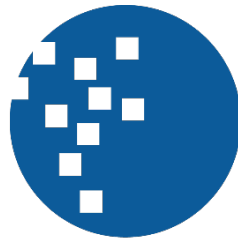


**PERILAKU TOXIC DALAM KOMUNIKASI CMC :
STUDI KASUS KOMUNITAS DISCORD “DRIVE
THRU” BERDASARKAN TEORI SYMBOLIC
CONVERGENCE**



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Matthew Nathanael

00000036743

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERILAKU TOXIC DALAM KOMUNIKASI CMC :
STUDI KASUS KOMUNITAS DISCORD “DRIVE
THRU” BERDASARKAN TEORI SYMBOLIC
CONVERGENCE**



Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi

Matthew Nathanael

00000036743

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Matthew Nathanael

Nomor Induk Mahasiswa : 00000036743

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Skripsi dengan judul:

**PERILAKU TOXIC DALAM KOMUNIKASI CMC :
STUDI KASUS KOMUNITAS DISCORD “DRIVE
THRU” BERDASARKAN TEORI SYMBOLIC
CONVERGENCE**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis 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 magang maupun dalam penulisan laporan karya tulis , saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk skripsi yang telah saya tempuh.

Tangerang, 19 Desember 2024



Matthew Nathanael

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

PERILAKU TOXIC DALAM KOMUNIKASI CMC : STUDI KASUS KOMUNITAS DISCORD “DRIVE THRU” BERDASARKAN TEORI SYMBOLIC CONVERGENCE

Oleh

Nama : Matthew Nathanael

NIM : 00000036743

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Komunikasi


Telah diujikan pada hari Kamis, 9 Januari 2025 Pukul

10.00 s.d 11.30 dan dinyatakan

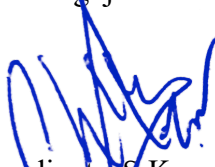
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.


Ketua Sidang


Khairul Syafuddin, S.I.Kom., MA
(NIDN. 0309109302)


Penguji


Charlie Tjokrodinata, S.Kom., M.Sc.
(NIDN. 0324098002)

Pembimbing


Digitally signed
by Chininta
Date: 2025.01.28
12:20:12 +07'00'
Chininta Rizka Angelia, S.I.Kom., M.Si,
(NIDN. 0320079201)

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi


Digitally signed by
Cendera Rizky
Anugrah Bangun
Date: 2025.01.29
15:15:40 +07'00'
Cendera Rizky Anugrah Bangun, S.Sos., M.Si
(NIDN. 0304078404)

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Matthew Nathanael
NIM : 00000036743
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : “Perilaku Toxic dalam Komunikasi CMC :
Studi Kasus Komunitas Discord “Drive-Thru” Berdasarkan Teori Symbolic
Convergence”

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- Lainnya, pilih salah satu:
 - Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 19 Desember 2024



(Matthew Nathanael)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yesus Kristus, atas selesainya penulisan skripsi ini dengan judul: “Perilaku Toxic dalam Komunikasi CMC : Studi Kasus Komunitas Discord “Drive-Thru” Berdasarkan Teori Symbolic Convergence” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Program Studi Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, skripsi ini akan tidak maksimal. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dr. Rismi Juliadi, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
3. Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Chininta Rizka Angelia, S.I.Kom., M.Si, sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya skripsi ini.
5. Khairul Syafuddin, S.I.Kom., MA sebagai Ketua Sidang dan Charlie Tjokrodinata, S.Kom., M.Sc.sebagai Dosen Penguji, yang telah memberikan saran dalam proses perbaikan skripsi ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat berguna bagi penelitian baru, sebagai referensi untuk hal-hal yang lebih baik kedepannya.

Tangerang, 19 Desember



Matthew Nathanael

PERILAKU TOXIC DALAM KOMUNIKASI CMC : STUDI KASUS KOMUNITAS DISCORD “DRIVE THRU” BERDASARKAN TEORI SYMBOLIC CONVERGENCE

Matthew Nathanael

ABSTRAK

Komunikasi adalah aspek penting dalam kehidupan manusia yang terbagi menjadi dua bentuk: verbal dan non-verbal. Dengan kemajuan teknologi, komunikasi kini dapat dilakukan secara real-time melalui internet, salah satunya menggunakan platform Discord, yang menyediakan layanan text chat dan voice chat. Dalam permainan online seperti Valorant, komunikasi antar anggota tim sangat krusial untuk mencapai kemenangan. Discord memungkinkan interaksi real-time yang termasuk dalam Computer Mediated Communication (CMC), membantu pemain membangun makna bersama dan solidaritas tim. Namun, perilaku toxic seperti communicative aggression, cheating, mediocritizing, dan sabotaging dapat merusak kerjasama tim. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus (explanation buildings). Data diperoleh melalui proses wawancara terhadap 3 informan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi simbol-simbol dan komunikasi dalam komunitas Discord guna menghindari perilaku toxic, sehingga menciptakan komunikasi yang sehat. Teori yang digunakan mencakup Computer Mediated Communication, Symbolic Convergence Theory, dan perilaku toxic. Hasil dari penelitian ini adalah ditemukannya simbol-simbol yang dapat mengarah kepada perilaku toxic di dalam suatu komunitas. Simbol-simbol yang mengarah ke perilaku toxic ini dapat menimbulkan rusaknya komunikasi dan juga jalannya permainan. Tetapi perilaku toxic ini jarang terjadi, karena simbol-simbol yang biasa digunakan didalam komunitas untuk berkomunikasi, beberapa ada yang dianggap sebagai candaan atau gurauan. Tetapi terkadang beberapa orang juga tersinggung oleh simbol-simbol ini karena faktor-faktor seperti kondisi perasaan dan juga tekanan dari game itu sendiri. Terdapat faktor-faktor seperti Gen Z yang juga mempengaruhi perilaku toxic terjadi di komunitas “Drive-Thru”.

Kata kunci: *CMC, Discord, Perilaku Toxic, Symbolic Convergence Theory*

***Toxic Behavior in CMC Communication: A Case Study of the Discord
Community "Drive Thru" Based on Symbolic Convergence Theory***

Matthew Nathanael

ABSTRACT

Communication is an essential aspect of human life that can be divided into two forms: verbal and non-verbal. With the advancement of technology, communication can now occur in real-time over the internet, one of which is through the Discord platform, which provides text chat and voice chat services. In online games like Valorant, communication among team members is crucial for achieving victory. Discord facilitates real-time interaction, which falls under the category of Computer Mediated Communication (CMC), helping players build shared meaning and team solidarity. However, toxic behaviors such as communicative aggression, cheating, mediocritizing, and sabotaging can undermine team cooperation. This research employs a descriptive qualitative approach using a case study method (explanation building). Data were obtained through interviews with three informants. The aim of this study is to identify symbols and communication within the Discord community to avoid toxic behaviors, thereby creating healthy communication. The theories utilized include Computer Mediated Communication, Symbolic Convergence Theory, and toxic behaviors. The results of this study reveal the existence of symbols that can lead to toxic behaviors within a community. These symbols can disrupt communication and the flow of the game. However, toxic behaviors are relatively rare, as the symbols commonly used in the community for communication are often considered jokes or light-hearted banter. Nonetheless, some individuals may feel offended by these symbols due to factors such as their emotional state and the pressures of the game itself. Additionally, factors such as the influence of Gen Z also play a role in the occurrence of toxic behaviors within the "Drive-Thru" community.

Keywords: CMC, Discord, Toxic Behavior, Symbolic Convergence Theory

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

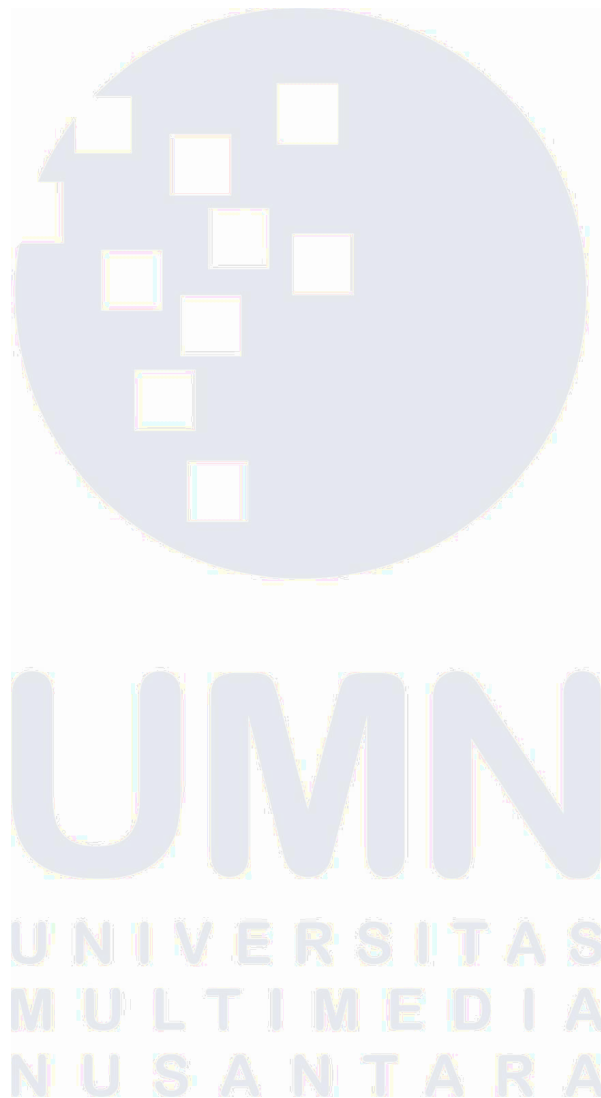
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Pertanyaan Penelitian	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Kegunaan Penelitian	6
1.5.1 Kegunaan Akademis	6
1.5.2 Kegunaan Praktis	6
1.5.3 Kegunaan Sosial	6
1.5.4 Keterbatasan Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Landasan Konsep	14
2.2.1 <i>Computer Mediated Communication (CMC)</i>	14
2.2.2 <i>Perilaku Toxic</i>	15
2.2.3 <i>Symbolic Convergence Theory</i>	17
2.3 Kerangka Pemikiran	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1 Paradigma Penelitian	19
3.2 Jenis dan Sifat Penelitian	19

3.3	Metode Penelitian	20
3.4	Pemilihan Informan.....	20
3.5	Teknik Pengumpulan Data	21
3.5.1.	Data Primer.....	22
3.5.2.	Data Sekunder.....	22
3.6	Keabsahan Data.....	23
3.7	Teknik Analisis Data.....	23
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		25
4.1	Subjek dan Objek Penelitian	25
4.1.1.	Subjek Penelitian	25
4.1.2.	Objek Penelitian.....	26
4.2	Hasil Penelitian	26
4.2.1.	<i>Computer Mediated Communication</i>	26
4.2.2.	Perilaku Toxic.....	34
4.2.3.	Generasi Z (Gen Z)	41
4.3	Pembahasan.....	43
4.3.1	Implementasi <i>Computer Mediated Communication</i> di <i>Game Valorant</i>	44
4.3.2	Perilaku Toxic dalam Komunikasi Berbasis CMC di <i>Game Valorant</i>	46
4.3.3	Faktor Penyebab Perilaku <i>Toxic</i> Gen Z dalam Implementasi CMC	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		51
5.1	Kesimpulan	51
5.2	Saran	52
5.2.1	Saran Akademis.....	52
5.2.2	Saran Praktis.....	52
DAFTAR PUSTAKA		54
LAMPIRAN.....		56

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

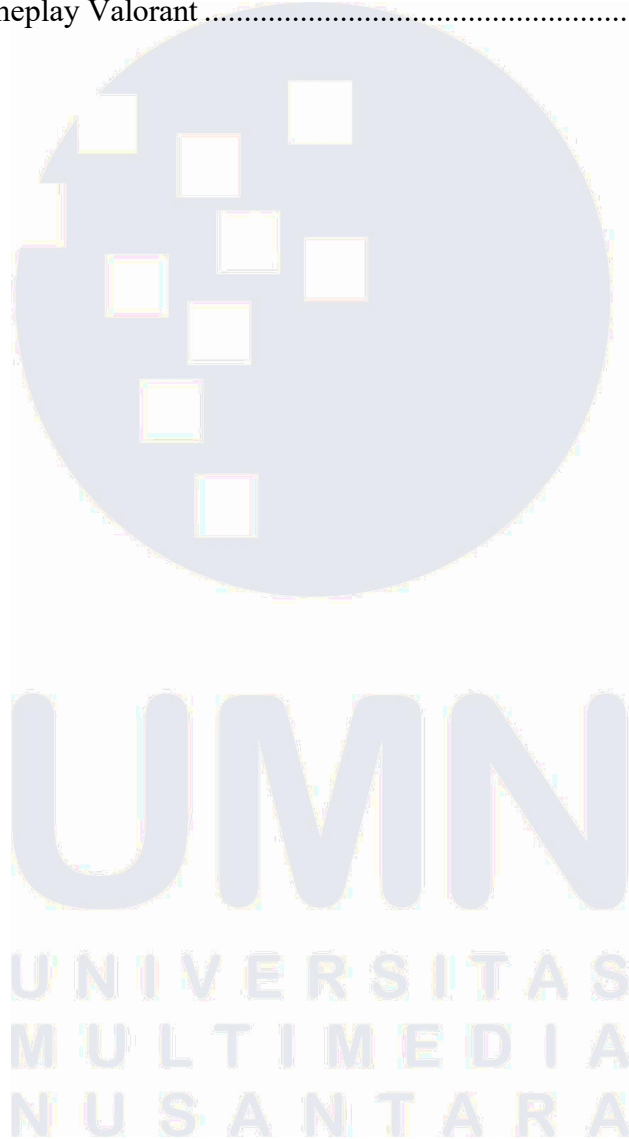
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	22
Tabel 3.4.1 Daftar Informan.....	33



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Perbandingan FPS, MOBA, MMORPGs, dan Platform	2
Gambar 1.2 Gameplay Valorant	3



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Turnitin	56
Lampiran B. Form Konsultasi Skripsi	60
Lampiran C. Pertanyaan Wawancara dan Transkrip.....	87

