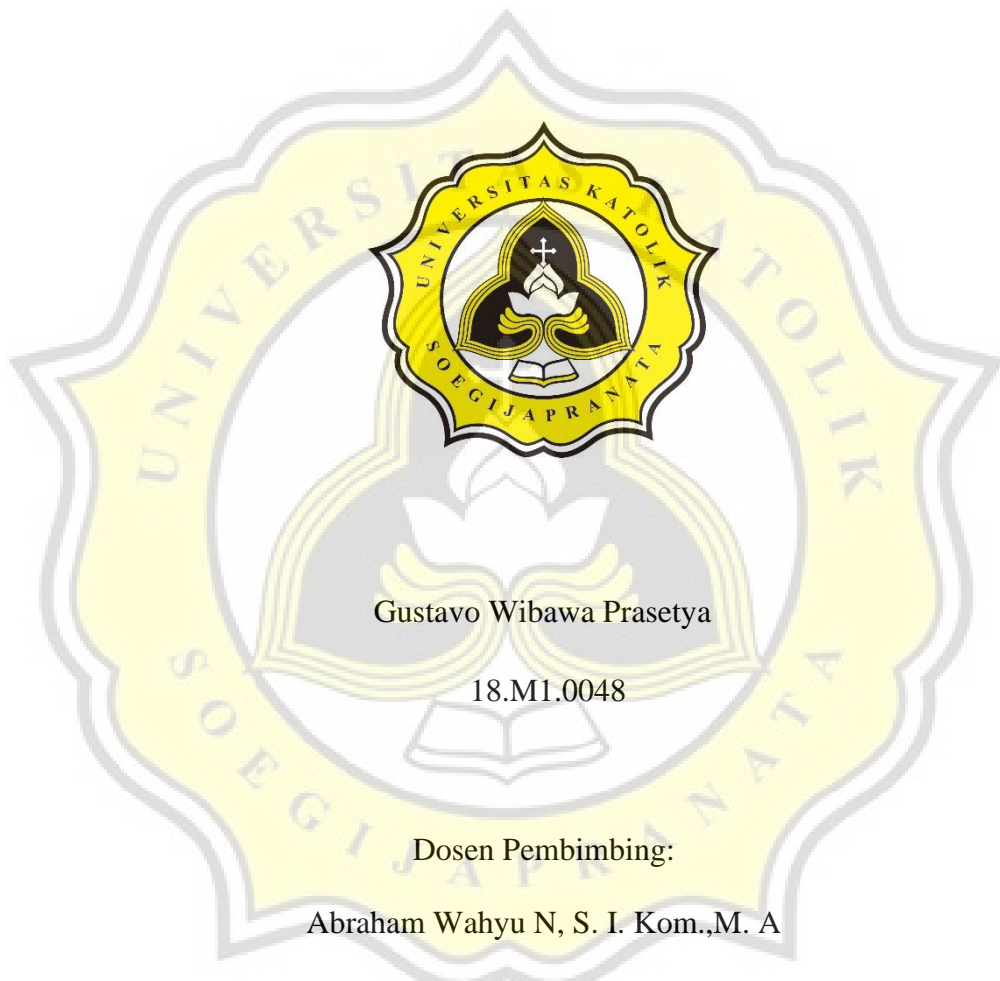


LAPORAN SKRIPSI

PERILAKU TRASHTALKING PADA PEMAIN *GAME ONLINE*

VALORANT



Gustavo Wibawa Prasetya

18.M1.0048

Dosen Pembimbing:

Abraham Wahyu N, S. I. Kom.,M. A

Adrianus Bintang Hanto N, S.E., M.A.

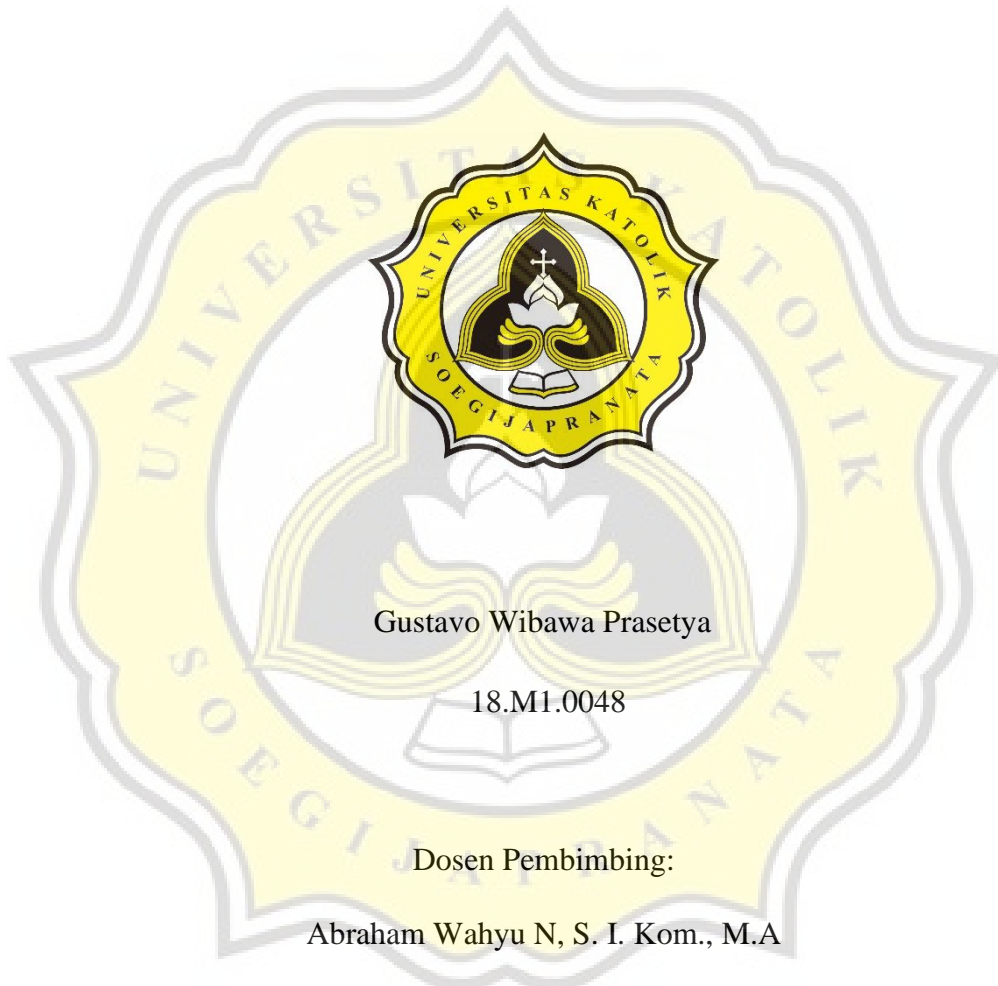
**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS HUKUM DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2023**

PERILAKU TRASHTALKING PADA PEMAIN *GAME ONLINE*

VALORANT

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Hukum dan Komunikasi guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata-1 dalam Ilmu Komunikasi



Gustavo Wibawa Prasetya

18.M1.0048

Dosen Pembimbing:

Abraham Wahyu N, S. I. Kom., M.A

Adrianus Bintang Hanto N, S.E., M.A.

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS HUKUM DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2023**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi dengan judul:

PERILAKU TRASHTALKING PADA PEMAIN *GAME ONLINE* VALORANT

ini tidak memuat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak memuat karya dan/atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dipergunakan sebagai acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa skripsi ini sebagian atau keseluruhannya merupakan hasil plagiasi, maka saya bertanggungjawab dan bersedia untuk dibatalkan dengan segala akibat hukumnya sesuai dengan peraturan yang berlaku pada Universitas Katolik Soegijapranata dan/atau peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Semarang, 16 Januari 2023



(Gustavo Wibawa Prasetya)

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi:

PERILAKU TRASHTALKING PADA PEMAIN GAME ONLINE VALORANT

Disusun oleh :

Nama : Gustavo Wibawa Prasetya

NIM : 18.M1.0048

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal : 26 Januari 2023

Dosen Penguji :

1. Abraham Wahyu Nugroho, S.I.Kom., M.A.

()

2. Adrianus Bintang Hanto N, S.E., M.A.

()

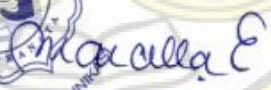
3. Andreas Ryan Sanjaya, S.I.Kom., M.A.

()

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Strata I Ilmu Komunikasi

Pada tanggal :
Semarang, 30 Januari 2023




Dr. Marella Elwina Simandjuntak, SH. CN. M.Hum
Dekan Fakultas Hukum dan Komunikasi
Universitas Katolik Soegijapranata
Semarang

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gustavo Wibawa Prasetya
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Fakultas Hukum dan Komunikasi
Jenis Karya : Laporan Skripsi

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Non Eksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Perilaku Trastalking Pada Pemain Game Online Valorant” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas Royalti Non Eksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir ini selamat tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 16 Januari 2023

Yang memberi pernyataan,



Gustavo Wibawa Prasetya

18.M1.0048

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan tuntunannya, sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir skripsi ini yang berjudul; “Perilaku Trastalking Pada Pemain Game Online Valorant”

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan dalam mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini terdapat banyak dukungan yang diberikan kepada saya. Terima kasih saya sampaikan kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang memberikan kelancaran dan kemudahan untuk proses penyusunan skripsi ini dengan baik.
2. Keluarga, terkhusus orangtua yang memberikan dukungan moril, material, dan rohani selama penulis berkuliah dan menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Bapak Abraham Wahyu N, S. I. Kom.,M. A. dan Bapak Adrianus Bintang Hanto N, S.E., M.A. selaku Dosen Pembimbing saya yang selalu dengan sabar membimbing dan memberikan dorongan semangat, serta meluangkan dan memberikan waktu, pikiran, saran, kritik untuk penyelesaian tugas akhir skripsi ini.
4. Bapak Andreas Ryan Sanjaya, S.I.Kom., M.A. selaku Dosen Penguji yang telah memberikan kritik dan saran dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini.
5. Evelina Yosefin, S.Ak. yang selalu mendukung dan menemani penulis dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

6. Oei, Yesaya Agung Sanjaya yang selalu memberikan dorongan serta menguatkan sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini.
7. Sembarang *Group* yang selalu memberikan dorongan serta menguatkan sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan semua satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis ingin menyampaikan permohonan maaf atas kekeliruan dan kesalahan baik secara sengaja maupun secara tidak disengaja, serta memohon kritik dan saran dalam menyusun proposal ini. Semoga skripsi ini berguna bagi pembaca.

Semarang, 16 Januari 2023

Yang menyatakan,



Gustavo Wibawa Prasetya

18.M1.0048

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang berkembang secara pesat telah memberikan kemudahan manusia untuk saling berkomunikasi. Kemudahan berkomunikasi juga dapat ditemukan dalam berbagai permainan *game online*, seperti salah satunya adalah permainan Valorant. Dalam permainan Valorant, terdapat fitur yang dapat digunakan dalam berkomunikasi, yaitu adanya kolom chatbox dan fitur *microphone*. Namun dibalik pemanfaatan fitur berkomunikasi di dalam permainan Valorant, fitur tersebut bisa memberikan dampak negatif jika fitur tersebut disalahgunakan seperti halnya timbulnya fenomena *trashtalking*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual. Pada penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan menggunakan beberapa metode seperti: observasi partisipatif, wawancara, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik *trashtalking* telah digunakan oleh pemain *game online* Valorant untuk berbagai tujuan, antara lain: menjatuhkan mental lawan bertanding, pengungkapan rasa kekesalan secara emosional, serta sebagai bentuk hiburan semata.

Kata kunci: Komunikasi, *Trashtalking*, *Game Online*, Valorant

ABSTRACT

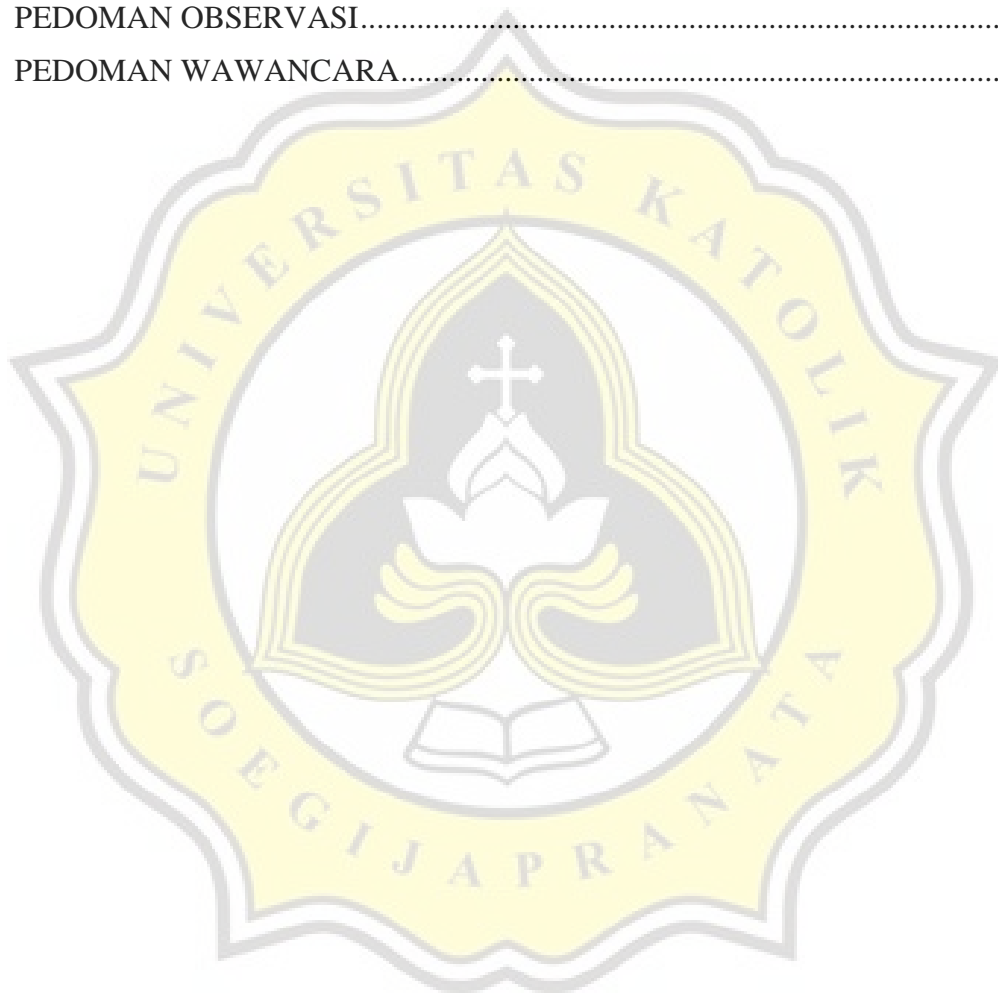
The rapid development of technology has made it easy for humans to communicate with each other. The ease of communication can also be found in various online games, such as one of them is Valorant. In Valorant, there are features that can be used to communicate, such as chat box column and microphone feature. However, behind the use of the communication feature in the Valorant game, this feature can also have a negative impact if the feature is misused, it seems that the phenomenon of *trashtalking* has emerged. This research uses qualitative research methods with a virtual ethnographic approach. In this research, the authors used a descriptive qualitative approach using several methods such as: participatory observation, interviews, and documentation. The results of the study show that the practice of *trashtalking* has been used by Valorant online game players for various purposes, including mentally putting opponents down, expressing emotional frustration, and as a mere form of entertainment.

Keywords: Communication, *Trashtalking*, *Game Online*, Valorant

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Kegunaan Penelitian	4
1.4.1 Manfaat Secara Akademik	4
1.4.2 Manfaat Teoritis	5
1.4.3 Manfaat Praktis	5
1.5 Sistematika Penulisan Laporan Akhir	5
BAB II	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Trastalking di Dalam Game Online	9
2.3 CMC (Computer – Mediated Communication)	11
2.4 Komunikasi Virtual	14
2.5 Komunikasi <i>Team</i>	16
2.6 Kerangka Berfikir	16
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Metode Riset	19
3.2 Jenis dan Sumber Data	22
3.3 Teknik Pengumpulan Data	23
3.4 Teknik Analisis Data	24
3.5 Lokasi dan Tatakala Penelitian	25

BAB IV HASIL DAN PENELITIAN	26
4.1 Deskripsi Objek Penelitian	26
4.2 Pembahasan Trastalking Dalam Permainan Valorant	27
BAB V PENUTUP.....	52
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN.....	57
PEDOMAN OBSERVASI.....	59
PEDOMAN WAWANCARA.....	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Chatbox Permainan Valorant	12
Gambar 4. 1 Trashtalking Kata Anjing Narasumber Soull	31
Gambar 4. 2 Trashtalking Alat Kelamin Narasumber Soul	32
Gambar 4. 3 Trashtalking Anak Haram Narasumber Soul	33
Gambar 4. 4 Trashtalking Anak Haram Narasumber Soul	33
Gambar 4. 5 Tindakan Teabagging	36
Gambar 4. 6 Pesan Larangan Teabagging	37
Gambar 4. 7 Teabagging Bachira	39
Gambar 4. 8 Trashtalking Pada Akhir Pertandingan	41
Gambar 4. 9 Trashtalking Pada Akhir Pertandingan II	42
Gambar 4. 10 Trashtalking Rasisme	49
Gambar 4. 11 Karakter Phoenix	50

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kerangka Berfikir	17
Tabel 3. 1 Tatakala Penelitian.....	25
Tabel 4. 1 Narasumber Penelitian	27

