

**AKTIVITAS *TRASHTALK* KOMUNITAS GAME RISE OF KINGDOM
(STUDI NETNOGRAFI KOMUNITAS GAME *ONLINE*)**

SKRIPSI

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



Disusun Oleh :

Fikri Alaudin Bhisma

1151900197

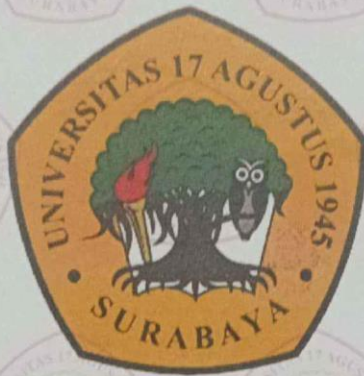
**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

2024

**AKTIVITAS *TRASHTALK* KOMUNITAS *GAME RISE OF KINGDOM*
(STUDI NETNOGRAFI KOMUNITAS *GAME ONLINE*)**

SKRIPSI

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



Disusun Oleh :

Fikri Alaudin Bhisma

1151900197

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

2024

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

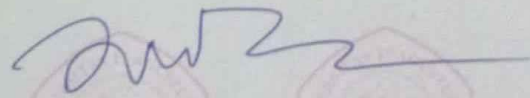
Nama : Fikri Alaudin Bhisma
NBI : 1151900197
Judul : Aktivitas *Trashtalk* komunitas game *Rise Of Kingdom*
(Studi Netnografi Komunitas *Game Online*)

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



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

Surabaya,
Disetujui Oleh Dosen Pembimbing



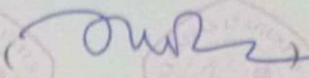
Drs. Edv Sudaryanto, M.I.Kom
NPP. 20130880165

TANDA PENGESAHAN SKRIPSI

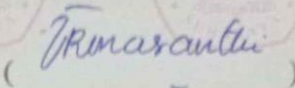
Di pertahankan di depan sidang penguji Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, dan di terima untuk memenuhi syarat guna memperoleh Gelar Sarjana :

Dewan Penguji

1. Drs. Edy Sudaryanto, M.I.Kom
Ketua

()

2. Irmasanthi Danadharta, S.Hub.Int., MA
Anggota

()

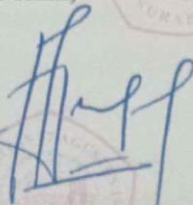
3. Beta Puspitaning Ayodya, S.Sos., M.A
Anggota

()

Mengesahkan

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





Dr. Dra. Ayun Maduwinarti, M.P

NPP. 20120.87.0103

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fikri Alaudin Bhisma

NBI : 1151900197

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul : AKTIVITAS *TRASHTALK* KOMUNITAS *GAME RISE OF KINGDOM* (STUDI NETNOGRAFI KOMUNITAS *GAME ONLINE*)

1. Bahwa skripsi yang saya buat adalah benar-benar karya tulis saya sendiri dan atas bimbingan dari dosen pembimbing, bukan hasil plagiat dari karya ilmiah orang lain yang telah dipublikasikan atau karya tulis 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.

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

Surabaya, 8 Juli 2024



1151900197



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

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

Nama : Fikri Alaudin Bhisma
NBI : 1151900197
Fakultas : 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 Noneksklusif (Nonexclusive Royalty-Free Right), atas karya saya yang berjudul:

“Aktivitas Trashtalk komunitas game Rise Of Kingdom (Studi Netnografi Komunitas Game Online)”

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (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 : 8 Juli 2024

Yang Menyatakan,



Fikri Alaudin Bhisma
NBI. 1151900197

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyajikan hasil tentang *TrashTalk* pada komunitas *rise of kingdoms* yang terdiri dari anggota berusia 19 hingga 35 tahun. Perilaku agresif anggota komunitas seperti *TrashTalk* sering kali terjadi dan mengeluh saat bermain *game*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan *TrashTalk* pada komunitas *rise of kingdoms* saat bermain *game rise of kingdoms*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Informan dipilih dengan menggunakan teknik pendekatan netnografi. 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 *TrashTalk* pada anggota komunitas *rise of kingdoms* dan cara mereka memakai *TrashTalk* sebagai bahasa sehari-hari. Anggota komunitas berani melakukan *TrashTalk* lebih agresif karena ada mediasi komputer saat mereka berkomunikasi, hal ini membuat perilaku sampah mudah dilakukan. Informan cenderung lebih agresif dalam melakukan *TrashTalk* ketika mereka sedang bermain bersama dengan teman yang mereka kenal dan orang yang tidak mereka kenal. *TrashTalk* tidak hanya ditujukan kepada musuh saja, namun juga kepada teman atau rekan satu tim. Interaksi antara pemain dan kelompok menyumbangkan beberapa istilah *TrashTalk* yang hanya diketahui oleh mereka. *TrashTalk* yang dilakukan berbeda-beda tergantung lawan bicaranya, kebangsaan, suku, ras, dan agama sering kali menjadi bahan *TrashTalk* antar pemain.

Kata Kunci : *trashtalk, Game Online, CMC, Rise of kingdoms*

ABSTRACT

The aim of this study is to present the results about *trashtalk* of *Rise of kingdoms* 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 uses descriptive qualitative approach. Informants were selected using a netnology 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 *trashtalk* activities of members of the *Rise of kingdoms* community and the way they view *trashtalk*. community members dare to do nonsense because there is computer mediation when they do communicate, this makes *trashtalking* easy to do. There tend to be more informants aggressive in *trashtalking* when they are playing with friends they know and others they don't know. *trashtalk* 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. *trashtalk* is carried out differently depending on the person you are talking to, nationality, ethnicity, racist and religion are often the subject of *trashtalk* among players.

Keyword : *trashtalk, Game Online, CMC, Rise of kingdoms*

KATA PENGANTAR

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang, segala puji serta syukur penulis curahkan ke hadirat Allah swt. yang telah melimpahkan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini yang berjudul “**AKTIVITAS TRASHTALK KOMUNITAS GAME RISE OF KINGDOM**” 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. Drs. Edy Sudaryanto, M.I.Kom. Sebagai dosen pembimbing pertama saya yang sudah banyak membantu sangat banyak dengan ketulusan hatinya untuk menyelesaikan penelitian ini.
5. Fransisca Benedicta Avira Citra Paramita, S.I.KOM.,M.MED.KOM. Sebagai dosen pembimbing kedua saya yang sudah membantu banyak untuk menyelesaikan penelitian ini.
6. Kepada seluruh anggota Komunitas *Rise of kingdoms* 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 memberikan 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

HALAMAN JUDUL	i
TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
TANDA PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIASI.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB 1 PEENDAHULUAN.....	1
1.1 latar belakang	1
1.2 fokus penelitian.....	6
1.3 rumusan masalah.....	6
1.4 tujuan penelitian	6
1.5 manfaat penelitian	7
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 penelitian terdahulu	8
2.2 landasan teori.....	13
2.2.1 Computer Mediated Communication (CMC)	13
2.2.2 interaksi simbolik.....	14
2.3 landasan konseptual	16
2.3.1 konsep <i>game online</i>	16
2.3.2 komunitas <i>game</i>	18
2.3.3 konsep <i>trashtalk</i>	19

2.4 kerangka pemikiran	23
2.4.1 bagan kerangka pemikiran	24
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	25
3.1 jenis penelitian	25
3.2 pendekatan penelitian	25
3.3 subjek dan objek penelitian.....	27
3.4 metode pengumpulan data.....	27
3.4.1 jenis data.....	28
3.4.2 teknik pengumpulan data	28
3.5 teknik analisis data	30
3.6 keabsahan data	31
BAB 4 HASIL PENELITIAN	34
4.1 gambaran objek penelitian	34
4.1.1 profil komunitas	34
4.1.3 profil informan.....	37
4.2 hasil dan pembahasan	38
4.2.1 Aktivitas trashtalk pada game rise of kingdom	43
4.2.2 Dampak dari Perbedaan Budaya dan Bahasa	44
4.2.3 Intensitas trashtalk	45
4.3 Pembahasan	46
BAB 5 PENUTUP	52
5.1 kesimpulan	52
5.2 rekomendasi	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN.....	56
HASIL TURNITIN	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Literature Review.....	8
---	----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>trashtalk</i> pada media sosial <i>Facebook</i>	3
Gambar 1.2 <i>trashtalk</i> pada <i>In-game</i> chat.....	4
Gambar 4.1 kolom chat komunitas di dalam <i>game</i>	34
Gambar 4.2 profil komunitas <i>Rise Of Kingdom Facebook</i>	35
Gambar 4.3 profil komunitas <i>Rise Of Kingdom Discord</i>	36
Gambar 4.4 Aktivitas <i>trashtalk</i> Di Dalam <i>Game</i>	40
Gambar 4.5 Aktivitas <i>trashtalk</i> Di Dalam <i>Game</i>	41
Gambar 4.6 Aktivitas <i>trashtalk</i> Di Dalam <i>Game</i>	42