

**KEBIASAAN *TRASH TALKING* PADA
PERMAINAN MOBILE LEGEND
DI KALANGAN GEN Z**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Christopher Stevennius Deny

0000022373

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2024

**KEBIASAAN *TRASH TALKING* PADA
PERMAINAN MOBILE LEGEND
DI KALANGAN GEN Z**



SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S.I.Kom.

Christopher Stevennius Denny

0000022373

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Christopher Stevennius Deny
NIM : 00000022373
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Skripsi dengan judul:

KEBIASAAN *TRASH TALKING* PADA PERMAINAN MOBILE LEGEND DI KALANGANGEN Z

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik, yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 31/05/2024



(Christopher Stevennius Deny)

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

KEBIASAAN *TRASH TALKING* PADA PERMAINAN MOBILE LEGEND DI KALANGAN GEN Z

Oleh
Nama : Christopher Stevennius Deny
NIM : 00000022373
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah disetujui untuk diajukan pada
Sidang Ujian Skripsi Universitas Multimedia Nusantara

Tangerang, 31 Mei 2024


Pembimbing



Anton Binsar, S.Sos., M.Si

NIDN: 0309027705

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si.

NIDN : 0304078404

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

KEBIASAAN *TRASH TALKING* PADA PERMAINAN MOBILE LEGEND DI KALANGAN GEN Z

Oleh

Nama : Christopher Stevennius Deny
NIM : 00000022373
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Kamis, 13 Juni 2024 Pukul 14.30 s.d 16.00 dan
dinyatakan
LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Mujiono Sandim, S.I.Kom., M.I.Kom
NIDN 0315108802

Dr. Aloysius Gonzaga Eka Wenats
Wuryanta, S.S., M.Si.
NIDN 0306067003

Dosen Pembimbing

Anton Binsar, S.Sos., M.Si
NIDN: 0309027705

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi

Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si
NIDN: 0304078404

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Christopher Stevennius Deny
NIM : 00000022373
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Jenis Karya : *~~Tesis/Skripsi/Tugas Akhir~~

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Kebiasaan *Trash-talking* pada Permainan Mobile Legend Di Kalangan Gen Z

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 19 Juni 2024
Yang menyatakan,



(Christopher Stevennius Deny)

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas selesainya penulisan skripsi ini dengan judul: “**Kebiasaan *Trash-talking* pada Permainan Mobile Legend di Kalangan Gen Z**” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Jurusan Komunikasi Strategis pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Ir. Andrey Andoko, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Anton Binsar, S.Sos., M.Si., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga yang telah memberikan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Natasha Josephine Obadja yang senantiasa selalu menemani penulis dan menjadi pendengar yang baik dari masa sekolah hingga saat ini..

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca

Tangerang, 31 Mei 2024



(Christopher Stevnius Deny)

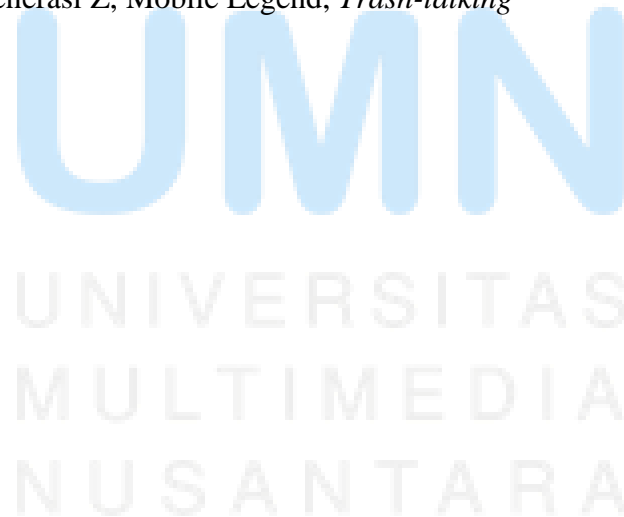
KEBIASAAN *TRASH TALKING* PADA PERMAINAN MOBILE LEGEND DI KALANGAN GEN Z

Christopher Stevennius Deny

ABSTRAK

Permainan Mobile Legend diminati oleh banyak kalangan, salah satunya yaitu Generasi Z. Salah satu kasus yang paling banyak dan sering disoroti adalah perilaku *Trash Talking*. Melihat dari perilaku tersebut, perilaku ini pun ditiru oleh penelitian ini yaitu *Trash-talking*, Generasi Z, dan Mobile Legend. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Interpersonal Skill. Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu Kualitatif. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Kualitatif dan sifat penelitian Deskriptif. Peneliti melakukan jenis wawancara semi terstruktur dengan melakukan interview. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pattern Matching*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Trash-talking* yang dilakukan dalam permainan Mobile Legends, pada akhirnya berdampak pada kehidupan sehari-hari dan menjadi kebiasaan. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu kebiasaan *trash-talking* ketika bermain Mobile Legends berdampak terhadap kehidupan sehari-hari secara negatif. *Trash-talking* tentu mempunyai dampak positif untuk meluapkan emosi pemain sehingga perasaan dapat tersalurkan dan menjadi strategi untuk menjatuhkan tim lawan.

Kata kunci: Generasi Z, Mobile Legend, *Trash-talking*



TRASH TALKING HABITS IN MOBILE LEGEND AMONG GEN Z

Christopher Stevennius Deny

ABSTRACT

The Mobile Legend game is in demand by many groups, one of which is Generation Z. One of the most frequently highlighted cases is Trash Talking behavior. Judging from this behavior, this behavior is also imitated by the surrounding of the Mobile Legend players. The concepts used in this research are Trash-talking, Generation Z, and Mobile Legend. The theory used in this research is Interpersonal Skill. The research method used by the author in this research is qualitative. The research method used by the author in this research is qualitative. This research uses qualitative research and descriptive research. Researchers conducted a type of semi-structured interview by conducting interviews. The data analysis technique used in this research is Pattern Matching. The research results show that trash-talking carried out in the Mobile Legends game ultimately has an impact on daily life and becomes a habit. The conclusion of this research is that the habit of trash-talking when playing Mobile Legends has a negative impact on daily life. Trash-talking certainly has a positive impact in releasing players' emotions so that feelings can be channeled and become a strategy to bring down the opposing team.

Keywords: *Generation Z, Mobile Legends, Trash-talking*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA .	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Kegunaan Penelitian.....	5
1.5.3 Kegunaan Sosial.....	5
1.5.4 Keterbatasan Penelitian.....	5
BAB II.....	6
KERANGKA TEORI DAN KONSEP	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2. Teori dan Konsep yang digunakan.....	11
2.2.1 Teori Penelitian	11
2.2.1.1 Kebiasaan	11
2.2.1.2 Interpersonal Skill	12
2.2.2 Konsep Penelitian.....	14
2.2.2.1 Trash-talking	14
2.2.2.2 Mobile Legends.....	16
2.2.2.3 Generasi Z	17
2.3 Alur Penelitian	18
BAB III	20

METODOLOGI PENELITIAN.....	20
3.1 Paradigma Penelitian.....	20
3.2 Jenis dan Sifat Penelitian	20
3.3 Metode Penelitian.....	21
3.4 Key Informan dan Informan.....	22
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.6 Keabsahan Data.....	24
3.7 Teknik Analisis Data.....	25
BAB IV	27
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	27
4.1 Subjek Penelitian.....	27
4.2 Hasil Penelitian	33
4.3 Pembahasan.....	48
BAB V.....	53
SIMPULAN DAN SARAN	53
5.1 Simpulan	53
5.2 Saran.....	54
5.2.1 Saran Akademis	54
5.2.2 Saran Praktis.....	54
DAFTAR PUSTAKA	55
Lampiran 2 : Transkrip Wawancara.....	59
Lampiran 3 : Transkrip Wawancara.....	62
Lampiran 4 : Transkrip Wawancara.....	65
Lampiran 5 : Transkrip Wawancara.....	69
Lampiran 6 : Transkrip Wawancara.....	73
Lampiran 7 : Transkrip Wawancara.....	75
Lampiran 8 : Transkrip Wawancara.....	78
Lampiran 9 : Transkrip Wawancara.....	81
Lampiran 10 : Transkrip Wawancara.....	84
Lampiran 11 : Transkrip Wawancara.....	89
Lampiran 12 . Turnitin	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur Penelitian.....	19
Gambar 4. 1 WaWawancara dengan Vin.....	28
Gambar 4. 2 Wawancara dengan Benedictus.....	29
Gambar 4. 3 Wawancara dengan Eve	29
Gambar 4. 4 Wawancara dengan Caca	30
Gambar 4. 5 Wawancara dengan Andrew.....	30
Gambar 4. 6 Wawancara dengan Jeje	31
Gambar 4. 7 Wawancara dengan Jonathan	31
Gambar 4. 8 Wawancara dengan Steven.....	32
Gambar 4. 9 Wawancara dengan Renald	32
Gambar 4. 10 Wawancara dengan Patrick	33



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	11
Tabel 4 1 Elemen Komunikasi Agresif.....	34
Tabel 4 2 Elemen Tindakan Menghina	36
Tabel 4 3 Elemen Motivasi	38
Tabel 4 4 Elemen Kesadaran.....	41
Tabel 4 5 Elemen Intensitas Bermain	45
Tabel 4 6 Elemen Hero	45
Tabel 4 7 Elemen Usia	47
Tabel 4 8 Elemen Peka Teknologi	48



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA