

**NORMALISASI *CYBERBULLYING* DALAM FITUR *CHAT GAME*  
*ONLINE* (Studi Fenomenologi pada Pemain *Mobile Legends*)**

**SKRIPSI**

Dijadikan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu Departemen Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas

**Oleh:**

**Muhammad Alfaridzi Nisfer**

**1910863001**

**Pembimbing:**

**Dr. Ernita Arif, M. Si**

**Rinaldi, M.I.Kom**



**UNTUK KEDJAJAAN BANGSA**

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLTIK  
UNIVERSITAS ANDALAS**

**PADANG**

**2026**

**NORMALISASI *CYBERBULLYING* DALAM FITUR *CHAT GAME*  
*ONLINE* (Studi Fenomenologi pada Pemain Mobile Legends)**

**SKRIPSI**

Dijadikan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Strata Satu Departemen Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas

**Oleh:**

**Muhammad Alfaridzi Nisfer**

**1910863001**

**Pembimbing:**

**Dr. Ernita Arif, M. Si**

**Rinaldi, M.I.Kom**



**UNTUK KEDJAJAAN BANGSA**

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLTIK  
UNIVERSITAS ANDALAS**

**PADANG**

**2026**

## ABSTRAK

### NORMALISASI *CYBERBULLYING* DALAM FITUR *CHAT GAME* *ONLINE* (Studi Fenomenologi pada Pemain Mobile Legends)

Oleh:

Muhammad Alfaridzi Nisfer  
1910863001

Pembimbing:

Dr. Ernita Arif, M.Si

Rinaldi, M.I.Kom

Fenomena penggunaan kata-kata bernada negatif dalam fitur *chat* Mobile Legends telah mencapai titik yang mengkhawatirkan. Fitur *chat* di Mobile Legends yang seharusnya untuk koordinasi strategi, faktanya justru dipenuhi ujaran negatif seperti “tolol”, “beban tim”, “dasar yatim” dan lain sebagainya. Menariknya, para pemain tidak lagi menganggap ini sebagai masalah serius, melainkan sebagai bagian dari dinamika *game online*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif fenomenologi dengan menggunakan teori konstruksi sosial Peter L. Berger dan Thomas Luckmann untuk memahami proses pembentukan normalisasi *cyberbullying* menjadi realitas sosial dalam permainan, serta menggali pemaknaan pemain terhadap tindakan komunikasi negatif dalam fitur *chat*. Metode pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam terhadap enam informan yang aktif dalam komunitas Discord dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *cyberbullying* terbentuk melalui tiga tahap berulang, yaitu luapan emosi pemain ke dalam fitur *chat*, pembentukan pola komunikasi negatif yang dianggap lumrah, dan penyerapan realitas tersebut ke dalam kesadaran pemain. Para pemain membangun batas toleransi subjektif yang membedakan ujaran terkait performa permainan dan serangan personal. Sebagian pemain memaknai *cyberbullying* sebagai dinamika permainan, sementara lainnya memaknainya sebagai gangguan. Perbedaan ini melahirkan tiga pola respon, yaitu tetap fokus bermain, menghindari konflik, dan melaporkan pelaku melalui sistem permainan.

**Kata Kunci:** *Cyberbullying*, Fenomenologi, Fitur *Chat*, *Game Online*, Mobile Legends, Realitas Sosial.

## ABSTRACT

### ***NORMALIZATION OF CYBERBULLYING IN THE CHAT FEATURE OF ONLINE GAMES (A Phenomenological Study on Mobile Legends Players)***

**By:**

**Muhammad Alfaridzi Nisfer**

**1910863001**

***Supervisors:***

**Dr. Ernita Arif, M.Si**

**Rinaldi, M.I.Kom**

*The phenomenon of using negative words in the chat feature of Mobile Legends has reached an alarming point. The chat feature in Mobile Legends, which is supposed to be used for strategy coordination, is in fact filled with negative expressions such as "stupid," "team burden," "orphan," and so on. Interestingly, players no longer see this as a serious problem, but rather as part of the dynamics of online games. This study uses a qualitative phenomenological method, applying the social construction theory of Peter L. Berger and Thomas Luckmann to understand the process of normalizing cyberbullying into a social reality within the game, as well as to explore how players interpret negative communication actions in the chat feature. Data were collected through in-depth interviews with six informants who are active in the Discord community and through observation. The results show that cyberbullying is formed through three recurring stages: players venting their emotions into the chat feature, the formation of negative communication patterns that are considered normal, and the internalization of this reality into the players' consciousness. Players develop subjective tolerance boundaries that distinguish between performance-related remarks and personal attacks. Some players interpret cyberbullying as part of the game's dynamics, while others see it as a disturbance. These differences give rise to three response patterns: staying focused on the game, avoiding conflict, and reporting offenders through the game's reporting system.*

***Keywords: Chat Feature, Cyberbullying, Mobile Legends, Online Game, Phenomenology, Social Reality.***