

LAMPIRAN



(Sumber : Peneliti 12 November 2023)

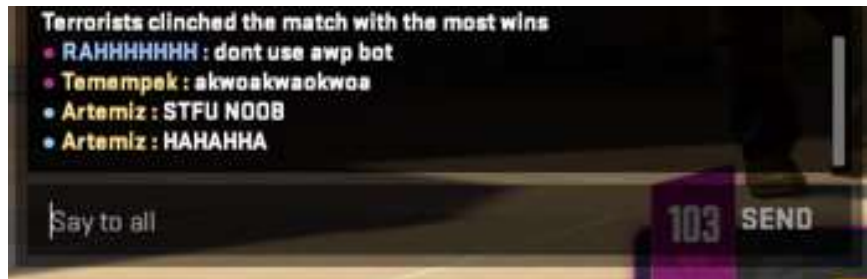
Pada observasi oleh peneliti pada tanggal 12 November 2023, menunjukkan aktivitas Trash Talk di dalam game Dota 2 yang dimainkan selama 4 jam, chat tersebut di lakukan oleh anggota komunitas Simple Famous Xclusive yang bernama “*OPO RAIMU SU*” dengan mengetik “kalah” kepada lawan pada menit 17.11 di dalam game, yang dilakukan oleh “*OPO RAIMU SU*” bermaksud untuk tujuan menghina dan memancing emosi lawan, dari hal tersebut terlihat lawan yang terprovokasi menunjukkan respon dari chat tersebut bisa menggambarkan emosional lawan sehingga mereka menggunakan kata-kata kasar.



(Sumber : Peneliti 14 November 2023)

Dari hasil observasi di dalam game tersebut yang di observasi pada tanggal 14 November 2023 pada game Valorant yang mereka mainkan selama 2 jam bersama-sama, gambar diatas pada menit 12.54 menunjukkan aktivitas Trash Talk yang lebih ringan, yang di lakukan oleh anggota komunitas yang bernama “*matcha*” kepada rekan satu tim hal tersebut bertujuan membuat pemain saling respect atau saling menghargai kepada kawan satu tim serta memberikan komunikasi yang baik agar para pemain bisa saling bekerja sama dalam tim. Dengan cara penyampaian yang ringan

dan menyenangkan tersebut para pemain lebih mudah akrab dalam sebuah game bahkan mereka tidak saling mengenal secara personal.



(Sumber : Peneliti, 18 November 2023)

Pada observasi gambar yang di lakukan di dalam game Counter Strike 2 dengan durasi bermain 4 jam pada tanggal 18 November. Pada hasil gambar tersebut penggunaan bahasa Inggris untuk mengejek kemampuan seseorang yang di lakukan pada akhir game, dengan begitu ketika kemampuan bermain di nilai cukup buruk mereka tidak jarang para pemain menggunakan kata “noob” sebagai gambaran betapa buruknya cara pemain tersebut, hal tersebut juga dapat membuat pemain lain senang dengan Trash Talk yang di lakukan oleh pemain tersebut.

Lampiran 1 – Guide Line Wawancara

A. Komunitas Simple Famous Xclusive

- Bagaimana sejarah awal berdirinya komunitas Simple Famous Xclusive ?
- Bagaimana perekrutan member komunitas Simple Famous Xclusive ?
- Keanggotaan komunitas Simple Famous Xclusive ini seperti apa ?
- Untuk kegiatan member sendiri seperti apa ?

B. Game Online

- Game online apa saja yang di mainkan ?
- Aplikasi utama yang di gunakan dalam berkomunikasi ?
- Aplikasi pendukung atau pihak ketiga dalam berkomunikasi ?

C. Trash Talk

- Apakah anggota Simple Famous Xclusive aktif menggunakan Trash Talk ?
- Apakah anggota Simple Famous Xclusive sering menggunakan Trash Talk ?
- Bagaimana komunikasi Trash Talk dalam komunitas Simple Famous Xclusive ?
- Apakah Trash Talk mempengaruhi sifat dan sikap para anggota ?
- Apa saja kendala atau hambatan yang di alami para anggota ketika komunikasi menggunakan Trash Talk ?
- Bagaimana cara anggota menyampaikan ide atau informasi terkait game online dengan menggunakan Trash Talk ?
- Apakah Trash Talk digunakan di dalam game dan di dunia nyata ketika nongkrong bersama ?
- Bagaimana cara para anggota menjaga sifat dan sikap ketika menerima Trash Talk ?
- Apakah Trash Talk digunakan hanya di dalam komunitas ?

- Upaya apa yang digunakan ketika anggota komunitas tersinggung dengan Trash Talk ?
- Apakah Trash Talk menjadi bahasa komunikasi sehari-hari oleh para anggota ?
- Apakah Trash Talk menjadikan sesama anggota komunitas semakin akrab ?
- Apakah Trash Talk yang dilontarkan dominan dilakukan secara sengaja atau tidak sengaja ?
- Bagaimana pengaruh Trash Talk dalam komunitas, menjadi positif atau negatif ?
- Bagaimana tanggapan anda terhadap Trash Talk baik sebagai pelaku atau korban ?

Lampiran 2 – Hasil Wawancara

Nama : Vincentius Danny Linanto

Usia : 29 Tahun

Keanggotaan : Founder dan Ketua

Wawancara 9 November 2023

A. Komunitas Game Simple Famous Xclusive

- Bagaimana sejarah awal berdirinya komunitas Simple Famous Xclusive ?

“Nama saya Vincentius Danny Linanto, salah satu founder dari simple famous xclusive, sejarah awal berdiri tahun 2009-2010 dari temen-temen sma yang awal-awalnya main game bareng lalu mau mendirikan sebuah komunitas yang mencakup anak-anak Surabaya. Kita terealisasi di tahun 2012 melalui game ayodance dan langsung diteruskan hingga saat ini, namun peneruus-penerusnya/founder-foundernya sudah tidak eksis lagi. Waktu itu di tahun 2010 awal-awal lagi dememnya main game, intinya dari temen-temen SMA waktu jaman SMA itu ya jadi satu lah orang-orang yang, temmen-temenku yang main game bareng yang seneng-seneng bareng di game akhirnya dari situ dari tahun 2010 berkembang ke 2011, 2011 beranjak lagi nyari diluar temen-temen sekolah nyari temen-temen komplek buat main bareng, ngumpul bareng dan akhirnya ya berkelanjutan sampai sekarang, meskipun para founder atau temen-temen yang asli yang membentuk komunitas ini sudah gak main sama sekali tapi dari tahun ke tahun tetep masih ada yang lanjutin tetep masih ada yang nerusin gitu. Untuk visi misi tidak ada, cuman ada pedoman kita punya motto, punya prinsip yaitu simple attitude, famous player, exclusive member yang pada artinya kita orangnya lempeng-lempeng aja (sederhana-sederhana aja) yang berusaha untuk yang bisa ya ayo kalo gak bisa yaudah, semisal kalo ada acara tidak bisa atau ketika mendirikan event itu hasilnya kurang ya kita evaluasi, ya jadi kita ngga ada visi misi yang terlalu detail”.

- Bagaimana perekrutan member komunitas Simple Famous Xclusive ?

“perekrutan member atau ibaratnya kalo sekarang temen-temen manggil istilahnya temen-temen manggil sekarang itu cari temen baru itu, gak pake klasifikasi yang detail gak pake aneh-aneh si sampe detail-detail manapun si. Yang pasti kita nyari yang satu domisili gak jauh-jauh dari Surabaya, terus yang kedua nyari yang easy going anaknya jadi kayak apay a cepet berbaurlah soalnya kita kadang karena komunitas ini berdirinya udah lama dan temen-temen yang hadir udah pada lama semua jadi ya, mungkin karena terlalu ngeblank kalo orang baru ngelihatnya jadi kayak gimana gitu, jadi kalo ada temen baru kalo kita nyari temen baru kita pastiin dulu nih cocok enggak dia sama guyonannya kita, cocok enggak sama tongkrongannya kita gitu. Kalo untuk dari segi temen baru. Oh ada lagi sempet nyari kalo ada yang nyari dari dalam game biasanya gak sengaja ketemu, sama-sama Surabayanya terus dia tertarik gabung komunitas yaudah kita tawari, itu ketemu dalam game cuman ya sekala sekarang mayoritas tetep kita habisin waktu buat kegiatan aktif real kegiatan sungguhan gak cuman main game tok. Yo olahraga, yo nongkrong, yo nonton film wes kegiatan-kegiatan entertainmen dan kegiatan positif itu. biasanya kita nyari ya to the point nyari anak-anak satu ... para anak mudah yang satu domisili di kota Surabaya yang punya minat yang sama di game online baik hp maupun komputer atau PC kita langsung to the point mau gabung enggak ibaratnya mau ngikut circle enggak mau ikut tongkrongannya kita enggak gitu, tapi dari tahun ketahun dari ngikutin perkembangan jaman kita semakin kesini ya semakin kesini ngga terlalu kayak enggak kaku, enggak fokus sama nyari untuk di gamenya sendiri, kita mulai semakin terbuka untuk temen-temen yang pengen mungkin ada orang lain yang pengen nongkrong atau ada orang lain yang tertarik sama komunitas ini, kita juga welcome meskipun orang itu enggak main game, meskipun orang itu ngga ada ketertarikan sama sekali di game kita tetep welcome buat siapapun yang mau gombol kita tetep welcome buat siapapun yang mau gabung”.

- Keanggotaan komunitas Simple Famous Xclusive ini seperti apa ?

“untuk anggota sebenarnya bisa terbilang banyak cuman yang aktif cuma dikit, yang aktif mungkin sekitar 30-40 orang itu, anggota penuh mungkin sekitar 60 ya 60 orang itu 80% dari Jawa Timur ada yang di Surabaya, Malang, Sidoarjo, Mojokerto dan lain-lain itu”.

- Untuk kegiatan member sendiri seperti apa ?

“untuk saat ini 70% sudah mencakup real life karena kita sadar kita semakin berumur yang bertambah umur dan tidak bisa fokus untuk bermain game terus gabisa untuk seneng-seneng dalam game terus, ya mungkin masih ada yang main cuman dari 70% dari sekala itu tadi sudah main, jadi menikmati waktunya cuman waktu kumpul aja.

kegiatan member biasanya akhir pekan, kegiatan member biasanya di akhir pekan di akhir pekan itu kita mesti menghabiskan waktu buat nongkrong kalo enggak nongkrong ya olahraga kalo gak gitu ya ngumpul-ngumpul biasa si. Kita biasanya setiap akhir pekan pokoknya mesti ada kegiatan gitu, oh iya lanjut tadi sebenarnya untuk ketua sudah pasti dari tahun ketahun ganti si cuman tetep mungkin bisa di omong penanggung jawab utama dari tahun ke tahun ya tetep saya jadi ya harus tetep nimbrung apapun kegiatannya temen-temen, saya tetap harus mengayomi apapun kegiatannya temen-temen tapi untuk bendahara juga ada, untuk sekretaris buat pengumuman buat rapat juga ada, macem-macem tetep kita semua ada, ada bendahara, ada sekretaris, ada pelaksana, ada ketua pelaksana setiap kegiatan, macem-macem semuanya ada.

biasaya kalo setiap tahun kita ada yang namanya makrab (malam keakraban), ada bukber (buka bersama) kadang itu diselingi dengan bagi-bagi takjil atau bagi-bagi sembako ada juga, ada juga tahun baruan, ada juga event kadang kita bikin event main game online bareng itu banyak si.

event tergantung si maksudnya tergantung acaranya temen-temen maunya di satu tempat atau di warnet (warung internet) juga bisa, di tempat lain juga bisa, macem-macem semua tergantung temen-temen dan tergantung kita mau acaranya seperti apa begitu”.

B. Game Online

- Game online apa saja yang di mainkan ?

“untuk game yang aku favoritin sekarang yo tetep dua se Ayo Dance sama Dota itu aja. Kalo HP Mobile Legend sama PUBG sudah, kalo daily Mobile Legend tapi kalo lagi buka komputer lagi di warnet atau bener-bener pengen main komputer baru.

Untuk game mayoritas kita ya basicnya dari game komputer yaitu ayodance cuman dari game hp juga ada ya mayoritas demen main mobile legend terus ada yang main tuh grandchase ada yang main PUBG juga macem-macam kalo di komputer ada yang main Dota ada yang main PUBG komputer ada yang main Apex Legend macem-macam cuman kalo mayoritas ya mayoritas tetep komputer ayodance itu tadi, kalo game mobile itu mobile legend itu”.

- Aplikasi utama yang di gunakan dalam berkomunikasi ?

“biasanya paling sering ya tetep Discord, Discord kalo enggak Teamspeak cuman paling tetep paling sering si Discord”.

C. Aplikasi Pendukung

- Aplikasi pendukung atau pihak ketiga dalam berkomunikasi ?

“tergantung kalo untuk mobile biasanya make gak pake Discord tapi untuk game komputer udah pasti pake Discord soale lebih lancar-lebih lancar komunikasinya menggunakan Discord daripada melalui aplikasi bawaan game. Nahh pernah-pernah pake zoom sekali, zoom di gunain kalo main game yang meker, game teka teki atau game yang bener-bener orang banyak kayak Among Us teros apa namanya Fall Guys game-game yang lucu-lucuan itu biasanya”.

D. Aktivitas Trash Talk

- Apakah anggota Simpel Famous Xclusive aktif menggunakan Trash Talk ?

“aktif apa enggaknya tergantung lagi ngapainnya, biasanya seperti itu yang pasti aktif ketika disambi ngame atau sambil nongkrong itu ketika ya lagi guyonan, ya bahas sesuatu yang lucu, pasti mengalami tekanan waktu main game atau lagi serius tiba-tiba posisi jadi kalah. Itu pasti tapi ketika kita lagi membicarakan sesuatu yang serius ketika ngobrol dengan orang yang lebih tua kita lebih kearah menghormati dan gak trash talk sama sekali. bisa dibilang sering ya sering cuman kadang mereka selesai main game udah cair, udah selesai gitu kayak ya perasaan emosi yang diutarakan itu cuman ketika main aja. Aku sendiri yo sering *Trash Talk* biasanya kata yang tak ucapin beragam tapi yang dominan tak pake ya jancok, asu, goblok, biasanya juga ngerasis soal agama sama ngebully anak yatim hehe, seru soal e kayak e contohnya **we kontol majuo ojok diem ae ndek tempat* *main sama kamu iki garai melok goblok e** kayak gitu se”.

- Apakah anggota Simple Famous Xclusive sering menggunakan Trash Talk ?

“sering sudah pasti 90%, apalagi ya ada di kota Surabaya, maksudnya hal ini cukup umum dikomunitas apalagi di tongkrongan sangat cukup umum”.

- Bagaimana komunikasi Trash Talk dalam komunitas Simple Famous Xclusive ?

“trash talknya lebih dominan ya ke bahasa kasar Surabaya seperti misuh e Surabaya lebih dominan ke arah situ dan ya akan menjadi semakin kasar ketika ada momen-momen yang mendukung, misal guyonannya atau bercandaannya bikin semakin panas atau ketika momen main gamenya menjadi tinggi menjadi panas juga itu biasanya momen-momennya juga mendukung kalo memang momennya gak ada yang mendukung untuk kita trash talk biasanya enggak biasanya biasa aja”.

- Apakah Trash Talk mempengaruhi sifat dan sikap para anggota ?

“Ada pasti, soalnya moodnya orang main game itu, kalo aku sendiri tergantung mood, jadi misal kalo dari antara dua, kalo sebelum main game udah seneng atau sedih atau ketika main game jadi seneng atau sedih, semua itu si kembali si, main gamenya bener apa endak maksudnya mainnya serius atau main-main kayak ya kalah orang kan bukannya apa ya, bukan sok kompetitif tapi kan orang kalo main game rasanya seneng pasti seneng, kalo kalah pasti rasanya sedih gitu. untuk sinambungan antara trash talk dan sifat masing-masing personal temen-temen yang lain ya, menurutku ini engga soalnya ini kan perasaan sementara yang dirasakan, yang pengen diutarakan nggak mungkin ini berpengaruh ke seterusnya, kecuali mungkin ada satu sama lain yang selek karena suatu hal itu pasti akan berpengaruh secara panjang, tapi untuk garis besar ya enggak lah, soalnya memang semuanya dalam konteks bergurau atau guyonan”.

- Apa saja kendala atau hambatan yang di alami para anggota ketika komunikasi menggunakan Trash Talk ?

“lebih tepatnya gini kadang orang yang enggak ngerti atau enggak peka itu kadang kita lihatnya ketika orang atau kitalah lagi trash talk sama yang lain misal si A trash talk sama si B, tapi si B nanggapinnya terlalu serius bahasa jaman sekarnya baper, si B terlalu baper sementara si A nanggapinnya ini aku cuman guyonan kok cuman sekedar ngomong aja gak serius mungkin si B mikirnya lain lagi, nah itu yang sering terjadi di komunitas ini, ibaratnya tersinggung karena trash talk paling sering dan paling umum gitu”.

- Bagaimana cara anggota menyampaikan ide atau informasi terkait game online dengan menggunakan Trash Talk ?

“seringnya menggunakan trash talk tetep. Ya mau gimana lagi maksudnya mungkin secara harfia orang ketika di komunitas deh salah bukan orang lain, di komunitas ini menyampaikan sesuatu atau ngajarin sesuatu gak pake trash talk itu gak enak kayak gak mudah secara tersampaikan, ada pasti momen-momen di kala gak ngomong trash talk bukan atau ngomong yang serius itu mudah di cerna ada secara garis besar itu gak enak, kalo anak-anak gak ngomong kasar, ngomong kotor gak enak cuman ya itu tadi tetep bakal paham si”.

- Apakah Trash Talk digunakan di dalam game dan di dunia nyata ketika nongkrong bersama ?

“sudah pasti-sudah pasti”.

- Bagaimana cara para anggota menjaga sifat dan sikap ketika menerima Trash Talk ?

“nah itu biasanya kalau orangnya pintar maksudnya, pribadinya pintar dia akan lihat temennya ini bagaimana perasaannya, atau anak ini baik-baik aja enggak atau moodnya lagi gimana gitu atau orangnya udah biasa di trash talkin gitu, tapi ya 80% ketika disini, ya yang udah disini udah gak baperan si kita lihat juga maksudnya kita gak berharap kita gak berekspektasi orangnya baper cuman kalo memang baper atau tersinggung kita pasti minta maaf, temenya itu pasti minta maaf begitu”.

- Apakah Trash Talk digunakan hanya di dalam komunitas ?

“udah pasti diluar, ya masalahnya fenomena trash talk ini apa ya udah cukup umum jadi kalo mungkin dikomunitas ini kadarnya komunitas ini sifatnya lebih casual, lebih santai jadi gak mungkin maksudnya gak ada obrolan yang formal dan bener-bener berat itu jarang pasti ya trash talk itu tadi sebagai pelengkapnya udah pasti, untuk diluar mungkin lebih kearah komunitas lain atau ruang lingkup temen yang lain, kalo ruang lingkup yang lebih professional kemungkinan si enggak itu”.

- Upaya apa yang digunakan ketika anggota komunitas tersinggung dengan Trash Talk ?

“biasannya si interfensi langsung minta maaf, misal ada si B tersinggung sama si A ya mau gak mau si A harus minta maaf, meskipun si A itu salah apa enggaknya si A itu ngerasa dirugikan apa enggak tetep aja harus minta maaf, soalnya ya maksudnya trash talk sebenarnya agak ambigu juga. Orang kadang gak mengerti apa yang pengen kita ucapkan sebagai maksud untuk bergurau atau menghimbau atau gimana, soalnya namanya trash talk sudah pasti sifat utamanya itu kasar gitu, jadi ya mau gak mau tetep aja harus yang ada salah satu individu yang gitu”.

- Apakah Trash Talk menjadi bahasa komunikasi sehari-hari oleh para anggota ?

“kalo dibilang bahasa komunikasi sehari-hari si enggak juga cuman udah terbiasa si kayak udah lumrah gitu, kalo lagi nongkrong, kalo lagi ada di komunitas kayak gini udah lumrah”.

- Apakah Trash Talk menjadikan sesama anggota komunitas semakin akrab ?

“nah itu tadi, tergantung konteksnya kalo lagi tersinggung ya tersinggung aja, cuman kalau misal e tadi kalo tersinggung itu tadi minta maaf ya saling memaafkan ya udah habis itu semakin akrab. Kalo diluar itu ya trash talk cuman karena bergurau kebanyakan temen-temen gitu”.

- Apakah Trash Talk yang dilontarkan dominan dilakukan secara sengaja atau tidak sengaja ?

“dibilang sengaja atau tidak sengaja itu sebenarnya agak *rancu* cuman apa ya sudah kayak otomatis gitu kadang, kita berusaha untuk gak ngomong tapi tiba-tiba kelontar ya tergantung ekspresi, tergantung ya ngapain aja itu sebenarnya ya cuman dalam bentuk ekspresi si, cuman dalam mengekspresian omongan si, pengekspresian perasaan melalui obrolan atau *omongan* anak-anak itu kalo ngetrash talk udah pasti kayak gitu”.

- Bagaimana pengaruh Trash Talk dalam komunitas, menjadi positif atau negatif ?

dibilang positif atau negatif sebenarnya netral-netral aja si cuman ya kembali lagi ketitik, soal tersinggung, baper dan sebagainya itu yang penting, yang bisa di petik di komunitas ini saling menghargai, itu aja jadi kalo kamu merasa trash talkmu, omongan kasarmu, omongan kotormu nyinggung orang lain, sadar diri minimal minta maaf itu yang ditekankan kalo enggak ya susah soalnya namanya kita masih sesama masih mudah, masih berapi-api pasti jadi ya selalu ada-ada aja yang bikin tersinggung itu tadi yang dibilang positif atau negatif, sebenarnya netral-netral aja tergantung siapa yang menyikapinya, siapa yang menghadapinya itu si”.

- Bagaimana tanggapan anda terhadap Trash Talk baik sebagai pelaku atau korban ?

“kalo aku si biasanya ngingetin, misal ada forum serius atau bahasan serius atau ngelihat anak itu lagi ngobrol sama lawan bicaranya yang lebih tua, entah itu cowok apa cewek, eh jangan gitu ingato kamun lagi ngobrol sama siapa. Kalo anak ini masih tersinggung atau memang dia trash talknya kearah sengaja karena gak terima sama yang divideo itu yasudah saya ingetin tadi buat nyeleseiin gimana caranya gak secara kasar, kalo memang dua individu sudah sama-sama panas yawes terserah mereka, resiko ditanggung penumpang, resiko di tanggung seng gacor gitu”.

Nama : Halim Sukur

Usia : 26 Tahun

Keanggotaan : Anggota

Wawancara 13 November 2023

A. Komunitas Simple Famous Xclusive

- Bagaimana sejarah awal berdirinya komunitas Simple Famous Xclusive ?

“untuk awal berdirinya aku kurang paham yo, aku sendiri gabung pas 2012 waktu itu ketemu sama Vincent di room *game* akhirnya main bareng dari situ aku di ajak gabung komunitas Simple Famous Xclusive dan sampe sekarang aku masih aktif disini, untuk saat ini komunitas ini masih aktif cuman untuk anggota yang lama-lama udah gatau kabar dan posisinya sekarang dimana. Harapakan ku komunitas ini ya tetep *let it flow* yang penting ada kumpul-kumpul aku udah seneng”

- Bagaimana perekrutan member komunitas Simple Famous Xclusive ?

“perekrutan member sendiri biasanya ketika ada yang mau gabung dengan kita yo kita tanyain dulu domisili mana dulu, kalo sama-sama jatim dan kebetulan di Surabaya kita tanya-tanyain seputar *game* karena basicnya kita kan dari *game* setelah itu kita baru ngajak nongkrong dari situ baru kita tanya-tanyain latar belakang sama kita lihat anaknya gimana”

- Keanggotaan komunitas Simple Famous Xclusive ini seperti apa ?

“untuk keanggotaan sekarang bisa lebih fleksibel si, soalnya anak-anak saling tolong menolong kalo ada yang gabisa ngehandle, jadi untuk sistemnya lebih fleksibel menyesuaikan anak-anak aja”

- Untuk kegiatan member sendiri seperti apa ?

“untuk kegiatan para anggota ya ... biasanya kita ada jadwal nongkrong mingguan ada hari biasa ada yang *weekend* menyesuaikan juga si sama temen-temen seng lain, kalo hari biasa kebanyakan diwarung kopi, kalo

semisal ada yang kerja biasanya balik kerja nyusul buat nongkrong, kalo *weekend* biasanya ada acara kayak olahraga bareng, nonton bioskop kalo ngga gitu yo ke café-café buat nongkrong rame-rame.

B. Game Online

- Game online apa saja yang di mainkan ?

“untuk di pc yang tak maino ada dota 2 sama valorant sama satu lagi ayo dance, kalo di mobile itu cuman mobile legend aja karena mungkin ya gak tertarik si untuk game-game yang lainnya cuman juga, kapabilitas si dan juga selerasi masalah selerasi game apapun tergantung selera pemain”.

- Aplikasi utama yang di gunakan dalam berkomunikasi ?

“Untuk aplikasi utama dalam berkomunikasi itu untuk yang pertama itu pas disetiap game itu pasti ada fitur voice chat jadi yang di pake pasti dari fitur bawaan itu voice chat sama chat ingame si”.

- Aplikasi pendukung atau pihak ketiga dalam berkomunikasi ?

“untuk aplikasi pihak ke tiga dan pendukung ktia si makenya discord si.karena mungkin discord itu aplikasinya lebih simple ya jadi kita gak perlu untuk apa dari segi memori juga enggak besar, terus dari segi pemakaian juga simple, discord itu apa ya aplikasi yang paling populer si untuk pihak ketika untuk voice chat si jadi makenya itu”.

Trash Talk

- Apakah anggota Simpel Famous Xclusive aktif menggunakan Trash Talk ?

“Aktivitas trash talk yang sering terjadi si yang pertama pas komunikasi ingame si jadi ada beberapa momen si, kadang kita ini ya beberapa kata-kata yang sering tak pake itu yang pertama pasti *jancok, asu, bajingan, taek*, babi, yatim piatu, kadang ngebawa-bawa ras sama suku si aku kayak he dasar jawir dan segala macam contoh yo **nek gaiso main gausah main tolol cok** **has*

taek garai emosi ae nek kalah *loh jancok bisa begitu kon karakter e* *asu sekali hit langsung mati e** biasanya aku ngomong e gitu, itu mungkin kata-kata yang sudah familiar gitu jadi kayak penggunaannya pun bisa berbeda-beda bisa pas lagi *guyon*, lagi marah segala *macem* jadi kata-kata itu pas apa ya terus juga menurutku kata-kata itu identik sama orang cina semisal “*woe cina lu olang kagak buka toko a*” itu aja sekilas. Jadi kan kita sebagai orang jawa makainya kayak gitu cuman kayak apa ya lebih enak di denger si *ketimbang* kata-kata yang lainnya, apa ya aktivitas kayak gitu kan karena apa ya itu sudah jadi bahasa sehari-hari jadi sebagai istilahnya kayak sebagai orang yang melakukan tidak menganggap itu sebagai trash talk karena apa ya itu sudah kayak bahasa sehari-hari kayak ya sama temen pasti wajib itu sudah jadi bahasa wajib digunakan. *Trash talk* pasti dilakukan secara sadar dan secara sengaja gak mungkin tiba-tiba kecuali kaget itu kan beda lagi beda konteks tapi kalo untuk bahasa sehari-hari apalagi saat main game y aitu sudah jadi kata-kata wajib si dan pasti dilakukan secara sadar dan sengaja”.

- Apakah anggota Simple Famous Xclusive sering menggunakan Trash Talk ?

“untuk sekarang saya rasa untuk penggunaan trash talk cukup aktif pada komunitas ini menurut saya untuk sekalanya si sering dibilang sering karena dalam budaya di komunitas ini itu seperti trash talk sudah seperti ya kebutuhan sehari-hari, bisa dibilang apa ya bahasa sehari-hari yang memang pasti digunakan dalam komunikasi antar sesama.”.

- Bagaimana komunikasi Trash Talk dalam komunitas Simple Famous Xclusive ?

“menurut saya untuk sekalanya si sering dibilang sering karena dalam budaya di komunitas ini itu seperti trash talk sudah seperti ya kebutuhan sehari-hari, bisa dibilang apa ya bahasa sehari-hari yang memang pasti digunakan dalam komunikasi antar sesama”.

- Apakah Trash Talk mempengaruhi sifat dan sikap para anggota ?

“sejauh ini kalo dilihat trash talk bisa dibilang mempengaruhi sifat para anggota dikarenakan, ya kita nggak tau ada yang baper atau segala *macem*

akhirnya yang awalnya niatnya cuman bercanda akhirnya dibawa serius dan sikap mereka dalam bersosialisasi mungkin sedikit canggung”.

- Apa saja kendala atau hambatan yang di alami para anggota ketika komunikasi menggunakan Trash Talk ?

“hambatanya mungkin lebih ke pribadi masing-masing si, karena kita kan gak tau nih apa yang lagi dialami para member atau para anggota dan ketika mereka berkomunikasi dan menggunakan trash talk tersebut mungkin ada salah satu yang lagi *baper* dan segala *macem* dan akhirnya mereka jadi rebut satu sama lain yang pada awalnya mungkin niatnya hanya bercanda lalu menjadi ke suatu permasalahan yang ya bisa dibilang cukup lumayan berat”.

- Bagaimana cara anggota menyampaikan ide atau informasi terkait game online dengan menggunakan Trash Talk ?

“kalo menyampaikan ide atau informasi terkait game itu mungkin apa ya kayak yang bisa dibilang diawal tadi, trash talk dikomunitas ini tuh sudah jadi bahasa sehari-hari jadi ketika mereka menyampaikan suatu ide, suatu informasi pun gak lepas dari trash talk tersebut karena mungkin itu sudah jadi apa ya, yang namanya orang jawa dan segala macem kan mungkin kayak ah itu sudah jadi bahasa kita sehari-hari jadi gak ada perbedaan lah sama bahasa formal lainnya”.

- Apakah Trash Talk digunakan di dalam game dan di dunia nyata ketika nongkrong bersama ?

“trash talk akan di gunakan untuk setiap saat untuk komunitas ini, lebih tepatnya di Simple Famous Xclusive ini jadi entah itu di game atau di real life di tongkrongan trash talk akan selalu digunakan sama para anggota lainnya”.

- Bagaimana cara para anggota menjaga sifat dan sikap ketika menerima Trash Talk ?

“itu tadi balik ke pribadi masing-masing jadi untuk anggota lainnya mungkin tidak bisa mengontrol yak arena *kadang* nih ada yang namanya *bad day* atau *bad mood* setiap anggota jadi menurutku si lebih ke gimana caranya kita mengontrol omongan kita supaya tidak selalu menggunakan trash talk tersebut, karena kita nggak ngerti lawan bicara kita lagi kenapa gitu loh takutnya kan niatnya kita bercanda akhirnya malah jadi tersinggung”.

- Apakah Trash Talk digunakan hanya di dalam komunitas ?

“kalo di lihat si, saya pribadi si gak bisa melihat semua anggota ya cuman mayoritas menggunakannya nggak dalam komunitas ini aja, jadi entah mereka bicara dengan teman mereka diluar komunitas segala macam pasti mereka menggunakan trash talk tersebut si, ya karena itu tadi trash talk disini lebih tepatnya disurabaya si sudah jadi kayak bahasa sehari-hari jadi gak bisa di anulah apa gak bisa dilepaskan dari omongan kasar *masio* apapun itu kecuali sama orang yang lebih tua”.

- Upaya apa yang digunakan ketika anggota komunitas tersinggung dengan Trash Talk ?

“eh yang pertama, pasti anggota yang lain pasti akan menegur eh orang yang bermasalah tersebut ketika memang perkataannya sudah melewati batas, anggota yang lain pasti akan menegur paling enggak biar si pelaku ini meminta maaf kepada orang yang diserang dengan trash talk tersebut”.

- Apakah Trash Talk menjadi bahasa komunikasi sehari-hari oleh para anggota ?

“jelas itukan karena trash talk sudah bisa dibilang sudah mendarah daging dengan para anggota komunitas ini si”.

- Apakah Trash Talk menjadikan sesama anggota komunitas semakin akrab ?

“kalo dilihat-lihat si iya karena ya entah gimana ya dengan bisa dibilang trash talk itu sudah bahasa yang bisa dibilang cuman bisa digunakan kepada orang

yang sudah akrab, jadi yang pertama menjalin keakraban dulu baru bisa mengeluarkan trash talk tersebut kalo yang saya lihat di dalam komunitas ini”.

- Apakah Trash Talk yang dilontarkan dominan dilakukan secara sengaja atau tidak sengaja ?

sebagian si mereka melontarkan trash talk tersebut secara sengaja karena mereka sadar mereka sedang ngomong apa atau berbicara apa, mereka dengan sengaja dengan secara sadar menggunakan bahasa itu. Kalo tidak sengaja mungkin ya persentasenya bisa dibilang 10% lah sisanya pasti dengan sengaja dan secara sadar”.

- Bagaimana pengaruh Trash Talk dalam komunitas, menjadi positif atau negatif ?

“sebenarnya untuk menjadi positif dan negatif bisa dibilang *fifty fifty* karena dengan kalo dilihat dengan adanya trash talk ini pertemanan bisa menjadi semakin akrab tapi disatu sisinya ya itu tadi ketika kita melontarkan trash talk tersebut kita gak tau respon apa yang kita dapet ya jadi mereka bisa tersinggung atau segala macam, mungkin bisa dibilang di dalam komunitas menggunakan trash talk itu lima puluh lima puluh lah jadi tergantung ini aja si apa tergantung waktu aja si jadi situasi seperti apa kita baru bisa menggunakan trash talk”.

- Bagaimana tanggapan anda terhadap Trash Talk baik sebagai pelaku atau korban ?

“kalo menurutku pribadi si trash talk itu sebenarnya wajar si dan bisa dibilang masih dalam batas wajar selama itu tidak menyinggung ke ranah yang pribadi, jadi dengan trash talk tersebut ada sisi positifnya, kita bisa jadi semakin akrab sesama anggota dan segala *macam*, apalagi yang mungkin dari luar Surabaya atau luar Jawa timur dengan trash talk yang ada di Surabaya ini jadi mereka bisa lebih mengenal apasi bahasa Surabayaan itu ya meskipun itu bisa dibilang dalam pengawasan kata-kata yang negatif lah, jadi itu sebagai pertemanan dalam komunitas untuk bersenang-senang itu masih batas wajar si *selagi* tidak menyerang pribadi orang tersebut”.

Nama : Dicky Rahardiansyah

Usia : 25 Tahun

Keanggotaan : Anggota

Wawancara 14 November 2023

A. Komunitas Simple Famous Xclusive

- Bagaimana sejarah awal berdirinya komunitas Simple Famous Xclusive ?

“aku sendiri bergabung ndek komunitas ini 2016 an itu di ajak sama vincent langsung pas ketemu di *game ayodance* dan kebetulan domisili e ndek Surabaya akhir e aku join, untuk sejarah e setauku berdiri e 2011 dan sempet beberapa kali vakum dan akhir e eksis lagi sampe sekarang”.

- Bagaimana perekrutan member komunitas Simple Famous Xclusive ?

“ya itu tadi yang tak jelasin, kalo satu domisili dan mengerti soal game dan tujuan gabung buat berkembang dalam bidang game, cukup simple sebagai anggota kita meramaikan ketika ada anggota baru dan sering ngajak nongkrong supaya anggota baru ini paham sama cara *guyonan* e kita”.

- Keanggotaan komunitas Simple Famous Xclusive ini seperti apa ?

“untuk keanggotaan si kita fleksibel, ada ketua, ada anggota untuk pola komunikasinya gak formal-formal banget biarpun umur e lebih tua intinya tetep saling menghargai ae”.

- Untuk kegiatan member sendiri seperti apa ?

“kegiatan biasanya akhir pekan si, lebih ke nongkrong tapi beberapa minggu sekali ada acara lain kayak olahraga, badminton, futsal nek gak gitu nonton bioskop bareng udah itu kegiatannya”.

B. Game Online

- Game online apa saja yang di mainkan ?

“Kalo game online PC itu ada point blank, terus counter strike, ayo dance, grand chase, dota. Kalo yang mobile sementara ini ada mobile legend sama PUBG mobile, untuk saat ini lebih baik memainkan yang mobile karena mudah untuk dimainkan dan juga fleksibel, kalo pc kan harus mempunyai komputer yang mendukung dan alat-alatnya yang mendukung juga, kalo mobile kita harus punya HP yang sekiranya speknya itu memadai dan kita bisa memainkan game tersebut. Cuma 2 se game mobile itu mobile legend sama PUBG mobile. Karena pertama ada teman mabar, karena kalo ada teman mabar kita pastinya kita bermain itu untuk refreshing, dan kemungkinan bisa menjadi serius untuk mengikuti *tournament*, dan yang kedua itu karena emang gamenya yang lagi hits untuk saat ini dan yang banyak di mainkan oleh player-player di luaran sana”.

- Aplikasi utama yang di gunakan dalam berkomunikasi ?

-Kalo aplikasinya lebih sering menggunakan chat box, karena voicenyanya itu kadang error untuk yang dalam gamenya”.

- Aplikasi pendukung atau pihak ketiga dalam berkomunikasi ?

“aplikasi pendukungnya itu kadang, whats app grup gitu, tapi yang paling sering itu discord, karena discord sendiri itu emang bertujuan mendukung para gamers untuk memudahkan mereka berkomunikasi dengan teman gamenya. Karena discord yang pertama menurutku itu memori yang di gunakan cukup kecil, yang kedua simple, yang ketiga banyak yang makai di bading aplikasi-aplikasi lain. Lebih nyaman dan lebih efisien aja discord”.

Trash Talk

- Bagaimana Trash Talk yang dilakukan dan bagaimana yang terjadi di komunitas ini ?

“banyak faktor tapi terkadang aktivitas trash talk yang tak pakai itu karena bercandaan semata, kadang juga emosi karena ada yang memancing, memancing memakai trash talk tersebut. ya kebanyakan spontan se tapi kadang juga ya kita sendiri yang memancing untuk trash talk dalam game tersebut. banyak se kebanyakan kata-kata yang kurang pantas aja lah.

Contohnya ngata-ngatain orang tua mungkin, kalo di dalam ingame kadang bercandaan atau ngata-ngatain suku, kemungkinan ada kata-kata kasar contohnya ya *jancok*, *anjing*, *jawir*, ireng ada seng lebih sensitif se kayak soal agama tak bawa-bawa contoh e agama real madrid suka demo dan lain sebagainya lah semisal contohnya iku **he jawa ireng main yang bener** **berisik yatim** **anjing lah kalah jago** **jancok lah emosi aku** itu se seng bisa tak contohin tapi kadang aku juga dapet *Trash Talk* soal kulit kaya **hitam banyak tingkah** kadang tak jawab **berisik kamu kulitmu putih tapi miskin** gitu si. hampir sama tapi kalo di real life itu seenggaknya dalam alam bawah sadar kita itu lebih menjaga tutur kata ajasi, trash talk nya lebih diminalisir daripada pas waktu di ingame online gitu. Lebih apa ya lebih terjaga aja lebih sopan baiknya itu. dua duanya kalo di ingame kemungkinan waktu kita bermain game bisa jadi intonasi nadanya itu tinggi, karena mungkin pertama kita fokus main game tapi juga trash talk, kemungkinan emosi yang di luapkan itu bener-bener nyata gitu, kalo di real life sesuai keadaan aja si kalo emang posisinya lagi mabar juga kemungkinan sama seperti yang tadi jawabannya, tapi kalo lagi nongkrong atau cuman kumpul-kumpul biasa ya nggak terlalu yang serius gitu si, cuman trash talk yang biasa”.

- Apakah anggota Simpel Famous Xclusive aktif menggunakan Trash Talk ?

“cukup aktif tapi tergantung konteks yang ada pada forum pembicaraan tersebut”.

- Apakah anggota Simple Famous Xclusive sering menggunakan Trash Talk ?

“seseringnya itu ketika ada salah satu anggota yang melontarkan atau memancing untuk membuat trash talk di dalam grup dan disitulah beberapa anggota lain menyauti dan yang tidak aktifpun kadang bisa menjadi ikut join dalam trash talk tersebut”.

- Bagaimana komunikasi Trash Talk dalam komunitas Simple Famous Xclusive ?

terjadinya ya itu tadi balik ke yang sebelumnya itu salah orang itu ada yang bahasa gampang nya gabut, gabut melemparkan topik pembicaraan di dalam

grup disitulah beberapa orang langsung menyauti untuk terjadinya obrolan yang mungkin trash talk dan mungkin ada yang tidak trash talk”.

- Apakah Trash Talk mempengaruhi sifat dan sikap para anggota ?

“tergantung individu masing-masing ketika satu individu itu dasarnya itu gampang terpancing emosi maka sifat dan sikapnya pun menjadi yang, yang seperti diharapkan dalam konteks ini kalupun tidak atau sebalik maka itu tidak terjadi masalah”.

- Apa saja kendala atau hambatan yang di alami para anggota ketika komunikasi menggunakan Trash Talk ?

“kendalanya itu ada beberapa anggota yang paham pada trash talk tersebut tapi ada beberapa anggota yang mungkin terjadinya salah paham dan disitu menjadi timbulnya masalah baru, contohnya masalah sepele nanti bisa menjadi besar itu semua rata-rata tidak berlanjut yang lebih serius lagi cukup didalam forum”.

- Bagaimana cara anggota menyampaikan ide atau informasi terkait game online dengan menggunakan Trash Talk ?

“menyampaikan atau informasi itu sebaiknya tidak memakai atau menggunakan trash talk, takutnya ketika kita menyampaikan hal yang positif menggunakan sesuatu yang negatif itu penyampaianya nanti bisa berbeda-beda kesetiap individu jadi pakek yang tidak trash talk saja, tapi informasi atau idenya itu sekedar hanya untuk apa ya untuk bahan obrolan menurut saya tidak masalah menggunakan sedikit trash talk”.

- Apakah Trash Talk digunakan di dalam game dan di dunia nyata ketika nongkrong bersama ?

“pastinya iya si, karena kalo suatu komunitas atau organisasi yang gak ada trash talknya katakanlah yakan, menurut saya itu malah menjadi suatu komunitas tersebut atau organisasi tersebut itu menjadi kaku dan itu menjadi masalah internal nanti, jad bolehlah sesekali itu menggunakan trash talk tapi

juga ada porsinya jangan sesering dan apa ya pokoknya tau tempat dan waktu yang tepat aja”.

- Bagaimana cara para anggota menjaga sifat dan sikap ketika menerima Trash Talk ?

“pertama kalo saya pribadi harus tidak ada baperan ya karena in ikan basicnya sekedar komunitas kalo semisal ada yang mudah tersinggung ya nanti akhir-akhirnya malah dia sendiri yang tidak nyaman di dalam komunitas tersebut dan akhirnya terjadilah perpecahan atau masalah internal”.

- Apakah Trash Talk digunakan hanya di dalam komunitas ?

“kalo itu si balik ke individu masing-masing kalo saya pribadi saya akuin iya, karena emang trash talk kalo menurut saya ya saya tau porsinya dan ya tidak terlalu sering lah menggunakan trash talk apalagi diluar komunitas nanti takutnya diluar komunitas banyak yang lebih tersinggung dan itu kan bukan hak kita ya bisa mengatur ketersinggungan orang”.

- Upaya apa yang digunakan ketika anggota komunitas tersinggung dengan Trash Talk ?

“upayaanya yaitu kita bicarakan baik-baik dengan bahasa yang baik juga kalo perlu kalo sudah memanas gara-gara trash talk kita harus bicara tidak ada trash talk sama sekali, agar suatu masalah itu bisa cepat terselesaikan”.

- Apakah Trash Talk menjadi bahasa komunikasi sehari-hari oleh para anggota ?

“untuk para menurut saya bisa dibilang iya bisa dibilang tidak tergantung situasi dan kondisinya itu tadi, kalo semisal emang tidak ada yang trash talk ya yaudah baik-baik aja, kalo ada yang memulai ya terjadilah suatu pembicaraan yang bisa disebut trash talk”.

- Apakah Trash Talk menjadikan sesama anggota komunitas semakin akrab ?

“tentu iya, kalo tidak ada trash talk yang saya tadi bilang suatu komunitas akan kaku dan akan terjadi sedikit ini namanya sungkan kalo sudah sungkan nanti kan malah meminalisir terjadinya obrolan dan disitulah sebuah komunitas bakal hancur kalo tidak ada atau tidak akrab anggotanya satu sama lain”.

“ Apakah Trash Talk yang dilontarkan dominan dilakukan secara sengaja atau tidak sengaja ?

“tidak sengaja, jawabanya tidak sengaja”.

- Bagaimana pengaruh Trash Talk dalam komunitas, menjadi positif atau negatif ?

“trash talk. dari kata trash talk sendiri kan sudah negatif sebenarnya si negatif, cuman positifnya itu bisa menjadikan atau mencairkan suasana yang pertamanya itu kaku kalo ada trash talk kan bisa seenggaknya ada bercandaan di dalam grup itu dan saya rasa ada bercandaan gak cukup buruk juga si”.

- Bagaimana tanggapan anda terhadap Trash Talk baik sebagai pelaku atau korban ?

“tanggapan saya kalo dikacamata sebagai pelaku tentunya bodo amat dengan hal tersebut atau bisa jadi tidak tau akan dampak yang terjadi apabila trash talk tersebut digunakan terus menerus, tapi kalo sebagai korban trash talk itu juga bisa bikin tidak nyaman di dalam suatu komunitas dan juga bakal apa ya kalo dibilang bakal berhenti untuk mengikuti sebuah komunitas tersebut”.

Nama : Livia Ayunda

Usia : 24 Tahun

Keanggotaan : Anggota

Wawancara 17 November 2023

A. Komunitas Simple Famous Xclusive

- Bagaimana sejarah awal berdirinya komunitas Simple Famous Xclusive ?

“dari yang pernah di certain sama mas Vincent sendiri awal berdiri e 2011 mas Vincent sama temen-temen e terus baru cari anggota-anggota di game-game biar rame dan sampe berkembang kayak sekarang itu si yang tak tau dari sejarah e”.

- Bagaimana perekrutan member komunitas Simple Famous Xclusive ?

“untuk perekrutan member kita ada offline dan online, untuk online biasanya dari game-game yang bisa main bareng ketemu di *game* mereka pengen gabung ayo aja asal mereka tau tentang *game-game* dan untuk offline e sendiri biasanya anak-anak dari game terus ketemua di real life nongkrong ngobrol-ngobrol intinnya cari yang *easy going* dan ngerti cara kitanya guyonan”.

- Keanggotaan komunitas Simple Famous Xclusive ini seperti apa ?

“untuk keanggotaan ini kalo tak lihat dalam komunitas di dominasi sama cowok biarpun ada cewek di dalemnya tapi cowok-cowok e lebih dominan ketika ngadain acara atau ngajak ngumpul, jadi ketua sama member-member e ya kayak temen biasa gitu dan mereka lebih fleksibel ketika ada pergantian kepengurusan itu seng tak tau”.

- Untuk kegiatan member sendiri seperti apa ?

“kegiatan yo aku sendiri jarang ikut paling kalo longgar dan nek di izinin sama orang tuaku baru aku ikut, tapi selama ini kegiatan yang tak lihat kebanyakan nongkrong pas akhir pekan ya kayak ngumpul di cafe-cafe, acara

olahraga, kadang nek random anak-anak bisa ngajak rekreasi ke malang gitu se”.

B. Game Online

- Game online apa saja yang di mainkan ?

“sebenarnya banyak cuman saat ini yang sering dimainkan untuk mobile Honkai Star, Genshin impact, Reverse 99 terus sama mobile legend”.

- Aplikasi utama yang di gunakan dalam berkomunikasi ?

“tergantung ininya temanya, tergantung komunikasinya sama siapa, kalo itu sama *Stranger* atau orang lain yang gak aku kenal otomatis mungkin lebih bagus dan lebih nyaman kalo via chat aja ya karena dia gak akan tau jenis kelaminku, gak akan tau aku orangnya gimana, jadi cukup sekedar chat aja, kecuali dengan teman-teman yang kenal bisa pakai voice chat jadi untuk mempermudah komunikasi”.

- Aplikasi pendukung atau pihak ketiga dalam berkomunikasi ?

“tergantung temen juga ya misal temen kita punya aplikasi apa aja jadi kita nyamain, untuk aplikasi yang umum-umum yang biasa di pakai orang main game dalam komunikasi ya discord, mungkin by WA aja udah bisa, cuman mostly yang aku temui untuk komunikasi agar nyaman ya discord karena sudah mumpuni untuk ya sambil chat ya ngegame, atau call pas ngegame ataupun share screen pas main game.

Trash Talk

“Sangat tergantung memang ya, lagi-lagi frekuensi trash talk ku juga tergantung game nya sebenarnya, game-game yang bisa kita temui fenomena trash talk ini game-game yang bertemu sama orang lain yang begitu banyak misal kayak game moba ya moba misal kayak mobile legend atau dota 2 gitu-gitu. Nah karena game yang aku mainin ini mobile legend otomatis trash talknya kebanyakan disitu misal salah satu contoh ketika di ingame ketemu

nih tim lain atau tim kita sendiri menurut kita mainnya kurang bagus kan otomatis kita jengkel karena performa salah satu tim akan mempengaruhi performa kita, toh namanya game saling bekerja sama guna menghancurkan turret-turret musuh, jadi kalo salah satunya oleng salah satunya gak bisa main otomatis jadi beban dan merugikan team lainnya.

iya spontan seperti contoh, aku nih main mobile legend game tadi nih *role* ku support, dari kata support bisa disimpulin kalo aku harus ngesupport player lain istilahnya membantu player lain, nah ketika aku ninggalin buat bantu yang lain nah yang tak tinggalin tiba-tiba marah "*loh kok ditinggal*" kok marah-marah akhirnya menyalahkan aku sebagai support otomatis aku bakal ngetik di game "*Apaansi*" kadang dia ngehina aku ya tak bales ngehina "*buta lo*" gitu "*emang gak lihat team lain gimana*" gitu toh situ sendiri yang bermasalah sama skillnya atau *skill issue*, hinaan itu bisa terjadi saat tidak ingame bisa jadi setelah game selesai, kita kan masih bisa ngechat lagi tuh setelah game selesai, nah disitu itu biasanya ngechatnya, mungkin n ada yang ngehina, kayak salah satu tim ini ngehina kayak "*yatim lo*" "*piatu lo*" "*pribumi bodoh*"itu menurutku trash talk diluar batas ya, kan yang main game kita kenapa yang harus di hina orang tua kita gitu kan. Tapi kadang aku udah kesulut emosi aku bales "*yaudah yatim piatu makan sana, makan sana taik*" bermacam-macam semua tergantung kemungkinan tergantung moodku hari itu tergantung psikologisku juga, aku sebagai wanita pada saat itu juga main dalam posisi sedang menstruasi otomatis emosi sedang meluap luap main game seperti itu otomatis trash talk atau kata-kata kotor yang akan kulontarkan akan sangat bervariasi dan akan sangat rentan untuk dilontarkan".

- Apakah anggota Simpel Famous Xclusive aktif menggunakan Trash Talk ?

"termasuk sangat aktif, saat kita lagi kumpul-kumpul gitu kalo lagi ngobrol aktif banget".

- Apakah anggota Simple Famous Xclusive sering menggunakan Trash Talk ?

"karena mereka aktif akhirnya mereka juga sering menggunakan dalam percakapan, kalo misalnya lagi ngumpul-ngumpul juga gitu jadi termasuk sering sekali".

- Bagaimana komunikasi Trash Talk dalam komunitas Simple Famous Xclusive ?

“karena anggota di simple famous xclusive ini mayoritasnya laki-laki ya, jadi mungkin komunikasi mereka itu ya sangat gencar dalam menggunakan trash talk ini dalam ngobrolnya itu, seperti itu untuk anggota lainnya si mungkin iya tapi ku rasa si komunikasi trash talk sangat aktif, sering iya karena salah satu faktornya ya di dominasi oleh pria itu tadi atau laki-laki”.

- Apakah Trash Talk mempengaruhi sifat dan sikap para anggota ?

“tentu saja mempengaruhi, karena sifat dan sikap orang jelas berbeda-beda ya jadi kita bisa nentuin karakter dari orang itu entah sifat atau sikap mereka ya dari omongan mereka juga gitu. Misalnya apa yang mereka lontarkan itu kebanyakan trash talk jelas kita bisa ngerti gitu sifat mereka ini gimana, sikap mereka gimana gitu, walaupun ada perkataan bilang “Don’t Judge A Book By Its Cover” kalo kita lihat mereka oh kok sering sekali ngomong trash talk ya kita bisa lihat mereka itu gimana sikapnya maupun sifatnya”.

- Apa saja kendala atau hambatan yang di alami para anggota ketika komunikasi menggunakan Trash Talk ?

“menurutku lebih ke ... kadang ada yang mungkin sensitif gitu kan masuk ke hati gitu dikiranya menghina ternyata maksudnya bercanda seperti itu, jadi ya itu mungkin kendala yang dirasakan nggak bisa konek gitu, yang satunya niatnya bercanda tapi yang satu sudah apa mungkin bahasanya kebawa perasaannya masuk ke hati”.

- Bagaimana cara anggota menyampaikan ide atau informasi terkait game online dengan menggunakan Trash Talk ?

“biasanya iya biasanya juga tidak tergantung mungkin ya, tergantung emosi yang dirasakan saat eh bermain game tersebut misalnya kayak main game online contohnya mobile legend, kita lagi komunikasi di ingame ada musuh yang misalnya mau datengin tim kita tapi kita lagi nggak eh apa ya istilahnya ya lagi gak fokus atau gak ada chemistry-nya akhirnya mungkin tim kita yang lain akhirnya trash talk gitu, marah-marah gitu kan kok begini bla bla bla. Semacam contoh trash talk yang gak bisa disebutkan gimana jadi itu mungkin

salah satu eh informasi yang bisa disampaikan dengan trash talk di dalam game”.

- Apakah Trash Talk digunakan di dalam game dan di dunia nyata ketika nongkrong bersama ?

“tentu saja si. Menurut pandanganku si iya dua-duanya di dunia game iya, di dunia nyata iya mungkin karena sudah terbiasa menggunakan trash talk di dunia nyata akhirnya dibawa ke dunia game itu juga seperti itu”.

- Bagaimana cara para anggota menjaga sifat dan sikap ketika menerima Trash Talk ?

“kembali kepribadi masing-masing ya, kalo memang tidak sesuai eh seperti kayak nggak cocok dengan orang yang ngomong trash talk lebih baik hindari saja orang tersebut gitu jadi untuk menjaga hati sendiri, supaya tidak kecewa atau supaya tidak sakit hati kayak gitu atau juga mungkin bisa di omongin ke orangnya langsung, kenapa harus menyampaikan sesuatu tuh dengan menggunakan trash talk itu tadi padahal ada bahasa lain yang lebih bagus, bisa lebih baik untuk menyampaikan ke orang lain”.

- Apakah Trash Talk digunakan hanya di dalam komunitas ?

“tidak hanya di komunitas saja ya, menurut ku juga diluar lingkungan komunitas itu sendiri, mungkin saat bersama teman sebaya atau mungkin bersama teman yang lebih mudah gitu, dan tidak menutup kemungkinan eh mungkin saja juga bisa komunikasi trash talk ini dilakukan oleh orang-orang atau teman-teman kita di komunitas kepada orang yang lebih tua”.

- Upaya apa yang digunakan ketika anggota komunitas tersinggung dengan Trash Talk ?

“jawabannya mungkin sama dengan pertanyaan ke 8. ya bisa satu, lebih menjaga jarak dengan orang-orang yang trash talk ini atau mungkin kedua

bisa diomongin langsung “To the point” pada orangnya yang trash talk ini gitu”.

- Apakah Trash Talk menjadi bahasa komunikasi sehari-hari oleh para anggota ?

“menurutku bisa saja, bisa saja menjadi bahasa komunikasi sehari-hari, kenapa karena sudah terbiasa menggunakan bahasa itu dari awal itu, akhirnya untuk menjadi komunikasi apalagi yang sehari-hari tentu akan terbawa”.

- Apakah Trash Talk menjadikan sesama anggota komunitas semakin akrab ?

“bisa iya ataupun bisa tidak ada dua menurut saya kenapa bisa iya mungkin seperti mengakrabkan diri eh lewat perkataan-perkataan trash talk yang macam-macam ini karena jatuhnya mungkin sebagai bercandaan seperti itu, jadi mungkin “oh orang ini niatnya akrab denganku gitu tapi lewat perkataan macam macam kek gini” gitu dan kenapa bisa tidak, karena tidak semua orang y aitu tadi, tidak semua orang bisa menerima perkataan trash talk ini tadi jadi bisa aja bukan menjadikan akrab mungkin bisa menjadikan semakin renggang”.

- Apakah Trash Talk yang dilontarkan dominan dilakukan secara sengaja atau tidak sengaja ?

“hmm mungkin, kemungkinan ya mungkin tidak sengaja karena kebanyakan trash talk ini dilakukan saat konteksnya bercanda kalopun saat itu mereka serius mungkin ada konteknya gitu ya kenapa trash talk ini dilontarkan saat sedang ngobrol serius atau bagaimana gitu atau sedang memberitahu orang yang sangat bebal dan tidak masuk dengan perkataan yang sopan dan hanya bisa masuk dengan perkataan trash talk seperti itu”.

- Bagaimana pengaruh Trash Talk dalam komunitas, menjadi positif atau negatif ?

“tentu saja mungkin karena kita apa ya apa kita ... apa yang kita tabur itulah yang kita tuai eh ya kalo kita menunjukkan hal yang positif insyaallah hal yang kita dapatkan akan semakin positif gitu, tapi apabila kalo kita yang tabur ini negatif mungkin saja hasilnya akan semakin negatif dipandang orang kok komunitas ini kok orangnya banyak yang ngomong trash talk, kok orangnya

banyak yang negatif vibes semacam itu jadi menurutku si pengaruhnya si lebih ke negatif ya tidak tau didalam orang komunitas itu sendiri mungkin menganggap oh ya sudah biasa saja, orang yang tidak se-vibes dengan kita biarkan saja ngapain memikirkan orang lain yang tidak ada hubungannya dengan kita mungkin akan seperti itu”.

- Bagaimana tanggapan anda terhadap Trash Talk baik sebagai pelaku atau korban ?

“sebagai pelaku si jujur saja saya untuk menggunakan trash talk ini dalam konteks bercanda tidak pernah dalam konteks yang serius mungkin saat ngobrol atau chat dengan teman via sosmed seperti itu supaya mencairkan suasana atau supaya lebih akrab itu tadi. Untuk sebagai korban tergantung kalo saya sangat merasa tersinggung dengan perkataan tersebut dan merasa kalo itu bukan sebuah bercandaan maka saya jatuhnya akan masuk eh ke hati omongan itu.

jawabannya tentu saja enggak ya takutnya kalo terus-terusan akan terbiasa dan tidak bisa membedakan mana situasi yang bisa digunakan untuk ngomong trash talk ataupun tidak, iya mungkin saja ada orang yang punya kesadaran diri untuk eh untuk membedakan situasi mana yang bisa mana yang enggak, tapi ada juga orang yang gak bisa memposisikan dirinya sendiri gitu, jadi menurutku ya sangat tidak baik gitu loh untuk dilakukan terus menerus gitu kalo bisa ya di rem karena juga secara moral gitu ya tidak bagus gitu dipandang pun tidak bagus, didengarkan pun tidak enak gitu.

berarti dia termasuk orang yang sangat bebal ya, keras kepala, batu semacam itu lah ya mungkin akan ada berbagai macam solusi yang bisa kita lakukan gitu salah satunya mungkin akan ada orang yang akan lebih keras lagi terhadap dia, mungkin ngomongnya lebih para trash talk yang dikeluarkan lebih apa ya, lebih negatif gitu konteksnya supaya apa, supaya mengingatkan orang ini, diatas kamu ini masih ada aku gitu loh, masih ada aku yang lebih bisa gitu ngomong sama kamu atau diingatkan kembali menggunakan bahasa-bahasa yang lebih lembut, mungkin orang ini keras karena dia merasa defensive karena ya itu tadi kenapa defensive karena salah satu mechanism-nya ya kayak tersinggung diomongin kek gitu tapi akhirnya balesannya kayak gitu makanya ya kalo memang ada orang yang bebal. Apalagi dalam komunitas bisalah di ajak ngobrol bareng dulu apa yang dia rasakan, apa yang

dia hadapi kenapa kok dia bisa sampe sebal itu mungkin ada faktor-faktornya”.

Lampiran 3 – Foto Pewawancara dengan Narasumber



Gambar 1. Foto dengan Vincetius Danny Linanto (29 Tahun) Founder dan Ketua komunitas Simple Famous Xclusive

(Sumber : Peneliti, 9 November 2023)



Gambar 2. Foto dengan Halim Syukur (26 Tahun) Anggota komunitas Simple Famous Xclusive

(Sumber : Peneliti, 13 November 2023)



Gambar 3. Foto dengan Dicky Rahardiansyah (25 Tahun) Anggota komunitas Simple Famous Xclusive

(Sumber : Peneliti, 14 November 2023)




Gambar 4. Foto dengan Livia Ayunda (24 Tahun) Anggota komunitas Simple Famous Xclusive

(Sumber : Peneliti, 17 November 2023)

Lampiran 4 Kartu Bimbingan

134



UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 (UNTAG) SURABAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Program Studi : • Administrasi Publik • Administrasi Bisnis • Ilmu Komunikasi
 • Magister Administrasi Publik • Magister Ilmu Komunikasi • Doktor Ilmu Administrasi
 Gedung F 101 Jl. Semolowaru 45 Surabaya (60118)
 Telp. 031-5991742, 5931800 psw. 159 email : fols@untag-sby.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Agus Seliawan

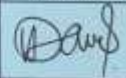


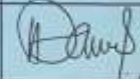

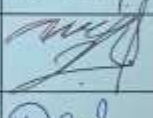
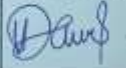
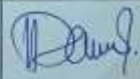
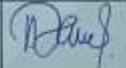
NBI : 1151900364

Program Studi : Administrasi Negara

Dosen Pembimbing I : Herlina Kusumaningrum, S. Sos., MA

Dosen Pembimbing II : Dewi Sri Andika Rusmana, S.I.Kom., M.Med.Kom.

Judul Skripsi : ANALISIS RESEPSI KOMUNITAS GAME SIMPLE FAMOUS XCLUSIVE MENGENAI CASTER E-SPORT PADA MEDIA YOUTUBE

No	Tanggal	Saran/Perbaikan	Pembimbing	
			Paraf Dosen 1	Paraf Dosen 2
1.	15/3	Revisi judul dan isi. Isi mengikuti outline skripsi. <i>Latar belakang</i>		
	16/3 23	- Literatur review ditambah - Sumber sitasi		
	11/4	judul fix. Perbaiki bab I dan ganti outline.		
				
	20/9	Bab I → diperbaiki sesuai hasil bimbingan cek outline		
	26/9	Bab I → ACC. Bab II → Perbaiki (Baca CMC & teori berkaitan CMC)		
	3/10	Bab II diperbaiki Bab III diperbaiki		



UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 (UNTAG) SURABAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Program Studi : Adm. Publik, Adm. Bisnis, Ilmu Komunikasi, Magister Adm, Doktor Ilmu Adm
Gedung : F.101 Jl. Semolowaru 45 Surabaya (60118)
Telp. (031)-5925982, 5931800 Psw. 159. Email : info@untag-sby.ac.id

KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI

NO.	TANGGAL	MATERI	CATATAN DOSEN PEMBIMBING	TANDA TANGAN
	6/10		Bab II Bab III } Revisi	
			Bab II tambah Abstrak Komunitas, Revisi judul	
	17/10	Bab II & Bab III	Disempurnakan untuk menskrup sedang proses. Buat guide line internes	
	18/10		• Kerangka Pemikiran	
	19/11		• Metode tambah Fenomenologi dan analisis	
			- Pedoman ACC, penelitian ACC.	
			• Pedoman wawancara kaitnya	
			• ACC kaitnya lapangan	
	27/11		Bab IV → profil dari hasil wawancara. Bedakan hasil pendagan & pembahasan. Hasil penelitian fokus pada trash talk	
			Bab Hasil penelitian tambah kan hasil observasi teks (gamp) dan observasi lapangan	
			- Pembahasan → baca seluruh wawancara core - temukan kategori temua	
			Bab Hasil penelitian Trash talknya & kategori → kamb Pembahasan →	

Bimbingan dinyatakan telah selesai,

Tanggal :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Dipindai dengan CamScanner

(DEWI SRI A.R.)



UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 (UNTAG) SURABAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Program Studi : • Administrasi Publik • Administrasi Bisnis • Ilmu Komunikasi
• Magister Administrasi Publik • Magister Ilmu Komunikasi • Doktor Ilmu Administrasi
Gedung F. 101 Jl. Semolowaru 45 Surabaya (60118)
Telp. 031-5991742, 5931800 psw. 159 email : fisp@untag-sby.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Agus Setiawan
NBI : 1151900364
Program Studi : ILMU KOMUNIKASI
Dosen Pembimbing I : Hertina Kusumaningrum, S.sos., M.A
Dosen Pembimbing II : Dewi Sri Andika Rusmana, S.I.Kom.,
Judul Skripsi : Analisis Fenomenologi Aktivitas Trash Talk Komunitas Game Simple Famous Exclusive Dalam Game Online

No	Tanggal	Saran/Perbaikan	Pembimbing	
			Paraf Dospem 1	Paraf Dospem 2
	6/12	Perbaiki bab 4. Isi bab 4 dari hasil penelitian dan bab-bab sebelumnya. Lengkapi hasil observasi & wawancara.		
	12/12	Sempurnakan teori di bab 2, perbaiki sempurnakan bab 4: propal & hasil penelitian. Perbaiki bab 4 pembahasan dan bab 5. Perbaiki Penulisan Daftar ACC Sidang		



UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 (UNTAG) SURABAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

Program Studi : • Administrasi Publik • Administrasi Bisnis • Ilmu Komunikasi
• Magister Administrasi Publik • Magister Ilmu Komunikasi • Doktor Ilmu Administrasi
Gedung F.101 Jl. Semolowaru 45 Surabaya (60118)
Telp. 031-5091742, 5931800 psw. 159 email : ftsip@untag-sby.ac.id

No	Tanggal	Saran/Perbaikan	Pembimbing	
			Paraf Dospem 1	Paraf Dospem 2

Catatan:

1. Kartu Bimbingan dibawa saat bimbingan
2. Kartu bimbingan diisi oleh Dosen Pembimbing

Bimbingan dinyatakan telah selesai

Tanggal : 13 Desember 2023

Dosen Pembimbing I,


(.....)

Dosen Pembimbing II,


(DEWI SRI A. R.)

Lampiran 5 Lembar Revisi Ujian Skripsi

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

LEMBAR REVISI UJIAN SKRIPSI


Nama : Agus Setiawan
NIM : 1151900364
Judul : Analisis Fenomenologi Aktivitas Trash Talk Komunitas Game Simple Famous Xclusive
Dalam Game Online
Hari/ Tanggal Ujian : Rabu, 20 Desember 2023

Catatan Perbaikan:

- 1) lampiran observasi trash talk
- 2) kumpulan ditambahkan jenis - jenis trash talk.
- 3) Fenomenologi → tambah literatur
Edmond Husell,
- 4) Purposive Sampling → cara penentuan
informan.

20 Desember 2023

Surabaya,
Persetujuan Dosen Penguji 1 Telah Revisi/Perbaikan, Revisi dari Dosen Penguji 1,


Herlina Kusumaningrum, S. Sos., MA
S. Sos., MA


Herlina Kusumaningrum,

Catatan: Bila tidak ada revisi, dosen penguji wajib memulihkan "lidak ada revisi", dan memandatarangi di sebelah kanan dan kiri.

LEMBAR REVISI UJIAN SKRIPSI

Nama : Agus Setiawan
NIM : 1151900364
Judul : Analisis Fenomenologi Aktivitas Trash Talk Komunitas Game Simple Famous Xclusive
Dalam Game Online
Hari/ Tanggal Ujian : Rabu, 20 Desember 2023

Catatan Perbaikan:

- judul. labordelapan/komang fokus
- Kajian
- 1 teori ttg fenomenologi ?
- Tidak pola sampling.
- Buku Pedoman Fenomenologi

Surabaya,

Persetujuan Dosen Penguji 3 Telah Revisi/Perbaikan/Revisi dari Dosen Penguji 3,

Hamim, S.Sos., M.I.Kom

Hamim, S.Sos., M.I.Kom

Catatan: Bila tidak ada revisi, dosen penguji wajib menuliskan "tidak ada revisi" dan menandatangani di sebelah kanan dan kiri.

LEMBAR REVISI UJIAN SKRIPSI

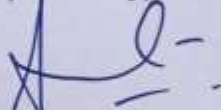
Nama : Agus Setiawan
NIM : 1151900364
Judul : Analisis Fenomenologi Aktivitas Trash Talk Komunitas Game Simple Famous Exclusive
Dalam Game Online
Hari/ Tanggal Ujian : Rabu, 20 Desember 2023

Catatan Perbaikan:

- Perbaiki bagian² yang salah typo
- Perbaiki penulisan hasil analisis di Bab IV
- Tambahkan rekomendasi teoritik di Bab V
- Kritik jenis game online dengan trash talk
- Pendalam analisis dengan hasil observasi dan lampirkan hasil observasi

Surabaya,

Persetujuan Dosen Penguji 2 Telah Revisi/Perbaikan, Revisi dari Dosen Penguji 2.



Amalia Nurul Muthmainnah, S. I. Kom., MA
Muthmainnah, S. I. Kom., MA



Amalia Nurul

Catatan: Bila tidak ada revisi, dosen penguji wajib menuliskan "tidak ada revisi", dan menandatangani di sebelah kanan dan kiri.

Lampiran 6 Surat Keterangan Hasil Turnitin



UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 (UNTAG) SURABAYA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
LABORATORIUM OTODAERAH
Godong F Lantai 2 Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya
Jl. Semolowaru No. 45 Surabaya, Telp. (031) 5931800

SURAT KETERANGAN

Nomor:1173/K/LOD/V/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini penanggung jawab Uji Turnitin dari Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas 17 Agustus 1945 (UNTAG) Surabaya

Nama : Yusuf Hariyoko, S.AP., M.AP
NPP : 20110170735

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Agus Setiawan
NBI : 1151900364

Berdasarkan hasil uji turnitin untuk Bab 1,4,5 skripsi mahasiswa tersebut telah di bawah 20%. Surat Keterangan ini di berikan atas permintaan yang bersangkutan untuk "Pendaftaran ujian skripsi".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 14 Desember 2023
Kepula Lab. Otda,

Yusuf Hariyoko, S.AP., M.AP

Lampiran 7 Hasil Turnitin

Bab 1

ORIGINALITY REPORT

13%	13%	2%	7%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.uinjkt.ac.id Internet Source	3%
2	ojs.amikom.ac.id Internet Source	2%
3	media.neliti.com Internet Source	1%
4	maritanining.student.umm.ac.id Internet Source	1%
5	repository.unsri.ac.id Internet Source	1%
6	www.researchgate.net Internet Source	1%
7	eprints.ums.ac.id Internet Source	1%
8	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	1%
9	docplayer.info Internet Source	1%

Bab 4

ORIGINALITY REPORT

2%	2%	0%	0%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	elibrary.unikom.ac.id Internet Source	<1%
2	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1%
3	simdos.unud.ac.id Internet Source	<1%
4	ejournal.uin-suska.ac.id Internet Source	<1%
5	issuu.com Internet Source	<1%
6	hot.liputan6.com Internet Source	<1%
7	nurinamiriam.com Internet Source	<1%
8	uhoh-gossip.blogspot.com Internet Source	<1%
9	zombiedoc.com Internet Source	<1%

Bab 5

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Udayana University

Student Paper

5%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off