIK YANG TELAH SAYA PEROLEH DIBATALKAN, serta diproses sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

3. Tugas akhir ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan HAK BEBAS ROYALTY NON EKSKLUSIF.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 02 September 2024

Yang Menyatakan


660ALX34268476
Yogi Pramudya



Kampus I
Jl. Bumboro 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 651 293 (Hunting)
F. +62 341 480 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sutopo No. 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 331 149 (Hunting)
F. +62 341 587 080

Kampus III
Jl. Raya Tinggipatas No. 240 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 484 316 (Hunting)
F. +62 341 480 435
E. webmaster@umm.ac.id

LEMBAR PERSETUJUAN PLAGIASI



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



PERATURAN REKTOR NOMOR 2 TAHUN 2017-11-29

TENTANG

PELAKSANAAN DETEKSI PLAGIASI PADA KARYA TULIS ILMIAH DOSEN DAN
MAHASISWA DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

LEMBAR PERSETUJUAN DETEKSI PLAGIASI

SKRIPSI DENGAN JUDUL :

*Analisis Hate Speech (Ujaran Kebencian) dalam Bermain Mobile Legends Bang Bang
(Studi Kasus pada Kelompok Gamer D15 Squad)*

Oleh:

Nama : YOGI PRAMUDYA

NIM : 201910040311360

Telah memenuhi persyaratan untuk dilakukan deteksi plagiasi

Menyetujui,

Malang, 02 September 2024

Aditya Dwi Putra Bhakti, S.Sn., M. Med.Kom

NIP. 190918081988

(* Coret yang tidak perlu



Kampus I

Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P +62 341 551 253 (Hunting)
F +62 341 460 435


Kampus II

Jl. Bendungan Sutarni No 188 Malang, Jawa Timur
P +62 341 351 149 (Hunting)
F +62 341 582 980

Kampus III

Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
P +62 341 464 318 (Hunting)
F +62 341 460 435
E webmaster@umm.ac.id

TANDA TERIMA PLAGIASI

 PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

**Tanda Terima
Plagiasi**

nama : Yooni Pramudya
NIM : 201910040311360


Plagiasi : 29/8 31/8

B I	20			
B II	18			
B III	29	8		

BAB IV

20			
1			
24	0		

BAB V
BAB VI

 Malang, 20 Agustus 2024
PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
M. Dasuki



BERITA ACARA SEMINAR HASIL



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



BERITA ACARA SEMINAR HASIL

Pada hari, 2024

Telah dilaksanakan Seminar Hasil Skripsi oleh:

Nama	Yogi Pramudya
NIM	201910040311360
Konsentrasi Studi	Ilmu Komunikasi, Peminatan Public Relation
Judul Skripsi	Analisis <i>Hate Speech</i> (Ujaran Kebencian) dalam Bermain <i>Mobile Legends Bang Bang</i> (Studi Kasus pada Kelompok Gamer D15 Squad)

Dihadiri oleh:

1. Dosen Pembimbing : Aditya Dwi Putra Bhakti, S.Sn., M. Med.Kom
2. Dosen Penguji : Moch. Fuad Nasvian, S.I.Kom., M.I.Kom
3. 10 Mahasiswa (daftar presensi terlampir)

Penyajian dinyatakan LULUS/~~TIDAK LULUS~~ dengan nilai

Malang, 02 September 2024

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

Dosen Penguji

Aditya Dwi Putra Bhakti, S.Sn., M.Med.Kom

Moch. Fuad Nasvian, S.I.Kom., M.I.Kom

Kaprodi Ilmu Komunikasi

Nasrullah, M.Si



Kampus I
Jl. Blandong 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 293 (Hunting)
F: +62 341 480 435

Kampus II
Jl. Blandongan Selatan No. 158 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 582 080

Kampus III
Jl. Raya Tholopos No. 248 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 484 318 (Hunting)
F: +62 341 480 435
E: webmaster@umm.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

UMM
1964

UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Yogi Pramudya
2. NIM : 201910040311360
3. Jurusan : Ilmu Komunikasi
4. Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
5. Judul Tugas Akhir : Analisis *Hate Speech* (Ujaran Kebencian) dalam Bermain *Mobile Legends Bang Bang* (Studi Kasus pada Kelompok Gamer D15 Squad)
6. Pembimbing : Aditya Dwi Putra Bhakti, S.Sn., M. Med.Kom
7. Kronologi Bimbingan :

Tanggal	Keterangan	Paraf Pembimbing
16 Oktober 2023	Persetujuan BAB I dan II	
14 November 2023	Persetujuan BAB III	
26 Desember 2023	Persetujuan Penelitian	
10 Mei 2024	Persetujuan BAB IV	
8 Juni 2024	Persetujuan BAB V	
12 Juni 2024	Seminar Hasil Proposal	

Malang, 02 September 2024 Disetujui

Penulis

Yogi Pramudya

Pembimbing

Aditya Dwi Putra Bhakti, S.Sn., M. Med.Kom



Kampus I
Jl. Buntari 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 521 263 (Puring)
F. +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan, Bujana No 108 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 531 149 (Puring)
F. +62 341 580 080

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 240 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 404 312 (Puring)
F. +62 341 490 435
E. webmaster@umm.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS KULIAH



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



SURAT KETERANGAN

Nomor : E.6.e/ /FISIP-UMM/VII/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa:

NAMA : Yogi Pramudya
NIM : 201910040311360
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Adalah benar-benar telah menyelesaikan semua mata kuliah pada program S-1 pada semester Sebelas (11) tahun akademik 2024 / 2025 dan dinyatakan **BEBAS KULIAH**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan seperlunya.

Malang, 02 September 2024

Ketua Program Studi


Naqrollah M.Si



Kampus I
Jl. Bembung 1 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 501 253 (Hunting)
F. +62 341 480 435

Kampus II
Jl. Bembung, Sistem No 188 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 501 159 (Hunting)
F. +62 341 480 080

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No. 340 Malang, Jawa Timur
P. +62 341 484 319 (Hunting)
F. +62 341 480 435
E. webmaster@umm.ac.id

ABSTRAK

ABSTRAK

Yogi Pramudya

***Hate Speech* (Ujaran Kebencian) dalam Bermain *Mobile Legends Bang Bang* (Studi Kasus pada Kelompok Gamer D15 Squad)**

Pembimbing : Aditya Dwi Putra Bhakti, S.Sn., M. Med.Kom

Kata Kunci : Komunikasi, Hate Speech, Mobile Legends Bang Bang,

Dewasa ini perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sangat pesat. Media baru menghadirkan *Game Online* yang banyak digemari generasi milenial, salah satu game online yang banyak diminati adalah *Mobile Legends Bang bang*. *Mobile Legends Bang Bang* adalah Permainan MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) yang dirancang khusus untuk Smartphone

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui *Hate Speech* dalam Bermain *Mobile Legends Bang Bang* Pada Kelompok D15 *Squad*. Dalam Penelitian ini Menggunakan Teori *Hate Speech* Oleh Andrew F Sellars. Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Studi Kasus. Subjek Penelitian adalah Anggota D15 *Squad*. Pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi natural, Analisis data melalui proses pengumpulan, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan *Hate speech* (Ujaran Kebencian) dalam permainan mobile legend yang dilakukan oleh para subjek dalam penelitian ini dilatar belakangi oleh rasa memiliki hak kebebasan berbicara. Dimana implementasi tindakan yang dilakukan bisa berupa *Hate Speech* (Ujaran Kebencian) secara diam-diam melalui fitur komunikasi komentar, maupun fitur chat yang tersedia dalam permainan *Mobile Legends Bang Bang*. Selain itu, perilaku *Hate Speech* (Ujaran Kebencian) yang dilakukan para subjek dalam permainan *Mobile Legend Bang-bang* ini bisa memberikan dampak pada sesama pemain yang menjadi korban *Hate Speech* (Ujaran Kebencian) berupa eliminasi baik pada individu maupun kelompok

Mengetahui, Dosen Pembimbing

Malang, 18 Oktober 2024



Aditya Dwi Putra Bhakti, S. Sn., M. Med.Kom



Yogi Pramudya

MOTTO

***“Lakukan apa yang kau mau, sekarang
Saat hatimu bergerak, jangan kau larang
Hidup ini tak ada artinya, maka kau bebas
mengarang maknanya seorang!”
(Baskara, Hindia)***



Kata Pengantar

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Malang.

Selama waktu menyusun skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, dukungan maupun bimbingan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan rampung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada Allah SWT atas karunianya yang telah memberikan kesehatan, kemudahan, dan kelancaran dalam menyelesaikan jenjang studi, semoga ilmu yang didapat barokah dan bermanfaat bagi masyarakat, nusa, dan bangsa
2. Panutanku Ayahanda M EFFENDY. Beliau sangat berperan penting untuk menyelesaikan program studi penulis serta selalu memberi dukungan penuh dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi
3. Pintu Surgaku, Ibunda RONI CHENDRAWATI. beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi penulis beliau juga tidak sempat merasakan pendidikan di bangku perkuliahan, namun semangat, rasa kasih sayangnya serta doa untuk kesuksesan anaknya
4. Bapak Aditya Dwi Putra Bhakti, S.Sn., M.Med.Kom selaku dosen pembimbing saya dari awal pembuatan judul hingga penyelesaian skripsi saya yang selalu memberikan semangat, dorongan, cepat tanggap dalam menghadapi selama menjadi dosen pembimbing.
5. Bapak Prof. Dr. Nazaruddin Malik, M.Si. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang.
6. Bapak Prof. Dr. Muslimin Machmud, M.Si, Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Malang.
7. Bapak Nasrullah, S.Sos., M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Malang.

8. Bapak atau Ibu dosen beserta staf pengajar Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang.
9. Saudara - Saudari kandung saya, Yoga Lesmana Dan Yossy Agatha M. Kep telah memberikan semangat dan dukungan serta motivasi serta meluangkan waktu untuk penulis untuk menjadi pendengar terbaik penulis sampai akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat Surga penulis yakni kemuning ceria Gilang, Zidane, Nanda, Irfan, Immang, Izza, Egypt, Tio, Tupin dkk. Terima Kasih atas segala support, canda, tawa, dan tangis yang kita lalui bersama-sama dalam menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Malang
11. KRS GAMING, yakni Alif, Bayu, Anton, Aco, Dandi terima kasih sudah menjadi tempat hiburan di malang yang selalu mengajak ngumpul nongki bersama bertukar cerita mengenai perkuliahan, percitaan, dan yang lainnya
12. PALAPA X AS#GARAGE yakni Firsyah, Damma, Dapin, Mas gagas DKK memberikan tempat tinggal dan support nya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
13. Seseorang yang tidak bisa penulis sebut namanya, yang memberikan semangat dan yang berkata akan datang jika skripsi ini telah diselesaikan, terima kasih untuk patah hati yang diberikan saat proses penyusunan skripsi ini. Guru terbaik yaitu pengalaman, pendewasaan untuk belajar ikhlas dan sabar dan menerima arti kehilangan.
14. Dan terima kasih untuk diri sendiri YOGI PRAMUDYA yang tetap bertahan kuat di tengah keterbatasan dalam mengerjakan skripsi ini hingga akhirnya terselesaikan.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
SURAT KETERANGAN SIAP DIUJI	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
LEMBAR PERSETUJUAN PLAGIASI	vi
TANDA TERIMA PLAGIASI.....	vii
BERITA ACARA SEMINAR HASIL	viii
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI	ix
SURAT KETERANGAN BEBAS KULIAH	x
ABSTRAK.....	xi
MOTTO.....	xii
Kata Pengantar.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II	7
2.1. Penelitian Terdahulu	7
2.2. Tinjauan Umum Tentang Komunikasi	11
2.2.1 Pengertian Komunikasi	11
2.2.2 Proses Komunikasi	12
2.2.3 Jenis-jenis Komunikasi	15
2.2.4 Pengertian Komunikasi Kelompok.....	17
2.2.5 Pengertian Komunikasi Virtual	18
2.2.6 Pengertian <i>Hate Speech</i> (Ujaran Kebencian).....	19
2.2.7 Bentuk-bentuk <i>Hate Speech</i> (Ujaran Kebencian)	21
2.2.8 Teori Hate Speech Teori Oleh Andrew F. Sellar.....	27
2.2.9 <i>Hate Speech</i> Dalam Bermain Mobile Legends.....	29

BAB III	31
METODE PENELITIAN	31
3.1 Pendekatan Penelitian	31
3.2 Tipe Penelitian.....	31
3.3 Tempat dan Waktu.....	31
3.4 Sumber Data.....	32
3.5 Teknik Pengumpulan data.....	32
3.6 Teknik Analisis Data.....	33
3.7 Keabsahan data	34
BAB IV.....	35
4.1 Sejarah Mobile Legends	35
4.2 Mobile Legends Professional League Indonesia (MPL ID)	36
4.3 Daya Tarik Mobile Legends	37
4.4 Potensi Terjadinya <i>Hate Speech</i> Dalam <i>Game</i> Mobile Legend Bang Bang.....	38
4.5 D15 Squad	39
Profil Subjek Penelitian	40
BAB V.....	42
5.1. Hasil Penelitian	42
5.1.1. Gambaran <i>Hate Speech</i> Dalam Permainan Mobile Legend Bang Bang Oleh D15 Squad Berdasarkan Teori Kebebasan Berbicara Oleh Andrew F. Sellar.....	42
5.1.2. Gambaran <i>Hate Speech</i> Dalam Permainan Mobile Legend Bang Bang Oleh D15 Squad Berdasarkan Teori <i>Hate Speech</i> Secara Diam-diam Oleh Andrew F. Sellar.....	49
5.1.3. Gambaran <i>Hate Speech</i> Dalam Permainan Mobile Legend Bang Bang Oleh D15 Squad Berdasarkan Teori <i>Hate Speech</i> Dapat Mengeleminisasi Individu/Kelompok Oleh Andrew F. Sellar.....	54
5.2. Pembahasan <i>Hate Speech</i> Dalam <i>Game Mobile Legend Bang-Bang</i>	57
5.2.1. Kebebasan Berbicara	57
5.2.2. <i>Hate Speech With Tacit Intent</i> (Secara Diam-diam)	58
5.2.3. <i>Hate Speech</i> Yang Dapat Memberikan Dampak Terjadinya Eliminasi Individu atau Kelompok	59
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA.....	64
PERMOHONAN IZIN MENJADI SUBJEK PENELITIAN.....	71

Tabel Draft Wawancara → Lampiran..... 72
TRANSKRIP WAWANCARA 74



DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., Aulia Ibrahim, A., Odelia Emmanuelha Sirait, N., Krissan Oktavia, N., Widyadari, R., Febriyanti Amanda, S., & Nabila Jansa, S. (2023). STUDI PSIKOLOGI SIBER TENTANG DAMPAK HATE SPEECH BAGI PENGGUNA MEDIA SOSIAL CYBER PSYCHOLOGY STUDY ON THE IMPACT OF HATE SPEECH FOR SOCIAL MEDIA USERS. *SIBATIK JOURNAL* | VOLUME, 2(11). <https://doi.org/10.54443/sibatik.v2i11.1478>
- Alamsyah, B. R., Dewantara, A. S. D., Iswidono, D. M., Santoso, N. R., & Rakhmawati, N. A. (2024). Analisis Dampak Bermain Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Anak-Anak Hingga Dewasa. *Jurnal Insan Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(1), 94-110.
- Almajid, M. R. (2019). Tindak Verbal Abuse dalam Permainan Mobile Legend di Indonesia: Kajian Sociolinguistik. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia*, 2(2), 171.
- Ambarwati, M., & Rahman, A. (2022). Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 5(3), 243-255.
- Arif, M., & Aditya, S. (n.d.). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends Pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and Society Juni*, 2022(1).
- Asmiati, L. (2021). DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI ANAK. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*,
- Brown, A. (2015). *Hate speech law: A philosophical examination*. Taylor & Francis.
- Choirul Umam, R. (n.d.). 78 KRITERIA SEBAGAI TINDAK PIDANA TEKNOLOGI INFORMASI MENGENAI UJARAN KEBENCIAN MELALUI MEDIA SOSIAL KRITERIA SEBAGAI TINDAK PIDANA TEKNOLOGI INFORMASI MENGENAI UJARAN KEBENCIAN MELALUI MEDIA SOSIAL. 11, 2022.

- Damayani Pohan, D., & Fitria, U. S. (2021). JENIS JENIS KOMUNIKASI. In *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies* (Vol. 2, Issue 3). <http://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss>
- Widayatmoko, S. (2017). *Kepribadian Dan Komunikasi Susi Pudjiastuti Dalam Membentuk Personal Branding* (Vol. 9, Issue 1). <https://www.youtube.com/watch?v=d->
- Domas Hidayat, B., Surono, A., Hidayati, M. N., Al, U., Indonesia, A., Sisingamangaraja, J., Baru, K., & Selatan, J. (n.d.). Oleh. www.icjr.co.id
- Gabriel, S. (2020). Hate Speech in der Computerspielkultur. Dalam T.-G. Rüdiger & P. S. Bayerl (Ed.), *Cyberkriminologie: Kriminologie für das digitale Zeitalter* (hlm. 269–287). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-28507-4_11
- Gambaran Ujaran Kebencian (Hate Speech) Ditinjau dari Perkembangan Moral (Studi Kasus Pemain Game Online Mobile Legends Usia KanakKanak Akhir, 2023
- George, Cherian. Pelintiran Kebencian, Rekayasa Ketersinggungan Agama dan Ancamannya bagi Demokrasi. (Jakarta Selatan: Pusad, 2017), 17
- Hakim, M., & Ali Fauzi, M. (2019). *Klasifikasi Ujaran Kebencian pada Twitter Menggunakan Metode Naïve Bayes Berbasis N-Gram Dengan Seleksi Fitur Information Gain* (Vol. 3, Issue 3). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Hamzah, L. O., Sidu, D., Harmin, S., Program, M., Administrasi, S., Pascasarjana, P., & Kendari, U. (2022). PROSES KOMUNIKASI DALAM PENINGKATAN PRESTASI KERJA ANGGOTA POLRES KENDARI COMMUNICATION PROCESS IN IMPROVING MEMBER’S WORK ACHIEVEMENTPOLRES KENDARI. In *Jurnal Administrasi Pembangunan dan Kebijakan Publik* (Vol. 13, Issue 1).
- Hate Speech, Kenapa di ributkan? Ujaran Kebencian (Hate Speech) di Indonesia:<http://www.uph.edu/id/component/w.mnews/new/2517-mikom-uphbekerjasama-dengan-kominfo-selenggarakan-seminar-hate-speech-kenapa-diributkan>”. Diakses pada tanggal 5 Mei 2024, pukul 20:00
- Henry Subiakto, Perbedaan Pencemaran Nama Baik dan Penghinaan, Official Website ofScribd, <https://www.scribd.com/doc/95934978/Perbedaan->

Pencemaran-Nama-Baik-Dan-Penghinaan di akses tanggal 9 september 2019, pukul 10.00

- Imran, F. (n.d.). Impact Of Online Games And Students' Learning Interest On English Learning Achievement. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2442–9511. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i2.3545/http>
- Isyatul Mardiyati, “Fenomena Hate Speech di Media Sosial dalam Perspektif Psikologi Islam”, *Jurnal Pemikiran Pendidikan Islam At-tura>ts*, vol. 11, N0 1 (2017), 35.
- Jr Mahinay Mabaquiao, N., Mabaquiao, N. M., & De, J. (2018). Speech Act Theory: From Austin to Searle. In *Augustinian: A Journal for Humanities, Social Sciences, Business, and Education*. <https://www.researchgate.net/publication/353274370>
- Kalyzta, J., Ardi Willdan, M., Halfiani, S., Teknologi Informasi, F., & Kunci, K. (2022). PADA TWEET BERBAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN ALGORITME K-NEAREST NEIGHBOR. In *INDONESIA JOURNAL INFORMATION SYSTEM (IDEALIS)* (Vol. 5, Issue 2). <http://jom.fti.budiluhur.ac.id/index.php/IDEALIS/index><http://jom.fti.budiluhur.ac.id/index.php/IDEALIS/index>
- Kapolri, S. E., Penanganan, T., Kebencian, U., Choirul, M., Dan, A., & Hafiz, M. (n.d.). *Surat Edaran Kapolri Tentang Penanganan Ujaran Kebencian (Hate Speech) dalam Kerangka Hak Asasi Manusia*.
- Ketut, I., Yogatama, S., Putra Kharisma, A., & Fanani, L. (2019). *Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang!)* (Vol. 3, Issue 3). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Komunikasi Antar Budaya dan Agama di Kampung Toleransi Gang Luna Kota Bandung Samiaji, A., & Fitriawati, D. (n.d.). *Media Karya Mahasiswa Komunikasi dan Desain JOURNAL OF DIGITAL COMMUNICATION AND DESIGN (JDCODE) ANALISIS KOMUNIKASI ANTAR BUDAYA DAN AGAMA DI KAMPUNG TOLERANSI GANG LUNA KOTA BANDUNG*.

KOMUNIKASI ANTARPRIBADI GURU DAN SISWA DALAM MENCEGAH KENAKALAN REMAJA TEACHER AND STUDENT COMMUNICATION STRATEGY IN PREVENTING MALKING TEENAGERS Muya Syaroh Iwanda Lubis. (n.d.).

Kusuma Vardhani, N., Siwi Purwaning Tyas, A., Studi Bahasa Inggris, P., Bahasa, D., dan Manajemen Budaya, S., & Vokasi, S. (n.d.). *Agnes Siwi Purwaning Tyas-Strategi Komunikasi dalam Interaksi dengan Mahasiswa Pertukaran Asing.*

Lestari, I., Riana, A. W., & Taftarzani, B. M. (n.d.). *34 PENGARUH GADGET PADA INTERAKSI SOSIAL DALAM KELUARGA.*

M. Choirul Anam dan Muhammad Hafis, “SE Kapolri Tentang Penanganan Ujaran Kebencian (Hate Speech) dalam Kerangka Hak Asasi Manusia”, *Jurnal Keamanan Nasional*, Vol 1 No. 3, 2015,345-346.

Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., Lazuardi, J., & Komunikasi, P. I. (n.d.). *Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia (Vol. 1, Issue 2).* Online. www.plus62.isha.or.id/index.php/kampret

Majid, A., Sos, S. M., & Si. (n.d.). *FENOMENA PENYEBARAN HOAX DAN LITERASI BERMEDIA SOSIAL LEMBAGA MAHASISWA UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA.*

Masyhur Effendi, “Dimensi/Dinamika Hak Asasi Manusia dalam Hukum Nasional dan Internasional”, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1994), 27.)

Mayolaika, S., Effendy, V. V., Delvin, C., & Hanif, M. A. (2021). PENGARUH KEBEBASAN BERPENDAPAT DI SOSIAL MEDIA TERHADAP PERUBAHAN ETIKA DAN NORMA REMAJA INDONESIA. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2).

Muhammad Bagus Rizkyanto, M. (2020). *Penggunaan Kekerasan verbal Dalam Permainan Mobile Legend dan Interaksi Sosial Pada Kelompok Bermain Mobile Legend (Doctoral dissertation, Universitas Sahid Jakarta).*

Mulyana, D. (2003). *Ilmu komunikasi: suatu pengantar.* Rosdakarya.

Musyaffa. (n.d.). *HATE SPEECH: PERSPEKTIF DAN ETIKA DI MEDIA SIBER.*

- Ningsi, F., Syahraini, A., & Kebencian, U. (2022). *An Analysis of Hate Speech on Students Interaction and The Impact on Student Motivation* Kata kunci. <http://Jiip.stkiyapisdompui.ac.id>
- Noor, Z. A., Sekarningrum, T. D., & Sulistyaningsih, T. (2021). Disparitas perkotaan-pedesaan: pemerataan dalam akses layanan kesehatan primer untuk lansia selama pandemi Covid-19. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 7(4), 576. <https://doi.org/10.29210/020211249>
- Padillah Akbar, I., Apriani, R., Sosial, J. I., & Humaniora, D. (n.d.). *Upaya Penegakan Hukum Terhadap Pelaku Ujaran Kebencian (Hate Speech) Dalam Sistem Game Online*. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/muqoddimah>
- Pemikiran, J., & Islam, P. (2017). *At-Turats Isyatul Mardiyati* (Vol. 11, Issue 1). <http://jurnaliainpontianak.or.id/index.php/atturats>
- Psikologi, J., dan Saintek, F., Naibaho, F., Fitriasia Agustina, V., & Rizki Wijayani, M. (n.d.). *AFEKSI PENGARUH KONTROL DIRI TERHADAP PERILAKU DISINHIBITION ONLINE EFFECT DI KOMUNITAS REMAJA GEREJA SANTO NIKODEMUS CIPUTAT*.
- Putra, R. D. (2022). *Perilaku Komunikasi Pengguna Game Online Mobile Legends di Ambai Cafe Kota Medan* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- Putri, A., Lucida Siswan, D., Adzel Alvian, M., Nada, N., & Hasya Lisvyanti, S. (n.d.). *Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*. <http://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro>
- Putri, N. W. M., Hamiyati, H., & Doriza, S. (2020). Dampak game online: studi fenomena perilaku trash-talk pada remaja. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2(2), 72-85.
- Rahmadhany, A., Aldila Safitri, A., & Irwansyah, I. (2021). Fenomena Penyebaran Hoax dan Hate Speech pada Media Sosial. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1), 30–43. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i1.182>
- Ridwan Yunus, M., & Komunikasi Antar Budaya, I. (2018). *KOMUNIKASI ANTAR BUDAYA DILINGKUNGAN IISIP YAPIS BIAKPAPUA (STUDI TENTANG KOMUNIKASI ANTAR BUDAYA ANTARA MAHASISWA*

ETNIS MAKASSAR DENGAN ETNIS PAPUA SEMESTER II (Vol. 13, Issue 2).

- Sa'idah, F. L., Santi, D. E., & Suryanto, S. (2021). Faktor produksi ujaran kebencian melalui media sosial. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 6(1), 1-15.
- Safaruddin Harahap, I. (2016). Perlindungan Hukum Terhadap Anak Korban Kejahatan Seksual dalam Perspektif Hukum Progresif. *Jurnal Media Hukum*, 23(1), 37-47. <https://doi.org/10.18196/jmh.2015.0066.37-47>
- Sellars, A. (2016). Defining hate speech. Berkman Klein Center Research Publication, (2016-20), 16-48.
- Signal, J., Cirebon, U., Fathurrohman, R., Halim, A., & Imawan, K. (n.d.). *PENGARUH KOMUNIKASI VIRTUAL TERHADAP KOMUNIKASI INTERPERSONAL DIKALANGAN GAME ONLINE DI ARANET PLUMBON*.
- Soesanto, A. T., Priyadi, B. P., & Tiani, R. (2020). Budaya Game Mobile Legends: Kajian pada Bang Bang Kelompok Gamers Vol'Jin di Jepara. *Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi*, 4(1), 146-151.
- Studi Ilmu Komunikasi, P., Dakwah dan Komunikasi, F., Sunan Ampel Surabaya Jl Ahmad Yani, U., Timur, J., Febriyana Ananda, B., Abidin Achmad, Z., Syarifah Alamiyah, S., Adi Wibowo, A., Ahmad Fauzan, L., & Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, U. (2022). VARIASI KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KELOMPOK PEMAIN GAME MOBILE LEGENDS. In *Jurnal Ilmu Komunikasi* (Vol. 12, Issue 1). <http://jurnalfdk.uinsby.ac.id/index.php/JIK>
- Sugiyono, S. (2022). Hubungan self regulation dengan sikap terhadap hate speech di media sosial pada mahasiswa Universitas Negeri Semarang. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 6(1), 15-19.
- Sugiyono (2019) Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D
- Supriadi, S. (2021). Laporan Penelitian PENGGUNAAN KEKERASAN KOMUNIKASI VERBAL DALAM PERMAINAN MOBILE LEGEND DAN INTERAKSI SOSIAL PADA KELOMPOK BERMAIN MOBILE LEGEND.

- Surbakti, K. (2017). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP REMAJA Oleh. *Jurnal Curere* |, 01(01).
- Suryandari, L., & Suyato, S. (2023). Penggunaan Game Mobile Legends dan pengaruhnya terhadap perilaku hate speech siswa SMA Negeri 1 Karangmojo Kabupaten Gunungkidul. *AGORA*, 12(3), 300-310
- Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, I. (2018). Hate Speech di Indonesia: Bahaya dan Solusi Irawan. In *Jurnal Dakwah dan Pengembangan Sosial Kemanusiaan* (Vol. 9, Issue 1). <http://bit.ly/islam-and-free-speech>.
- Syekh, I., Cirebon, N., Kunci, K., Komunikasi, :, Dan, K., & Sosial, S. (2019). *The journal of social and economics education: Vol. VIII* (Issue 2).
- Tasha, "Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia" <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>
- Teologi, D. K. (n.d.). *STUDIA SOSIA RELIGIA* (Vol. 3, Issue 1). <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ssr>
- Ujaran, D., Sri, K., Pengawas, M., Pai, G., Sma, D., & Pekanbaru, K. (2018). *FENOMENA HATE SPEECH* (Vol. 10, Issue 1). <http://artikata.com>
- Wahdiyati, D., & Putra, R. D. (2022). Kekerasan verbal dalam konten gaming di youtube (Analisis isi kualitatif konten ulasan permainan online minecraft dan mobile legend pada akun youtube miuveox dan brandonkent everything). *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 3(02), 203-218.
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi virtual dalam game online (studi kasus dalam game mobile legends). *Koneksi*, 3(1), 261-267.
- Zulaika Prasta, G., Hakim, I., & Amalia, R. (n.d.). *International Journal of Islamic Economics Development and Innovation (IJIEDI) ANALISIS STRATEGI BAURAN PEMASARAN TERHADAP MINAT NASABAH DALAM MEMILIH PRODUK GADAI (Studi Pada PT. Pegadaian Syariah Cabang Landungsari) AR T I K E L PEN ELI T I A N* (Vol. 1, Issue 2). <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/ijiedi/issue/view/1079>