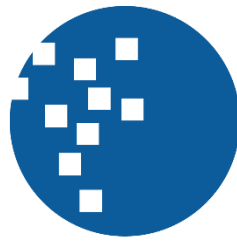


**PENGGUNAAN SIMBOL *TRASH TALKING* DALAM
KOMUNIKASI KELOMPOK (*DISCORD*) *VALORANT*
MENGUNAKAN INTERAKSIONISME SIMBOLIK**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Muhammad Difa Ryansyah

0000041382

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

2024

**PENGGUNAAN SIMBOL *TRASH TALKING* DALAM
KOMUNIKASI KELOMPOK (*DISCORD*) *VALORANT*
MENGUNAKAN INTERAKSIONISME SIMBOLIK**



**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi**

Muhammad Difa Ryansyah

0000041382

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

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Muhammad Difa Ryansyah
NIM : 00000041382
Program studi : Ilmu Komunikasi

Skripsi dengan judul:

“PENGUNAAN SIMBOL *TRASH TALKING* DALAM KOMUNIKASI KELOMPOK (*DISCORD*) *VALORANT* MENGGUNAKAN INTERAKSIONISME SIMBOLIK”

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 skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 29 Mei 2024



(Difa Ryansyah)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

PENGGUNAAN SIMBOL TRASH TALKING DALAM KOMUNIKASI KELOMPOK (DISCORD) VALORANT MENGGUNAKAN INTERAKSIONISME SIMBOLIK

Oleh

Nama : Difa Ryansyah

NIM : 00000041382

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Komunikasi

Telah diujikan pada hari Selasa, 11 Juni 2024

Pukul 14.30 s.d 16.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang

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

Penguji

Novaldy
Prawhesmara
2024.06.27

11:27:07 +07'00

Novaldy Prawhesmara, S.Kom., M.I.Kom.
NIDN 0307117806

Pembimbing

Maria Advenita Gita Elmada, S.I.Kom., M.Si.
NIDN 0309129202

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Cendera Rizky Anugrah Bangun S.Sos., M.Si
NIDN 0304078404

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Difa Ryansyah
NIM : 00000041382
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Jenjang : D3/S1/S2
Jenis Karya : Skripsi

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.

PENGGUNAAN SIMBOL TRASH TALKING DALAM KOMUNIKASI KELOMPOK (DISCORD) VALORANT MENGGUNAKAN INTERAKSIONISME SIMBOLIK

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, 29 Mei 2024



(Muhammad Difa Ryansyah)

KATA PENGANTAR


Sepanjang proses penyelesaian skripsi ini, saya senantiasa mengucapkan puji syukur yang setulus-tulusnya kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan kesehatan yang telah diberikan kepada saya untuk mencapai tujuan ini. Dalam setiap kesempatan, saya dengan rendah hati memohon bimbingan-Nya agar skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan akurat.

Saya tidak lupa untuk berterima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, M.A. selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. 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. Ibu Maria Advenita Gita Elmada, S.I.Kom., M. Si. sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan banyak bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Orang Tua dan Keluarga saya yang selalu memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Dengan penuh kesadaran bahwa skripsi ini masih memiliki beberapa kekurangan, penulis tetap berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi khalayak luas. Penulis juga ingin menjadikan skripsi ini sebagai sumber pembelajaran yang berharga, terutama bagi komunitas Valorant dan para pemain Valorant di Indonesia.

Tangerang, 29 Mei 2024


(Muhammad Difa Ryansyah)

**PENGUNAAN SIMBOL TRASH TALKING DALAM KOMUNIKASI
KELOMPOK (DISCORD) VALORANT MENGGUNAKAN
INTERAKSIONISME SIMBOLIK**

Muhammad Difa Ryansyah

ABSTRAK

Teknologi modern terus melahirkan inovasi-inovasi terbaru setiap tahunnya. Salah satu inovasi teknologi modern adalah *game online*. *Game online* seringkali menjadi sarana hiburan yang sangat populer, salah satu *game online* yang sedang marak dimainkan adalah *valorant*. *Valorant* merupakan game FPS (*First Person Shooter*) yang bisa dimainkan secara bersama atau disebut sebagai multiplayer. Tiga tahun berlalu sejak *Valorant* pertama kali dirilis pada 2 Juni 2020 dan banyak komunitas yang hadir di Indonesia sebagai wadah untuk mereka berdiskusi dan merencanakan strategi bersama. Di dalam sebuah komunitas ada beragam komunikasi yang terjadi. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan wawancara, dengan menggunakan teori interaksionisme simbolik. Penulis ingin membahas lebih dalam tentang symbol-simbol *trash talking* apa saja yang terjadi didalam komunikasi mereka. Hal tersebut dipicu oleh banyaknya keresahan yang terjadi kepada pemain *valorant* khususnya di Indonesia, banyak dari pemain yang pernah mengalami tekanan mental, merasa di rundung, bahkan sampai merasa dirinya tidak berguna hanya karena *trash talking* yang diucapkan oleh *player* lain. Hasil dari penelitian ini, sudah penulis rangkum dengan melakukan teknik wawancara bersama kelima informan yang menyimpulkan bahwa *trash talking* adalah suatu hal yang sering terjadi selama *game* berlangsung baik komunikasi didalam *game* maupun komunitas *discord*, penulis menemukan bahwa adanya maksud lain mengapa mereka melakukan hal tersebut, yaitu mereka ingin memotivasi pemain lain agar bisa bermain lebih baik lagi dan menyemangati *player* tersebut. Hasil penelitian yang penulis dapat simpulkan adalah adanya simbol-simbol dan perbedaan pemaknaan dari beberapa pemain *valorant* dalam komunitas tentang *trash talking* itu sendiri.

Kata kunci: Komunikasi Kelompok, Teori Interaksionisme Simbolik, Komunitas *Discord Valorant*, *Trash talking*

**THE USE OF TRASH TALKING SYMBOLS IN VALORANT GROUP
COMMUNICATION (DISCORD) USING SYMBOLIC INTERACTIONISM**

Muhammad Difa Ryansyah

ABSTRACT

Modern technology continues to give birth to the latest innovations every year. One of the modern technological innovations is online gaming. Online games are often a very popular means of entertainment, one of the online games that is currently being played is Valorant. Valorant is an FPS (First Person Shooter) game that can be played together or called multiplayer. Three years have passed since Valorant was first released on June 2, 2020, and many communities are present in Indonesia as a forum for them to discuss and plan strategies together. In a community there are various types of communication that occur. In this research the author used a qualitative descriptive research method with an interview approach, using symbolic interactionism theory. The author wants to discuss further about what trash talking symbols occur in their communication. This was triggered by the many unrest that occurred among players regarding Valorant, especially in Indonesia, many of the players had experienced mental pressure, felt bullied, and even felt like they were useless just because of the trash talk spoken by other players. The author has summarized the results of this research by conducting interview techniques with the five informants who concluded that Trash Talking is something that often occurs during the game, both in-game communication and in the discord community. The author found that there is another reason why they do this, namely they want to motivate other players to play better and encourage these players. The results of the research that the author can conclude are the existence of symbols and differences in meaning from several Valorant players in the community regarding trash talk itself.

Keywords: *Group Communication, Symbolic Interactionism Theory, Discord Community, Trash Talking.*

DAFTAR ISI

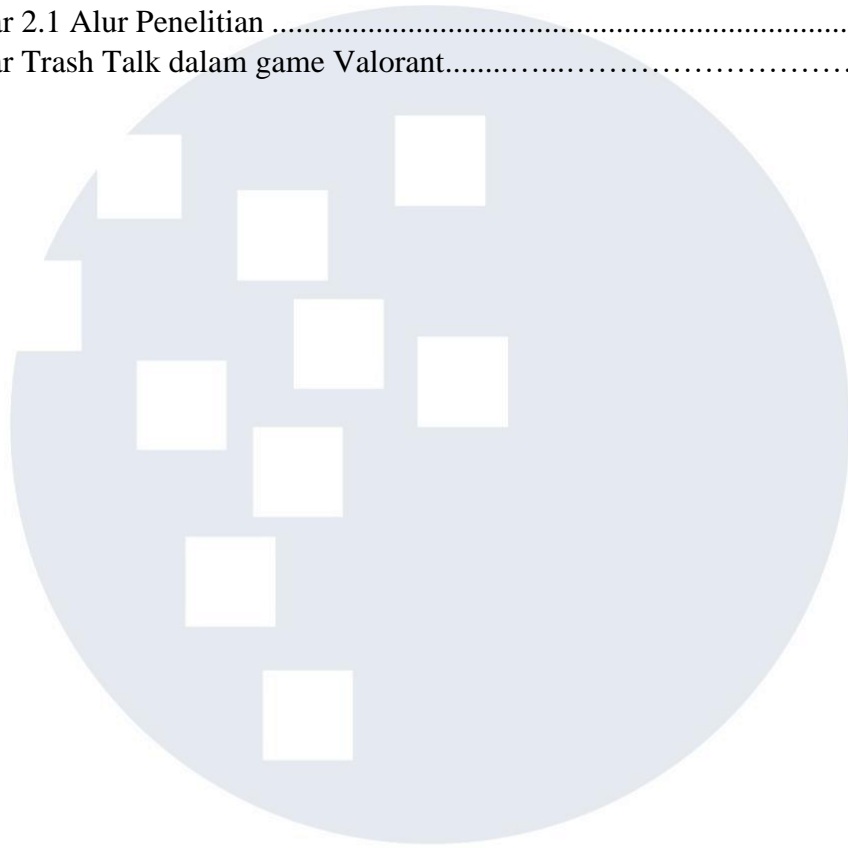
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Pertanyaan Penelitian	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Kegunaan Penelitian	4
1.5.1 Kegunaan Akademis	5
1.5.2 Kegunaan Praktis	5
1.5.3 Kegunaan Sosial	5
BAB II KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Landasan Teori atau Landasan Konsep yang digunakan	9
2.2.1 Interaksionisme Simbolik	9
2.2.2 Komunikasi Kelompok	12
2.3 Alur Penelitian	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1 Paradigma Penelitian	16
3.2 Jenis dan Sifat Penelitian	17
3.3 Metode Penelitian	18

3.4	Key Informan dan Informan (Studi Kasus)/Unit Analisis (Analisis Isi)	19
3.5	Teknik Pengumpulan Data	21
3.6	Keabsahan Data	22
3.7	Teknik Analisis Data	23
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	25
4.1	Subjek/Objek Penelitian	25
4.2	Hasil Penelitian	25
4.3	Pembahasan	49
4.3.5	Perilaku Pemain <i>Game Valorant</i> Bisa Menjadi Pelaku dan Korban <i>Trash talking</i>	56
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	61
5.1	Kesimpulan	61
5.2	Saran	62
5.2.1	Saran Akademis	62
5.2.2	Saran Praktis	62
LAMPIRAN		67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Penelitian15
Gambar Trash Talk dalam game Valorant.....118

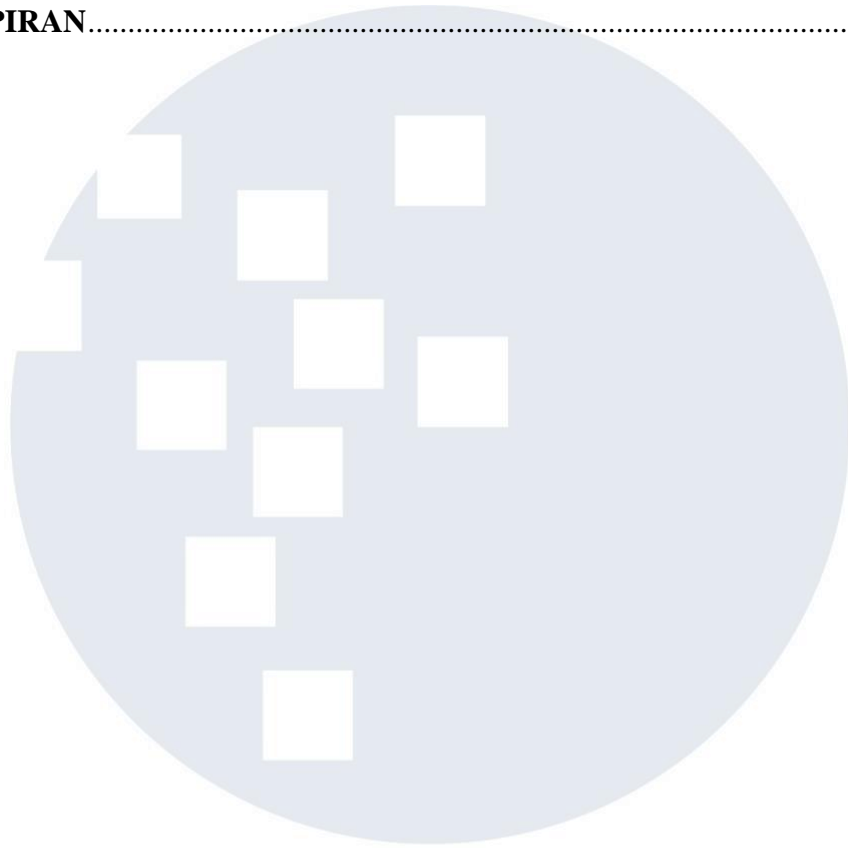


UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN.....67



UMN

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**