

**Perilaku Komunikasi *Trash talking* Pemain *Game Online*
Dota 2 pada Komunitas Kolam Dota 2 Indonesia v2**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akademik
Dan Memenuhi Syarat Mencapai Gelar Sarjana Strata-1
Program Studi Ilmu Komunikasi



Oleh :

KEVIN SOLA

NPM : 1151800098

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2022**

**Perilaku Komunikasi *Trash talking* Pemain *Game Online*
Dota 2 pada Komunitas Kolam Dota 2 Indonesia v2**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akademik
Dan Memenuhi Syarat Mencapai Gelar Sarjana Strata-1
Program Studi Ilmu Komunikasi



Oleh :

KEVIN SOLA

NPM : 1151800098

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

2022

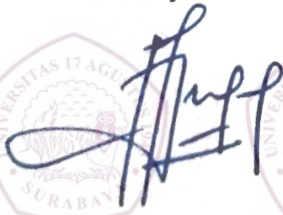
TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI


Nama : Kevin Sola
NBI : 1151800098
Judul : Perilaku Komunikasi Trash Talking Pemain Game Online
Dota 2 pada Komunitas Kolam Dota 2 Indonesia v2

Surabaya, 3 Januari 2023

Mengetahui,
Dekan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu
Politik Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya

Disetujui Oleh,
Dosen Pembimbing


Dr. Dra. Avun Maduwinarti, MP
NPP. 20120.87.0103


Beta Puspitaning Ayodya, S.Sos., M.A
NPP: 20150170746

TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

Dipertahankan di depan Sidang Dewan Penguji Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, dan diterima untuk memenuhi syarat guna memperoleh Gelar Sarjana pada tanggal:

Dewan Penguji:

1. Beta Puspitaning Ayodya, S.Sos., M.A
Ketua
2. Herlina Kusumaningrum, S. Sos., MA
Anggota
3. Novan Andrianto, S.I.Kom., M.I.Kom
Anggota

()

()

()

Mengesahkan,

Dekan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya



Dr. Dra. Avun Maduwinarti, M.P

NPP. 20120.87.0103

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



UNIVERSITAS
17 AGUSTUS 1945
SURABAYA

BADAN PERPUSTAKAAN
Jl. SEMOLOWARU 45 SURABAYA
TELP. 031 593 1800 (Ext. 311)
e-mail: perpustakaan@untag-sby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai Civitas Akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : KEVIN SOLA
NBI/ NPM : 1151800098
Fakultas : ILMU SOSIAL DAN ILMU politik
Program Studi : ILMU KOMUNIKASI
Jenis Karya : Skripsi/ Tesis/ Disertasi/ Laporan Penelitian/Praktek*

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right)**, atas karya saya yang berjudul:

Perilaku Komunikasi Trash Talking Pemain
GAME Online Dota 2 pada Komunitas Kalam
Dota 2 Indonesia v.2

Dengan **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Nonexclusive Royalty - Free Right)**, Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya berhak menyimpan, mengalihkkan media atau memformatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap tercantum

Dibuat di : Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Pada tanggal : 5 Januari 2023

Yang Menyatakan,



(.....)
Kevin Sola

*Coret yang tidak perlu

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Kevin Sola
NPM : 1151800098
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Perilaku Komunikasi *Trash talking* Pemain *Game Online* Dota 2 pada Komunitas Kolam Dota 2 Indonesia v2

Menyatakan:

1. Menyatakan Skripsi yang saya buat adalah benar-benar karya ilmiah saya sendiri dan atas bimbingan dari dosen pembimbing, bukan hasil plagiat dari karya ilmiah orang lain yang digunakan untuk memperoleh gelar akademik tertentu
2. Bahwa jika saya mengambil, mengutip atau menulis sebagian dari karya ilmiah orang lain tersebut akan mencantumkan sumber dan mencantumkan dalam Daftar Pustaka.
3. Apabila di kemudian hari ternyata Skripsi saya terbukti sebagian atau seluruhnya sebagai plagiat dari karya ilmiah orang lain tanpa menyebutkan sumbernya dan tidak mencantumkan dalam Daftar Pustaka, maka saya bersedia menerima sanksi terberat pencabutan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh dan atas kesadaran yang sesadar-sadarnya.

Surabaya, 3 Januari 2023
Yang membuat pernyataan



(Kevin Sola)

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin maju telah memudahkan setiap orang untuk dapat berkomunikasi tanpa harus bertatap muka. Salah satu yang mengalami kemajuan adalah *game online* seperti Dota 2, di dalam game online Dota 2 terdapat fitur komunikasi *chat box*, *microphone* dan *chat wheel* yang dimana fitur tersebut sangat berguna bagi para pemain namun meski dapat berguna fitur tersebut dapat disalah gunakan untuk mengatakan hal-hal yang buruk kepada lawan maupun kawan bermainnya, satu contoh tindakan negatif yang muncul dari penyalahgunaan fitur komunikasi dalam game online Dota 2 adalah *Trash talking*. *Trash talking* adalah bentuk dari komunikasi verbal yang berupaya untuk membully, menyombongkan diri, menghina, membual, memprovokasi, mengintimidasi, atau menurunkan pola pikir lawan maupun teman. Penelitian ini berjenis penelitian kualitatif deskriptif. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan bagaimana perilaku komunikasi *trash talking* pemain Dota 2. Dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi dalam pengumpulan datanya. Subjek penelitian adalah anggota komunitas kolam dota 2 Indonesia v2. Analisis data menggunakan teknik dari Miles and Hubberman. Teknik keabsahan data menggunakan teknik triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *trash talking* yang muncul di *game online* Dota 2 menggunakan kata-kata dan kalimat kasar berbahasa Inggris seperti *fuck*, *damn*, *shit*, *stupid*. Motivasi melakukan *trash talking* karena ingin meluapkan emosi karena tindakan kawan atau juga karena terprovokasi oleh lawan.

Kata kunci : *Games Online*, *Trash talking*, Dota 2

ABSTRACT

The development of increasingly advanced technology has made it easier for everyone to be able to communicate without having to meet face to face. One that is experiencing progress is online games such as Dota 2, in the Dota 2 online game there are chat box, microphone, and chat wheels communication features where these features are very useful for players but even though they can be useful these features can be misused to say things bad things to opponents and playmates, one example of negative action that arises from the misuse of communication features in the Dota 2 online game is Trash talking. Trash talking is a form of verbal communication that attempts to bully, boast, insult, brag, provoke, intimidate, or lower the mindset of opponents or friends. This research is descriptive qualitative research. The purpose of this research is to describe how the communication behavior of trash talking Dota 2 players. In this study used interview techniques, observation, and documentation in collecting data. The research subjects were members of the kolam Dota 2 Indonesia v2 community. Data analysis uses techniques from Miles and Hubberman. Data Validity Technique using source triangulation technique. The results of the study show that the trash talking that appears in the Dota 2 game uses harsh English words and sentences such as fuck, damn, shit, and stupid. The motivation for trash talking is because they want to express their emotions because of the actions of their friends and also because they are provoked by their opponents.

Keywords: Games Online, Trash talking, Dota 2

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan karunia-Nya, Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **Perilaku Komunikasi *Trash talking* Pemain *Game Online Dota 2* pada Komunitas Kolam Dota 2 Indonesia v2**. Skripsi ini dibuat dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.

Penulis menyadari dalam pembuatan skripsi ini, selama proses dan hasilnya masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat kekurangan dalam metode penulisan maupun pembahasan materi. Maka dari itu, Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun sehingga di ke depannya dapat diperbaiki segala kesalahan dan kekurangannya.

Dalam pelaksanaan penulisan skripsi ini, Penulis mendapat banyak bimbingan, dorongan dan semangat motivasi dari banyak pihak. Oleh karena itu Penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Ayah, Ibu, Kakak dan Adek atas doa, bantuan, dan motivasinya dalam proses pengerjaan skripsi.
2. Keluarga besar Siwalankerto atas semangat dan dukungannya untuk segera menyelesaikan skripsi.
3. Yth. Dr. Dra. Ayun Maduwinarti, MP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
4. Yth. Mohammad Insan Romadhan, S.I.Kom.,M.Med.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
5. Yth. Ibu Beta Puspitaning Ayodya, S.Sos., M.A dan Bapak Drs. Jupriono, M.Si, selaku dosen pembimbing yang sudah menyempatkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.
6. Yth. sebagai Dosen Penguji Penulis ; Ibu Herlina Kusumaningrum, S. Sos., MA dan Bapak Novan Andrianto, S.I.Kom., M.I.Kom
7. Seluruh Staf Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.

8. Teman-teman Mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2018 yang sudah membantu dan mendukung penulis.
9. Teman-teman komunitas kolam Dota 2 Indonesia v2 yang sudah memberikan semangat.
10. Teruntuk Penulis sendiri yang tidak menyerah untuk menyelesaikan skripsinya.

Akhirnya, Penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada semua pihak dan apabila ada yang terlewat untuk disebutkan Penulis memohon maaf, dengan harapan semoga skripsi yang ditulis oleh Penulis ini dapat bermanfaat khususnya bagi Penulis sendiri dan umumnya bagi pembaca.

Surabaya, 3 Januari 2023

Penulis



(Kevin Sola)

DAFTAR ISI

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI	i
TANDA PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Fokus Penelitian	6
1.3. Tujuan Penelitian.....	7
1.4. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1. Penelitian Terdahulu.....	9
2.2. Landasan Teori.....	16
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1. Pendekatan Penelitian.....	33
3.2. Jenis Penelitian.....	33
3.3. Subjek dan Objek Penelitian	34
3.4. Metode Pengumpulan Data.....	34

3.5.	Jenis Data.....	35
3.6.	Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.7.	Teknik Analisis Data	38
3.8.	Keabsahan Data.....	39
BAB IV	HASIL PENELITIAN.....	41
4.1.	Deskripsi Subjek	41
4.2.	Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	43
BAB V	PENUTUP	59
5.1.	Kesimpulan	59
5.2.	Saran.....	60
DAFTAR	PUSTAKA	63
LAMPIRAN	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Data Penelitian Terdahulu.....	9
-------------------------------------------	---

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Profil grup kolam Dota 2 Indonesia v2	5
Gambar 2. 1 Contoh perilaku <i>trash talking</i> yang ditujukan kepada kawan ...	26
Gambar 2. 2 Contoh perilaku <i>trash talking</i> yang ditujukan kepada lawan	27
Gambar 4. 1 Profil grup kolam Dota 2 Indonesia v2	41
Gambar 4. 2 Informan melakukan <i>trash talking</i> dengan satu tim	49
Gambar 4. 3 Setting untuk menggunakan fitur voice call	50
Gambar 4. 4 Setting fitur chat wheels	51

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran	32
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Interview Guide	65
Lampiran 2 Transkrip Wawancara.....	66
Lampiran 3 Dokumentasi	74
Lampiran 4 Lembar Revisi	77
Lampiran 5 Kartu Bimbingan.....	80
Lampiran 6 Cek Turnitin.....	82