

**DAMPAK PERILAKU *TRASH-TALKING* PADA *GAME-ONLINE*
TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI REMAJA**

(Studi Deskriptif Kualitatif Pemain *Game-online* di SMPN 1 Banjar)



SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I. Kom)**

Oleh

YESSICA VIENESSA HARGOPUTRI

170906172

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

DAMPAK PERILAKU *TRASH-TALKING* PADA *GAME ONLINE* TERHADAP ETIKA
KOMUNIKASI REMAJA

(Studi Deskriptif Kualitatif Pemain *Game Online* di SMPN 1 Banjar)

SKRIPSI


Disusun Guna Melengkapi Tugas Akhir Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

disusun oleh :

YESSICA VIENESSA HARGOPUTRI

170906172

disetujui oleh :



Desideria Cempaka Wijaya Murti S.Sos. M.A Ph.D

Dosen Pembimbing

PROGRAM STUDI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Dampak Perilaku *Trash-talking* pada *Game Online* Terhadap Etika Komunikasi Remaja (Studi Deskriptif Kualitatif Pemain *Game Online* di SMPN 1 Banjar)

Penyusun : Yessica Vienessa Hargoputri

NPM : 170906172

Telah diuji dan dipertahankan pada Sidang Ujian Skripsi yang diselenggarakan pada

Hari / Tanggal : Jumat, 19 Januari 2024

Pukul : 11.00 WIB

Tempat : Ruang Ujian FISIP Universitas Atma Jaya Yogyakarta

TIM PENGUJI

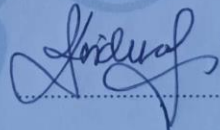
F. Anita Herawati, M.Si

Penguji Utama



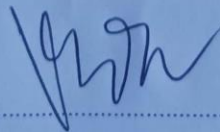
Desideria Cempaka W., S.Sos., MA., Ph.D

Penguji I



Pupung Arifin, M. Si

Penguji II



Irene Santika Vidiadari, M.A

Ketua Program Studi S1 Ilmu Komunikasi

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yessica Vienessa Hargoputri

NPM : 170906172

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Dampak Perilaku *Trash-talking* pada *Game Online* Terhadap Etika Komunikasi Remaja (Studi Deskriptif Kualitatif Pemain *Game Online* di SMPN 1 Banjar)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya dan kerja saya sendiri. Skripsi ini bukan merupakan plagiasi, duplikasi maupun pencurian hasil karya orang lain.

Bila di kemudian hari diduga ada ketidaksesuaian antara fakta dengan pernyataan ini, saya bersedia untuk diproses oleh tim fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi. Bila terbukti bahwa terdapat plagiasi maupun bentuk ketidakjujuran lain, saya siap dan bersedia menerima sanksi berupa pencabutan keserjanaan saya.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran sendiri dan tanpa tekanan maupun paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 03 Januari 2024

Saya yang menyatakan,



Yessica Vienessa Hargoputri

YESSICA VIENESSA HARGOPUTRI

NPM : 170906172

Dampak Perilaku *Trash-talking* pada *Game online* Terhadap Etika Komunikasi Remaja

(Studi Deskriptif Kualitatif Pemain *Game online* di SMPN 1 Banjar)

ABSTRAK

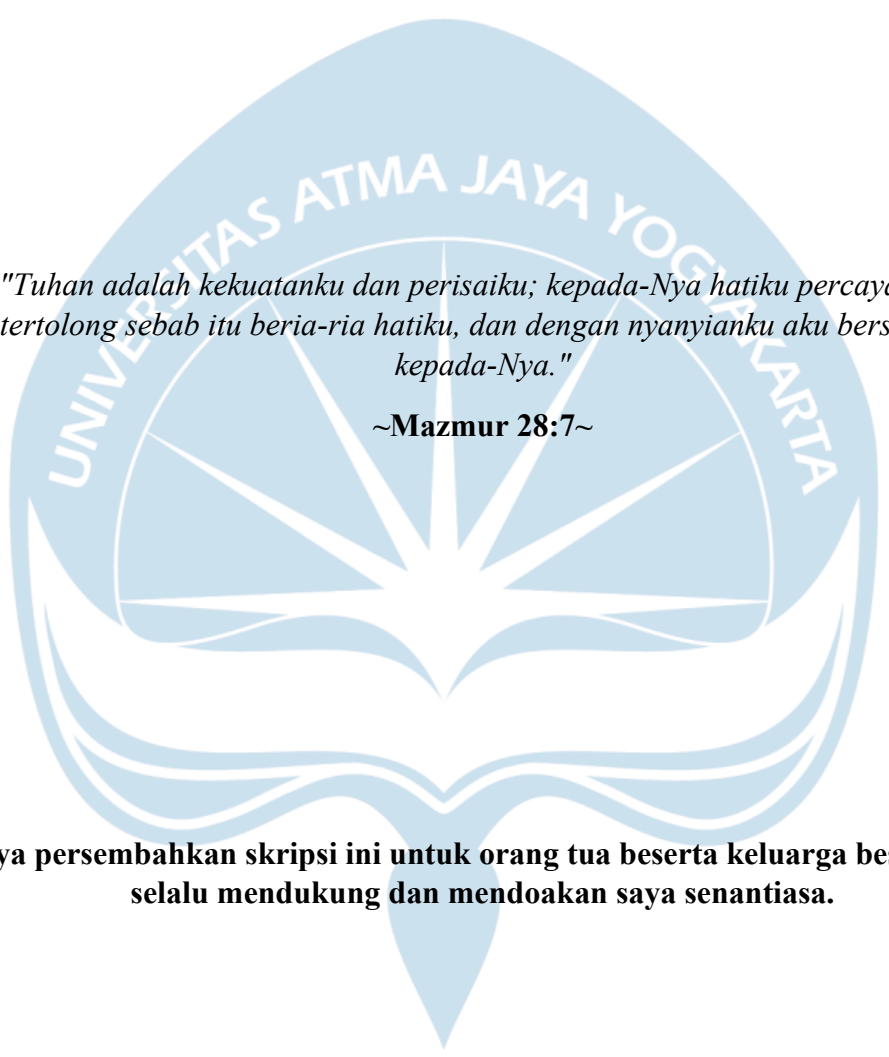
Meningkatnya pemain game online ketika pasca pandemi Covid-19 di Indonesia menimbulkan dampak positif seperti peningkatan konsentrasi dan sebagai sarana hiburan, namun selain itu game online juga menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan dan *trash-talking*. *Trash-talking* merupakan komunikasi yang bertujuan untuk mengintimidasi dan menjatuhkan mental lawan dengan kalimat dan kata yang memiliki makna negatif. Perilaku ini berpotensi merugikan secara emosional dan etika. Penelitian ini melibatkan siswa SMPN 1 Banjar yang berperilaku *trash-talking* ketika bermain game online untuk memahami lebih lanjut dampak *trash-talking* pada *game online* terhadap etika komunikasi remaja menggunakan teori komunikasi interpersonal.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode penelitian studi kasus. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode wawancara secara mendalam kepada siswa-siswi SMPN 1 Banjar yang sering melakukan *trash-talking* ketika sedang bermain *game online*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui alasan terjadinya *trash-talking* yang dilakukan oleh pemain *game online* remaja dan mengetahui dampak apa saja yang ditimbulkan dari perilaku *trash-talking* pada *game online* terhadap etika komunikasi remaja.

Berdasarkan hasil penelitian, penyebab terjadinya *trash-talking* pada game online yang dilakukan oleh remaja adalah rasa kesal dan emosi ketika sedang bermain game. Perilaku tersebut ditimbulkan akibat adanya komunikasi interpersonal yang terjadi diantara pelaku dengan teman-temannya yang berdampak pada perilaku pelaku. Hal itulah yang kemudian berdampak kepada etika komunikasi remaja. Perilaku *trash-talking* ketika bermain game online tersebut menjadi sebuah kebiasaan sehari-hari dalam berkomunikasi yang membuat pemain game online di SMPN 1 Banjar kurang memerhatikan etika komunikasi.

Kata Kunci : Komunikasi Interpersonal, Etika Komunikasi, *Trash-talking*, *Game Online*

HALAMAN PERSEMBAHAN



"Tuhan adalah kekuatanku dan perisaiku; kepada-Nya hatiku percaya. Aku tertolong sebab itu beria-ria hatiku, dan dengan nyanyianku aku bersyukur kepada-Nya."

~Mazmur 28:7~

Saya persembahkan skripsi ini untuk orang tua beserta keluarga besar yang selalu mendukung dan mendoakan saya senantiasa.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Dampak Perilaku *Trash-talking* pada *Game Online* terhadap Etika Komunikasi Remaja (Studi Deskriptif Kualitatif Pemain *Game Online* di SMPN 1 Banjar) sebagai syarat untuk peneliti mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Peneliti berharap, bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca guna menambah informasi serta edukasi. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan namun meskipun begitu, peneliti sangat berterimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu proses penelitian ini sehingga penelitian ini dapat selesai dan berjalan dengan lancar. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini, yaitu kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu memberikan berkat, penyertaan serta kekuatan kepada saya dari awal saya mengerjakan skripsi hingga akhir sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Papi Hargo dan Mami Evie yang sudah mendidik saya dengan baik, yang selalu menyertai saya dengan doa, yang selalu memberikan dukungan serta motivasi agar saya bisa menjadi pribadi yang lebih baik setiap harinya dan yang selalu percaya akan setiap potensi yang ada dalam diri saya. Terimakasih atas cinta luar biasa yang tidak pernah bisa saya ungkapkan dengan kata-kata.
3. Opa Hendra dan Oma Herlina yang selalu percaya kepada saya dan memberikan dukungan terbaik kepada saya selama saya menjalani proses studi saya. Terimakasih telah menjadi panutan yang baik bagi saya.

4. Adik saya Riverro dan Kezia yang selalu memberikan dukungan berupa hiburan kepada saya. Terimakasih atas kehadiran kalian yang selalu menghangatkan.
5. Sahabat saya Felicia Fabriane, Mellyana Julistiani, dan Marryskha Natania yang selalu menjadi tempat berbagi suka duka, yang membantu menghibur saya, dan memberikan dukungan penuh bagi saya. Terimakasih telah menjadi sahabat terbaik dalam hidup saya.
6. Dosen pembimbing saya ibu Desideria Cempaka Wijaya Murti S.Sos. M.A Ph.D yang telah membimbing dan memberikan arahan selama proses penulisan skripsi ini.
7. Seluruh narasumber yang telah ikut berpartisipasi dalam penelitian ini yaitu QT, ET, RB, HF, YA, dan NG.
8. Pihak SMPN 1 Banjar terutama Bapak AA Hasan Gunara selaku kepala sekolah dan Bapak Niwa yang telah memberikan sambutan hangat, izin serta dukungan penuh kepada saya selama saya melakukan penelitian di SMPN 1 Banjar.
9. Seluruh dosen FISIP UAJY yang telah mendidik, memberikan ilmu dan mendukung seluruh proses studi saya. Semoga ilmu yang saya dapatkan dapat bermanfaat menjadi berkat bagi orang lain
10. Seluruh keluarga besar, kerabat, serta pihak-pihak yang membantu memberikan motivasi dan doa terbaik untuk saya.

Dan untuk semua pihak yang secara tidak langsung ikut andil dalam proses penelitian ini, terima kasih untuk segala jenis bantuan yang telah diberikan kepada peneliti dalam bentuk apapun. Dengan begitu sukacita peneliti mengucapkan terima kasih.

Peneliti,

Yessica Vienessa Hargoputri

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	2
HALAMAN PENGESAHAN.....	3
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Kerangka Teori.....	10
1. Komunikasi Interpersonal.....	11
2. Computer Mediated Communication (CMC).....	16
3. <i>Trash-Talking</i>	18
4. <i>Game-online</i>	23
5. Etika Komunikasi.....	28
6. Remaja.....	31
F. Metodologi Penelitian.....	38
1. Jenis Penelitian.....	38
2. Metode Penelitian.....	39
3. Teknik Pengumpulan Data.....	40
4. Teknik Analisis Data.....	41

5. Subjek Penelitian	43
BAB II DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN	45
A. SMPN 1 Banjar	45
B. Struktur Organisasi SMPN 1 Banjar	47
C. Visi dan Misi SMPN 1 Banjar	50
D. Prestasi dan Kegiatan <i>E-Sport</i> SMPN 1 Banjar	Error! Bookmark not defined.
E. Profil Peserta Didik	54
BAB III PEMBAHASAN	55
A. Hasil Temuan Data	55
B. Analisis	79
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	93
B. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN	107

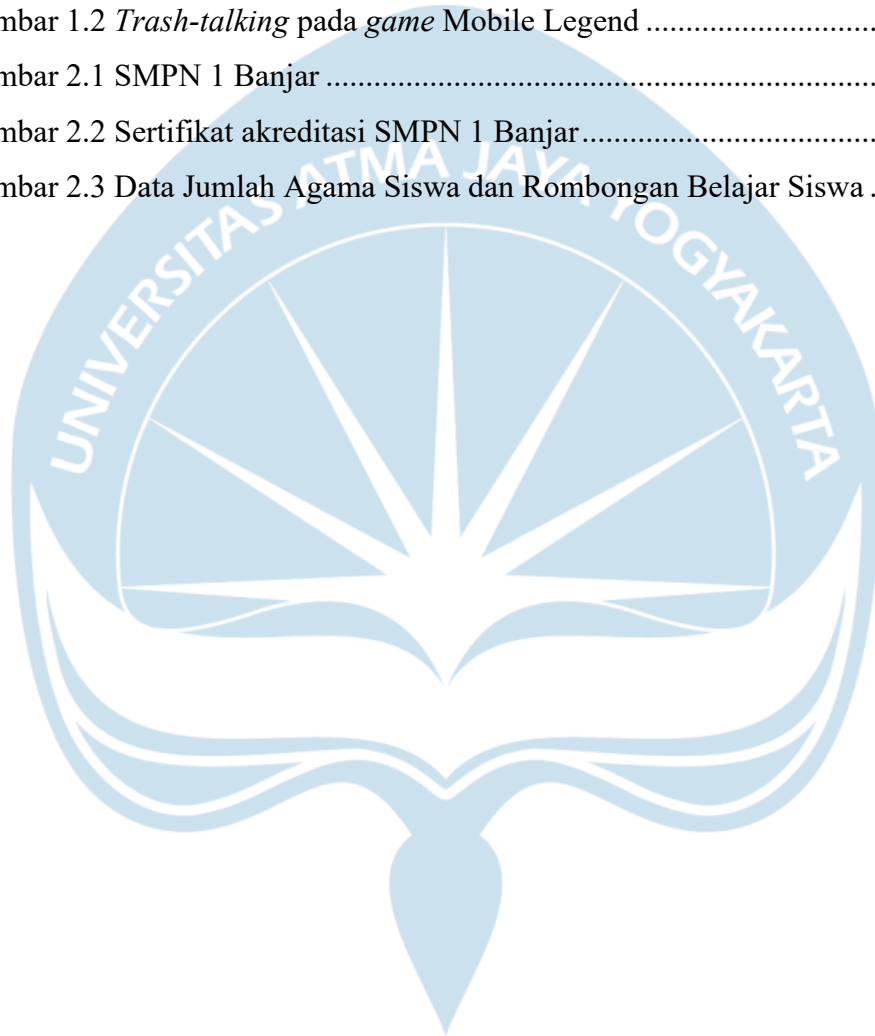
DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Struktur Organisasi SMPN 1 Banjar.....	49
--	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Game-online</i> MOBA pada <i>Handphone</i>	3
Gambar 1.2 <i>Trash-talking</i> pada <i>game</i> Mobile Legend	6
Gambar 2.1 SMPN 1 Banjar	45
Gambar 2.2 Sertifikat akreditasi SMPN 1 Banjar.....	46
Gambar 2.3 Data Jumlah Agama Siswa dan Rombongan Belajar Siswa	54



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara	107
Lampiran 2. Transkrip Wawancara dengan QT	116
Lampiran 3. Transkrip Wawancara dengan ET	128
Lampiran 4. Transkrip Wawancara dengan RB	142
Lampiran 5. Transkrip Wawancara dengan HF	152
Lampiran 6. Transkrip Wawancara dengan YA	162
Lampiran 7. Transkrip Wawancara dengan NG	170

