

**ANALISIS FENOMENOLOGI AKTIVITAS *TRASH TALK*
KOMUNITAS *GAME SIMPLE FAMOUS XCLUSIVE* DALAM *GAME*
*ONLINE***

SKRIPSI

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



Oleh :

Agus Setiawan

NBI : 1151900364

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

2024


LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Agus Setiawan

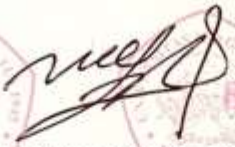
NPM : 1151900364

Judul : **ANALISIS FENOMENOLOGI AKTIVITAS
TRASH TALK KOMUNITAS GAME SIMPLE
FAMOUS XCLUSIVE DALAM GAME ONLINE**

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


Dr. Dra. Ayun Maduwinarti, M.P
NPP. 20120.87.0103

Surabaya, 16 Januari 2024
Disetujui oleh
Dosen Pembimbing I


Herlina Kusumaningrum, S.Sos., M.A.
NPP. 20150180774

TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

Dipertahankan di depan sidang Dewan Penguji Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, dan di terima untuk memenuhi syarat guna memperoleh Gelar Sarjana pada tanggal 16 Januari 2024 :

Dosen Penguji

1. **Herlina Kusumaningrum, S.Sos., M.A.**
Ketua
2. **Amalia Nurul Muthmainnah, S.IKom., MA.**
Anggota
3. **Dr. Hamim, S.Sos., M.IKom.**
Anggota

()
()
()

**Mengesahkan,
Dekan**

**Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya**



Dr. Dra. Ayu Maduwinarti, M.P

NPP. 20120.87.0103

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agus Setiawan
NBI : 1151900364
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul : ANALISIS FENOMENOLOGI AKTIVITAS TRASH
TALK KOMUNITAS GAME SIMPLE FAMOUS
XCLUSIVE DALAM GAME ONLINE

1. Bahwa 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 telah dipublikasikan dan/atau 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.

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

Surabaya, 16 Januari 2024
Yang Membuat Pernyataan



Agus Setiawan
1151900364



UNIVERSITAS
17 AGUSTUS 1945
SURABAYA

BADAN PERPUSTAKAAN
JL. SEMOLOWARU 45
SURABAYATLP, 031 593 1800
(EX 311)
EMAIL: PERPUS@UNTAG-
SBY.AC.ID.

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

sivitas akademik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agus Setiawan
NBI : 1151900364
Fakutas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenis Karya : Skripsi

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

“Analisis Fenomenologi Aktivitas *Trash Talk* Komunitas *Game Simple Famous Xclusive* Dalam *Game Online*”

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif (**Nonexclusive Royalty-Free Right**), Badan Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya berhak menyimpan, mengalihkan 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 : 16 Januari 2024

Yang Menyatakan,



Agus Setiawan
NBI. 1151900364

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyajikan hasil tentang *Trash Talk* pada komunitas *Simple Famous Xclusive* yang terdiri dari anggota berusia 19 hingga 30 tahun. Perilaku agresif anggota komunitas seperti *Trash Talk* sering kali terjadi dan mengeluh saat bermain *game*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan *Trash Talk* pada komunitas Komunitas *Simple Famous Xclusive* saat bermain *game online*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Informan dipilih dengan menggunakan teknik pendekatan fenomenologi. Data diperoleh dengan observasi langsung, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini melalui beberapa tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, perpanjangan pengamatan dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil tersebut. Penelitian menunjukkan aktivitas *Trash Talk* pada anggota komunitas *Simple Famous Xclusive* dan cara mereka memakai *Trash Talk* sebagai bahasa sehari-hari. Anggota komunitas berani melakukan *Trash Talk* lebih agresif karena ada mediasi komputer saat mereka berkomunikasi, hal ini membuat perilaku sampah mudah dilakukan. Informan cenderung lebih agresif dalam melakukan *Trash Talk* ketika mereka sedang bermain bersama dengan teman yang mereka kenal dan orang yang tidak mereka kenal. *Trash Talk* tidak hanya ditujukan kepada musuh saja, namun juga kepada teman atau rekan satu tim. Interaksi antara pemain dan kelompok menyumbangkan beberapa istilah *Trash Talk* yang hanya diketahui oleh mereka. *Trash Talk* yang dilakukan berbeda-beda tergantung lawan bicaranya, kebangsaan, suku, rasis, dan agama seringkali menjadi bahan *Trash Talk* antar pemain.

Kata Kunci : Trash Talk, Game Online, CMC, Simple Famous Xclusive

ABSTRACT

The aim of this study is to present the results about Trash Talk of Simple Famous Xclusive Community consisting of people aged 19 to 30 years. Aggressive behavior of community members such as bullshit often occurs complain while playing games. The aim of this research is to describe the aggressive behavior of community members when playing online games. This research use descriptive qualitative approach. Informants were selected using a phenomenological approach technique. The data is obtained by direct observation, interviews and documentation. The technique for analyzing data used in this research goes through several steps, namely data reduction, data display, extension of observations and drawing conclusions. The results of this study show that these results. Research shows that the Trash Talk activities of members of the Simple Famous Xclusive community and the way they view Trash Talk. community members dare to do nonsense because there is computer mediation when they do communicate, this makes trash talking easy to do. There tend to be more informants aggressive in trash talking when they are playing with friends they know and others they don't know. Trash talk is not only aimed at enemies, but also at friends or teammates. Interaction between players and their group contributed some rubbish terms known only to them. Trash talk is carried out differently depending on the person you are talking to, nationality, ethnicity, racist and religion are often the subject of Trash Talk among players.

Keyword : Trash Talk, Game Online, CMC, Simple Famous Xclusi

KATA PENGANTAR

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang, segala puji serta syukur penulis curahkan kehadirat Allah swt yang telah melimpahkan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini yang berjudul **“Analisis Fenomenologi Trash Talk Komunitas Simple Famous Xclusive Dalam Game Online”** Penulisan proposal skripsi ini sebagai tugas akhir untuk menyelesaikan studi mencapai gelas sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.

Dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan untuk menyelesaikan proposal skripsi ini dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebesar besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mulyanto Nugroho, MM., CMA., CPA. Selaku Rektor Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
2. Ibu Dr. Ayun Maduwinarti, M.P Selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
3. Bapak Mohammad Insan Romadhan, S.I.KOM, M.MED.KOM. selaku Dosen Wali dan Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
4. Herlina Kusumaningrum, S.Sos.,MA. Sebagai dosen pembimbing pertama saya yang sudah banyak membantu sangat banyak dengan ketulusan hatinya untuk menyelesaikan penelitian ini.
5. Dewi Sri Andika Rusmana, S.I.KOM.,M.MED.KOM. Sebagai dosen pembimbing kedua saya yang sudah membantu banyak untuk menyelesaikan penelitian ini.
6. Kepada seluruh anggota Simple Famous Xclusive selalu memberikan semangat serta dukungan dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Kepada seluruh anggota grup pejuang skripsi yang memberikan semangat serta dukungan penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu yang selalu memberika dukungan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi. Penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu segala kritikan dan saran yang dapat membangun akan penulis terima dengan baik. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
TANDA PENGESAHAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI..	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Fokus Penelitian.....	7
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.5.1 Secara Teoritis	7
1.5.2 Secara Praktis	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
2.2 Landasan Teori.....	14
2.2.1 Computer Mediated Communication (CMC).....	14
2.2.2 Fenomenologi	16
2.3 Landasan Konseptual.....	18
2.3.1 Konsep <i>Game Online</i>	18

2.3.2 Komunitas Game	20
2.3.3 Konsep <i>Trash Talk</i>	21
2.4 Kerangka Pemikiran	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
3.1 Pendekatan Penelitian.....	31
3.2 Jenis Penelitian	31
3.3 Subjek dan Objek Penelitian.....	33
3.4 Metode Pengumpulan Data	33
3.4.1 Jenis Data	33
3.4.2 Teknik Pengumpulan Data	34
3.5 Teknik Analisis Data	36
3.6 Keabsahan Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN	31
4.1 Deskripsi Subject	31
4.1.1 Profile Simple Famous Xclusive.....	31
4.1.2 Keanggotaan Simple Famous Xclusive.....	34
4.1.3 Kegiatan Simple Famous Xclusive.....	39
4.1.4 Game Pada Komunitas Simple Famous Xclusive.....	40
4.2 Hasil Penelitian Dan Pembahasan	41
4.2.1 Profile Informan	42
4.2.2 Hasil Observasi	45
4.3 Hasil Penelitian	53
BAB V PENUTUP	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Rekomendasi	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Literature Review 9

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Trash Talk pada media sosial Whats App.....	5
Gambar 1. 2 Trash Talk pada Discord.....	6
Gambar 4. 1 Profile Komunitas Simple Famous Xclusive	31
Gambar 4. 2 Founder Simple Famous Xclusive	32
Gambar 4. 3 Instagram Komunitas Simple Famous Xclusive	37
Gambar 4. 4 Facebook Komunitas Simple Famous Xclusive	38
Gambar 4. 5 Kegiatan Event Game Online	39
Gambar 4. 6 Wawancara Dengan Halim Sukur.....	42
Gambar 4. 7 Wawancara Dengan Dicky Rahardiansyah.....	43
Gambar 4. 8 Wawancara Dengan Vincentius Danny Linanto	44
Gambar 4. 9 Wawancara Dengan Livia Ayunda	45
Gambar 4. 10 Aktivitas Trash Talk Dalam Game Dota 2.....	46
Gambar 4. 11 Aktivitas Trash Talk Dalam Game Valorant	47
Gambar 4. 12 Aktivitas Trash Talk Dalam Game Counter Strike 2	48

(Halaman ini sengaja dikosongkan)