

LAMPIRAN



Dari hasil gambar di atas yang di observasi oleh peneliti pada tanggal 4 Juni 2024, menunjukkan aktivitas *trash talk* di dalam *game Rise of Kingdoms*, chat tersebut di lakukan oleh anggota komunitas *Rise Of Kingdom* dengan nama *PigDaddy* dengan mengetik “you just talk about arab F*cking pride” yang di lakukan pada kolom chat publik, komentar ini bertujuan untuk menghina dan memancing emosi lawan, dari hal tersebut terlihat bahwa dia mencoba memancing emosi para pemain yang berasal dari arab dengan menggunakan bahasa yang kasar dan menekankan pada ras mereka.



Dari hasil observasi di dalam *game* tersebut yang di observasi pada tanggal 6 Juni 2024 pada, gambar diatas menunjukkan aktivitas *trash talk* yang lebih ringan, yang di lakukan oleh anggota komunitas yang kepada para player dari kerajaan lain, hal tersebut bertujuan membuat pemain saling tertawa karena tindakan lucu yang dilakukan oleh kerajaan lain. Dengan cara penyampaian yang ringan dan menyenangkan tersebut para pemain lebih mudah akrab dalam sebuah *game* bahkan mereka tidak saling mengenal secara personal.



Pada observasi gambar yang di lakukan di dalam *game* pada tanggal 6 Juni 2024. 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 2 – Hasil Wawancara

Nama : Nelwan Ahmad Husaini
Usia : 23 Tahun
Lama bermain: 1,5 tahun
Wawancara 2 juni 2024

1. Latar Belakang

• In-game

- Dari manakah Anda mengetahui istilah *trashtalk* ini?
Saya mengetahui istilah ini dari lingkungan sekitar, khususnya dari lingkungan para pemain game

- lingkungan yang seperti apa yang menjadikan *trashtalk* lebih cepat tersebar?
Menurut saya, lingkungan yang membuat *trashtalk* lebih cepat menyebar itu lingkungan yang memiliki tingkat kompetitif tinggi, namun bukan berarti tingkat kompetitif tinggi menjadi satu-satunya alasan *trashtalk* dapat terjadi, lingkungan yang *toxic* juga memiliki pengaruh, dimana banyak sekali ucapan-ucapan kotor yang sering mereka dengar

- Dari mana Anda belajar mengenai aktivitas *trashtalk*?
Saya belajar mungkin kebanyakan kata *trashtalk* itu berasal dari internet atau media *online* yang dimana sering ditemukan orang-orang menggunakan kata-kata tersebut dalam interaksi mereka

- Sejauh mana Anda mengetahui tentang aktivitas *trashtalk* ini?
Saya mengetahui aktivitas ini merupakan aktivitas yang sering dilakukan di berbagai macam kondisi ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain di dalam *game*.

- Menurut Anda, apa tujuan dari seseorang ketika mereka melakukan *trashtalk*?
TrashTalk sering kali digunakan untuk menghina atau memprovokasi orang meskipun tidak jarang *trashtalk* digunakan sebagai bahan bercanda kepada teman atau orang lain.

- Menurut Anda mengapa aktivitas *trashtalk* dapat terjadi?

trashtalk ini dapat terjadi karena banyak hal sih, tapi menurut saya sendiri *trashtalk* terjadi karena rasa emosi yang dirakan seseorang entah itu marah ataupun benci

- Apakah *trashtalk* menjadi bentuk dari komunikasi yang efektif atau tidak?
Menurut saya bisa tidak bisa iya, karena terkadang seseorang melakukannya agar seseorang dapat bermain sesuai harapan mereka

2. Keterbatasan Bahasa

- **In-game**

- Apakah perbedaan budaya dan bahasa menjadi hambatan dalam aktivitas *trashtalk*?

Menurut saya sih iya, terkadang karena perbedaan bahasa kita tidak dapat meluapkan emosi kita melalui *trashtalk* dan berakhir dengan missskom

- Apakah dengan adanya perbedaan ini membuat dampak dari aktivitas *trashtalk* menjadi berkurang atau sebaliknya?

Menurut saya akibat perbedaan ini, aktivitas *trashtalk* menjadi lebih parah dan intens karena perbedaan budaya

- Dengan perbedaan budaya yang ada, apakah aktivitas *trashtalk* lebih mengarah kepada tindakan rasisme?

Tentu, karena *trashtalk* yang bersifat negatif membuat perbedaan budaya membuat yang menjadi alasan kuat untuk bertindak rasis,

- bagaimana Anda menyikapi perbedaan bahasa yang ada dalam aktivitas *trashtalk*?

Dari pengalaman saya sih, jika dia menggunakan bahasa inggris atau bahasa universal yang saya mengerti saya akan menanggapi dengan berbagai cara, tapi jika dia menggunakan bahasa lain yang susah untuk saya mengerti maka saya akan membalasnya dengan aktivitas *trashtalk* yang lebih parah atau bahkan menggunakan kalimat rasis

- Dengan menggunakan bahasa inggris sebagai bahasa universal, apakah aktivitas *trashtalk* menjadi lebih bervariasi?

Tentu saja, karena banyak sekali kata-kata dalam bahasa inggris baru yang mungkin tidak ada dalam bahasa Indonesia atau memiliki makna yang berbeda.

3. Intensitas Aktivitas *trashtalk*

- **In-game**

- Sesering apa Anda menemui aktivitas *trashtalk*

Karena *game* ini yang cukup kompetitif tentu saja sangat sering sih saya menemukannya

- Aktivitas *trashtalk* yang seperti apa yang pernah/sering Anda jumpai?
Karena budaya yang sangat besar, aktivitas yang paling saya jumpai adalah aktivitas yang mengarah pada tindakan rasisme
- Apakah Anda pernah menjadi korban dari aktivitas *trashtalk*? Apa penyebabnya
Pastinya, mungkin karena perbedaan pendapat yang terjadi atau mungkin hanya sekedar rasa tidak suka terhadap *player* itu.
- Apakah Anda pernah menjadi pelaku aktivitas *trashtalk*?
Pernah, kebanyakan hal itu disebabkan oleh emosi atau perbedaan kemampuan yang membuat saya emosi dan menghina

4. Di dalam komunitas

- Selain berkomunikasi di dalam *game*, apakah ada aplikasi lain yang menjadi pendukung dalam berkomunikasi diantara anggota
Tentu saja ada, salah satu yang paling menonjol adalah *discord*, *discord* mereka gunakan karena dapat menunjang komunikasi diantara kita para anggota komunitas agar komunikasi menjadi lebih lancar
- Apakah aktivitas *trashtalk* juga terjadi di dalam komunitas?
Iya sih, namun karena adanya beberapa kebijakan membuat intensitasnya menjadi lebih rendah dibandingkan yang ada di dalam *game*.
- mengapa hal itu dapat terjadi?
Mungkin karena di dalam komunitas mereka menjadi berhati-hati dalam berbicara agar tidak di ban atau malah berujung pada tindak pidana
- Apakah ada perbedaan antara aktivitas *trashtalk* yang terjadi di dalam *game* dengan di dalam komunitas?
Ada sih, *trashtalk* yang terjadi di dalam komunitas lebih sering terjadi dalam konteks bahan bercandaan untuk menaikkan tensi interaksi agar lebih seru, soalnya *trashtalk* yang terjadi didalam komunitas itu bersifat candaan jadi semua sudah biasa

- Bagaimana pengaruh *trash talk* yang terjadi di dalam komunitas, apakah memberikan dampak negatif atau positif?

Menurut saya bisa jadi berdampak positif sih, karena aktivitas yang ada di dalam komunitas kan membawa unsur bercanda sehingga saat bermain tidak terlalu tegang dan menjadikan para anggota menjadi lebih akrab

Lampiran 3 – Hasil Wawancara

Nama : Andre Muslim
Usia : 22 Tahun
Lama bermain: 2 tahun
Wawancara 6 Juni 2024

1. Latar Belakang

• In-game

- Dari manakah Anda mengetahui istilah *trashtalk* ini?
Aku mengenali istilah *trashtalk* ini dari media online dan game online sih
- lingkungan yang seperti apa yang menjadikan *trashtalk* lebih cepat tersebar?
Menurutku lingkungan yang membuat *trashalking* ini menjadi cepat tersebar ini adalah lingkungan yang mudah diakses seperti media yang terhubung dengan internet
- Dari mana Anda belajar mengenai aktivitas *trashtalk*?
Karena kemudahan akses yang ada saya dapat mempelajarinya dari medsos game dan bahkan lingkungan sekitar tempat tinggal
- Menurut Anda, apa tujuan dari seseorang ketika mereka melakukan *trashtalk*?
Kebanyakan *trashtalk* yang kutemui itu tujuannya untuk menghina orang lain sih
- Menurut Anda mengapa aktivitas *trashtalk* dapat terjadi?
TrashTalk dapat terjadi karena banyak alasan, tapi yang paling sering kutemui itu karena rasa frustrasi atau karena adanya miss komunikasi
- Apakah *trashtalk* menjadi bentuk dari komunikasi yang efektif atau tidak?
Karena menurutku seseorang menjadi lebih memfokuskan orang untuk menghina daripada berkomunikasi jadi menurutku kurang efektif ya

2. Keterbatasan Bahasa

• In-game

- Apakah perbedaan budaya dan bahasa menjadi hambatan dalam aktivitas *trashtalk*?
Tidak juga, karena kebanyakan bahasa yang digunakan adalah bahasa universal atau bahasa inggris, namun terkadang ada yang pakai bahasa yang ngga kutau
- Apakah dengan adanya perbedaan ini membuat dampak dari aktivitas *trashtalk* menjadi berkurang atau sebaliknya?
Menurutku perbedaan ini yang ada malah menjadikan dampak dari *trashalking* ini menjadi lebih intens.
- Dengan perbedaan budaya yang ada, apakah aktivitas *trashtalk* lebih mengarah kepada tindakan rasisme?

Iya, karena yang saya temui begitu, karena seperti yang saya katakan tadi. Perbedaan ini menjadi sebuah celah bagi mereka untuk mengarahkan tindakan *trashtalk* ke arah rasisme. seperti permasalahan pada gender, warna kulit, ras dan agama dari sebuah kelompok tertentu gitu

- bagaimana Anda menyikapi perbedaan bahasa yang ada dalam aktivitas *trashtalk*?

Jika mereka menggunakan bahasa universal saya akan mencoba bersikap positif dan menghiraukannya saja.

- Dengan menggunakan bahasa inggris sebagai bahasa universal, apakah aktivitas *trashtalk* menjadi lebih bervariasi?

Tentu karena kan ada kata-kata seperti fuck you motherfucker dan lain-lain,

3. Intensitas Aktivitas *trashtalk*

- **In-game**

- Sesering apa Anda menemui aktivitas *trashtalk*

Aku sering banget sih nemuin ini, karena tingkat percakapan yang tinggi membuat tingkat aktivitas *trashtalk* juga cukup tinggi

- Aktivitas *trashtalk* yang seperti apa yang pernah/sering Anda jumpai?

Kebanyakan tindakan *trashtalk* lebih mengarah ke tindakan rasisme seperti ras atau warna kulit

- Apakah Anda pernah menjadi korban dari aktivitas *trashtalk*? Apa penyebabnya?

Ngga si mas, mungkin karena kau selalu menghindari sesuatu yang bisa memancing *trashtalk*, dan juga aku selalu menggunakan bahasa yang sopan atau Friendly gitu

4. Di dalam komunitas

- Selain berkomunikasi di dalam *game*, apakah ada aplikasi lain yang menjadi pendukung dalam berkomunikasi diantara anggota

Tentunya ada si mas, selain di dalam *game*. Contohnya *Facebook* dan *discord* tapi aku lebih enak pakai *discord* karena lebih enak begitu bicaranya

- Apakah aktivitas *trashtalk* juga terjadi di dalam komunitas?

Ada sih mas, tapi yang ada di komunitas terkesan hanya untuk bahan candaan

- mengapa hal itu dapat terjadi?

Mungkin karena di dalam komunitas orang hanya berbagi informasi mengenai *game* ini, dan jarang ada sesuatu yang memancing tindakan *trashtalk*

- Apakah ada perbedaan antara aktivitas *trashtalk* yang terjadi di dalam *game* dengan di dalam komunitas?

Tentunya ada, *trashalking* di dalam *game* lebih sering terjadi dan bersifat umpatan sedangkan yang ada di komunitas itu sifatnya bercanda

- Bagaimana pengaruh *trashtalk* yang terjadi di dalam komunitas, apakah memberikan dampak negatif atau positif?

Tentunya negatif sih, karena komunitas itu nantinya akan berkesan *toxic* dan juga suasananya akan dirasa tidak nyaman untuk orang baru

- Apakah *trashtalk* menjadikan sesama anggota komunitas semakin akrab ?

Untukku pribadi si enggak ya mas, kan aku orangnya memang hampir ga pernah ngomong kasar jadi suasananya kurang enak saja, tapi ada yang merasa

Lampiran 4– Hasil Wawancara

Nama : Dimas Edwin
Usia : 22 Tahun
Lama bermain: 1,5 tahun
Wawancara 9 November 2023

1. Latar Belakang

• *In-game*

- Dari manakah Anda mengetahui istilah *trashtalk* ini?
Dari konten-konten *game* yang ada di media sosial
- lingkungan yang seperti apa yang menjadikan *trashtalk* lebih cepat tersebar?
Lingkungan-lingkungan komunitas yang kurang baiknya, dan lingkungan yang tanpa pengawasan *developer* yang kurang ketat.
- Dari mana Anda belajar mengenai aktivitas *trashtalk*?
Sebagian sih dari media *online* dan dari kegiatan sehari-hari
- Menurut Anda, apa tujuan dari seseorang ketika mereka melakukan *trashtalk*?
Menurut saya, mereka melampiaskan kemarahan terhadap pemain lain, atau bisa jadi karena buruknya sistem yang ada dalam *game* tersebut
- Menurut Anda mengapa aktivitas *trashtalk* dapat terjadi?
Mungkin karena emosi yang mereka ingin memprovokasi seseorang agar emosi atau mungkin hanya sekedar keisengan pemain saja.
- Apakah *trashtalk* menjadi bentuk dari komunikasi yang efektif atau tidak?
Menurut saya tidak, karena merugikan orang lain, dan juga dapat menurunkan citra dari sebuah *game* tersebut

2. Keterbatasan Bahasa

• *In-game*

- Apakah perbedaan budaya dan bahasa menjadi hambatan dalam aktivitas *trashtalk*?
Menurut saya tidak terlalu menjadi hambatan, karena adanya Google translate sebagai alat bantu
- Apakah dengan adanya perbedaan ini membuat dampak dari aktivitas *trashtalk* menjadi berkurang atau sebaliknya?

Menurut saya malah semakin bertambah, dengan berkembangnya aplikasi translator yang lebih memudahkan seseorang untuk mengerti bahasa-bahasa lain.

- Dengan perbedaan budaya yang ada, apakah aktivitas *trashtalk* lebih mengarah kepada tindakan rasisme?

Sangat dapat, karena hal tersebut menjadi sasaran yang cukup efektif untuk melakukan *trashtalking* terhadap *player* lainnya.

- bagaimana Anda menyikapi perbedaan bahasa yang ada dalam aktivitas *trashtalk*?

Saya sih tidak terlalu memperdulikannya, dan menganggap itu tidak terlalu penting karena sekarang cukup banyak alat bantu yang bisa memudahkan kita untuk menerjemahkan dengan mudah dan cepat.

- Dengan menggunakan bahasa inggris sebagai bahasa universal, apakah aktivitas *trashtalk* menjadi lebih bervariasi?

Bisa dibilang seperti itu, karena dengan banyaknya bahasa variasi *trashtalk* jadi semakin bertambah

3. Intensitas Aktivitas *trashtalk*

- **In-game**

- Sesering apa Anda menemui aktivitas *trashtalk*

Sangat jarang si mas, karena saya juga tidak telalu sering menyimak obrolan, namun jika ada itu biasanya akibat dipancing oleh orang lain, jadi ada kondisi tersendiri.

- Aktivitas *trashtalk* yang seperti apa yang pernah/sering Anda jumpai?
Yang sering saya jumpai itu hanya berupa kata-kata kotor dan hal yang paling menyinggung itu mengarah ke hal personal seperti keluarga dan yang menurut saya paling parah dan tidak saya suka yaitu mengarah ke rasisme

- Apakah Anda pernah menjadi korban dari aktivitas *trashtalk*?

Dibilang pernah juga bisa, dan juga cukup sering sih

- Apa penyebabnya?

Mungkin biasanya karena permainan yang kurang baik, kayak skill issue begitu dan mungkin itu juga alasan dari kebanyakan orang

- Apakah Anda pernah menjadi pelaku aktivitas *trashtalk*?

Sangat jarang si, saya orang nya defensif saja. Nungguin dipancing dulu.

4. Di dalam komunitas

- Apakah aktivitas *trashtalk* juga terjadi di dalam komunitas?
Itu pasti terjadi, dan saya juga sering menemukan aktifitas ini terhadap anggota lain.
- mengapa hal itu dapat terjadi?
Karena kurangnya pengawasan *developer* atau ringannya sanksi yang diberikan oleh pengurus komunitas.
- Apakah ada perbedaan antara aktivitas *trashtalk* yang terjadi di dalam *game* dengan di dalam komunitas?
Menurut saya tidak ada, karena bentuk *trashtalk* yang begitu-begitu saja, dan penyebabnya juga sama yaitu kalau ngga missskom ya beda pendapat

Lampiran 5 – Hasil Wawancara

Nama : Ravian Aditya Firmawan
Usia : 25 Tahun
Lama bermain: 2 tahun
Wawancara 10 Juni 2024

1. Latar Belakang

• In-game

- Dari manakah Anda mengetahui istilah *trashtalk* ini?
Awalnya saya mengenal istilah *trashtalk* ini dari *game* sih, tidak hanya dari *game rise of kingdom* sendiri, tapi dari *game-game* lainnya. Lalu juga dari media sosial juga, dan juga dari lingkungan sekitar para *gamer*.
- lingkungan yang seperti apa yang menjadikan *trashtalk* lebih cepat tersebar?
Menurut saya lingkungan yang ini ya, lingkungan yang di dalam *gamenya* lebih condong ke kompetitif dan karena hal ini orang menjadi ingin memenangkan *game* yang ingin dimainkan sehingga jika tidak sesuai ekspektasi mereka maka terjadilah aktivitas *trashtalk* ini.
- Dari mana Anda belajar mengenai aktivitas *trashtalk*?
Saya sering belajar mengenai bentuk *trashtalk* ini dari media sosial sih, kan itu ada di komen-komen postingan. Nah di situ saya belajar kata-kata yang sering digunakan untuk *trashtalk*.
- Menurut Anda, apa tujuan dari seseorang ketika mereka melakukan *trashtalk*?
Banyak sih, mungkin salah satunya itu untuk meluapkan kekesalan mereka ketika mereka kalah, kan kompetitif nya tinggi jadi ketika mereka marah terus kesel jadinya *trashtalk*, tapi ada juga yang konsepnya bercanda nah itu biasanya digunakan ke teman yang mereka kenal saja si
- Menurut Anda mengapa aktivitas *trashtalk* dapat terjadi?
Menurut saya sih ini bisa terjadi ya karena emosi, karena kompetitif yang tinggi jadi mereka gampang tersulut emosinya
- Apakah *trashtalk* menjadi bentuk dari komunikasi yang efektif atau tidak?
Tentu tidak, karena mereka kan mereka ngomong secara emosi, dan rata-rata mereka hanya mencaci menghina, jadi lebih ke arah negatif sih

2. Keterbatasan Bahasa

• *In-game*

- Apakah perbedaan budaya dan bahasa menjadi hambatan dalam aktivitas *trashtalk*?

Iya, karena lawan bicara yang berasal dari berbagai negara, dan perbedaan budaya dan bahasa menjadikan aktivitas *trashtalking* sering terjadi akibat salah paham

- Apakah dengan adanya perbedaan ini membuat dampak dari aktivitas *trashtalk* menjadi berkurang atau sebaliknya?

- **Malah kegiatan *trashtalk* ini lebih parah sih, mungkin karena tadi salah paham akibat perbedaan bahasa yang tadi dan juga perbedaan budaya yang ada juga menjadi alasan tingginya intensitas dari aktivitas *trashtalk***

-

- Dengan perbedaan budaya yang ada, apakah aktivitas *trashtalk* lebih mengarah kepada tindakan rasisme?

Tentu, karena perbedaan itu jadi alasan kuat *trashtalk* lebih ke rasisme, mungkin ada budaya yang mana mereka itu melihat secara ras apa mereka dan adanya rasa superior dari ras lain yang berujung jadi tindakan rasisme.

- bagaimana Anda menyikapi perbedaan bahasa yang ada dalam aktivitas *trashtalk*?

Kalau saya kan cukup bisa berbahasa inggris, meskipun jika mereka menggunakan bahasa lain saya sih tinggal menggunakan translate, jadi tidak begitu berdampak ke saya.

- Dengan menggunakan bahasa inggris sebagai bahasa universal, apakah aktivitas *trashtalk* menjadi lebih bervariasi?

Tentu saja, karena kan ada bahasa lain jadi saya mempelajarinya dan menggunakan kepada seseorang yang menggunakan bahasa itu. Jadi *trashtalking* ini menjadi bervariasi

3. Intensitas Aktivitas *trashtalk*

• *In-game*

- Sesering apa Anda menemui aktivitas *trashtalk*

Cukup sering, karena *game* ini yang sangat kompetitif menjadikan *trashtalk* dapat banyak ditemukan

- Aktivitas *trashtalk* yang seperti apa yang pernah/sering Anda jumpai?

Karena *player* yang berasal dari berbagai negara, banyak *trashtalk* yang berbentuk rasisme gitu

- Apakah Anda pernah menjadi korban dari aktivitas *trashtalk*? Apa penyebabnya?
Pernah, mungkin karena perbedaan pendapat, atau karena ngga suka sama mungkin karena skill saya kurang jadi tidak cocok dengan *player* ini atau itu
- Apakah Anda pernah menjadi pelaku aktivitas *trashtalk*?
Pernah, kebanyakan si karena kesel, tapi hampir semua karna mereka yang duluan. Kan jadinya kesel

4. Di dalam komunitas

- Selain berkomunikasi di dalam *game*, apakah ada aplikasi lain yang menjadi pendukung dalam berkomunikasi diantara anggota
Saya sih makenya *Facebook discord*, tapi saya lebih condong ke *discord* si, karena di *discord* kan bisa ngobrol langsung dan juga lebih fleksibel jadi enak ngobrolnya
- Apakah aktivitas *trashtalk* juga terjadi di dalam komunitas?
Ada si, cuman ngga sesering yang ada di *game* ya
- mengapa hal itu dapat terjadi?
Karena di komunitas ini ada peraturan yang ketat mas jadi orang ngga bisa sembarangan *trashtalk*
- Apakah ada perbedaan antara aktivitas *trashtalk* yang terjadi di dalam *game* dengan di dalam komunitas?
Beda, karena di komunitas itu mereka Cuma lebih ke bercanda aja
- Bagaimana pengaruh *trashtalk* yang terjadi di dalam komunitas, apakah memberikan dampak negatif atau positif?
Ada positif dan negatifnya mas, yang positif ya orang-orang lama-lama jadi akrab kan konsepnya bercanda, negatifnya mungkin ada yang tersinggung seperti member baru kan orang beda-beda
- Apakah *trashtalk* menjadikan sesama anggota komunitas semakin akrab ?
Karena konsepnya bercanda, itu dilakukan biar seru saja biar meriah begitu, yang lama-lama mereka menjadi lebih akrab

KARTU BIMBINGAN



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 : foip@untag-sby.ac.id

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Fikri Alaudin Bhisma
 NBI : 1151900197
 Program Studi : Ilmu Komunikasi
 Dosen Pembimbing I : Drs. Edy Sudaryanto, M.I.Kom
 Dosen Pembimbing II : Fransisca Benedicta Avira Citra Paramita, S.I.Kom., M.Med.Kom

Judul Skripsi : Fenomenologi Bahasa dalam Interaksi Tim Dota 2: Pemahaman Subjektif Terhadap Strategi Komunikasi dan Koordinasi.
 414. Fitar Trash talk Komunitas Game 20
 Rise of Kingdome 3/4
 C studi: ~~kom~~ Fenomenologi, Komunitas Game Online

No	Tanggal	Saran/Perbaikan	Pembimbing	
			Paraf Dozem 1	Paraf Dozem 2
	14/3/24	Kontrol Judul		<i>[Signature]</i>
		Perbaikan Judul	<i>[Signature]</i>	
	18/4/24	Perbaiki bab 1, tambahkan bab 2		<i>[Signature]</i>
	23/4/25	Perbaiki, see progress	<i>[Signature]</i>	
	15/5/25	Lampirkan	<i>[Signature]</i>	
	20/5/24	Peris patungan wawancara.		<i>[Signature]</i>
	6/6/24	Lampirkan	<i>[Signature]</i>	
	13/6/24	lihati profile	<i>[Signature]</i>	
	19/6/24	cek	<i>[Signature]</i>	
	19/6/24	Perbaiki Bab 4 dan lengkapi Bab 5.		<i>[Signature]</i>

LEMBAR REVISI

Lembar Revisi Penguji 1 :

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

LEMBAR REVISI UJIAN SKRIPSI

Nama : Fikri Aladuin Bhisma
NIM : 1151900197
Hari/ Tanggal Ujian : Kamis, 27 Juni 2024
Judul Skripsi : AKTIVITAS TRASHTALK KOMUNITAS GAME RISE OF KINGDOM (STUDI FENOMENOLOGI KOMUNITAS GAME ONLINE)

Catatan Perbaikan:

Cek posisi huruf-huruf yang sudah

Surabaya,
Persetujuan Dosen Penguji Telah Revisi/Perbaikan,



Revisi dari Dosen Penguji,


Edy S

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

Lembar Revisi Penguji 2 :

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

LEMBAR REVISI UJIAN SKRIPSI

Nama : Fikri Aladuin Bhisma

NIM : 1151900197

Hari/ Tanggal Ujian : Kamis, 27 Juni 2024

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

Catatan Perbaikan:

1. Pemilihan game & komunitas, baik pendukungnya mana?
2. Interaksi simbolik → cari teorinya dengan jelas. Konsep diri
tkt hanya dari dalam tetapi juga dari luar. Belum ada
dalam pembahasan & pertanyaan
3. Alasan pemilihan subjek belum jelas. Kriteria informan
dasarinya apa?

Surabaya, 5 Juli 2024.
Persetujuan Dosen Penguji Telah Revisi/Perbaikan,

Revisi dari Dosen Penguji,


BETA PUSPITANING A


BETA PUSPITANING A

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

Lembar Revisi Penguji 3 :

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

LEMBAR REVISI UJIAN SKRIPSI

Nama : Fikri Aladuin Bhisma
NIM : 1151900197
Hari/ Tanggal Ujian : Kamis, 27 Juni 2024

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

Catatan Perbaikan:

1. Fenomenologi → netnografi
2. Perkuat & fixkan mau pakai definisinya siapa
3. Redatsional harus banyak diperbaiki

Surabaya, 4 Juli 2024
Persetujuan Dosen Penguji Telah Revisi/Perbaikan,

Irmasanthi

Irmasanthi Danadharta, MA

Revisi dari Dosen Penguji,

Irmasanthi

Irmasanthi Danadharta, MA

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