

SKRIPSI

FENOMENA *TRASH TALK* ANTAR PEMAIN *GAME VALORANT*

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pada
program studi Ilmu Komunikasi

OLEH:

NORLAILA HAFIZAH

1810414120017



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

2025



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

FENOMENA *TRASH TALK* ANTAR PEMAIN *GAME VALORANT*

- A. Nama Mahasiswa : Norlaila Hafizah
NIM : 1810414120017
- B. Telah dinyatakan LULUS dengan nilai 79.93 (A-) dalam ujian mempertahankan skripsi tingkat Sarjana (S1) Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat, pada tanggal 14 Mei 2025..
- C. Tim Penguji:

a. Ketua

Dr. Yuanita Setyastuti, S.IP., M.Si
NIP. 198208212006042002

()

b. Sekretaris

Noviana Sari, S.IP., M.A
NIP. 198511072015042001

()

c. Anggota

Putri Ayu Hidayatur Rafiqoh, S.pd, MA
NIP. 199202182019032020

()

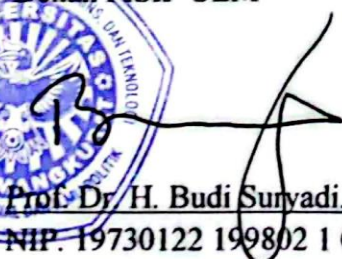
Banjarmasin, 25 Juni 2025
Ketua Tim Penguji,



Dr. Yuanita Setyastuti, S.IP., M.Si
NIP. 198208212006042002

Mengetahui,
Dekan FISIP ULM




Prof. Dr. H. Budi Suryadi, S.Sos., M.Si
NIP. 19730122 199802 1 001

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Fenomena Trash talk Antar Pemain Game Valorant.*” Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lambung Mangkurat.

Proses penyusunan skripsi ini tentu tidak berjalan dengan mudah. Banyak tantangan, keraguan, dan kelelahan yang penulis hadapi sepanjang prosesnya. Namun, dengan dukungan, doa, serta bantuan dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan sebaik-baiknya. Untuk itu, dengan tulus penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad, S.E., M.Si., selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Prof. Dr. H. Budi Suryadi, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat.
3. Ibu Dr. Yuanita Setyastuti, M.Si., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi dan Dosen Pembimbing yang dengan sabar telah membimbing, mengarahkan, dan memberi masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Noviana Sari, S.IP., M.A., selaku Dosen Penguji Pertama, dan Ibu Putri Ayu Hidayatur Rafiqoh, S.Pd., M.A., selaku Dosen Penguji Kedua, atas masukan dan kritik yang membangun.
5. Seluruh dosen Ilmu Komunikasi yang telah berbagi ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.

6. Kedua orang tua tercinta dan keluarga yang tidak henti-hentinya memberikan doa, semangat, dan dukungan dalam berbagai bentuk, baik secara moril maupun materiil.
7. Teman-teman yang selalu mengingatkan aku untuk mengerjakan skripsi. Mendukung dan memberikan bantuan yang aku butuhkan saat bertanya apapun yang aku tidak tau.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, dengan rendah hati penulis membuka diri terhadap segala bentuk saran dan kritik yang membangun demi perbaikan ke depan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis maupun pembaca yang memiliki ketertarikan pada topik yang dibahas.

Banjarmasin, Mei 2025

Norlaila Hafizah

ABSTRAK

Norlaila Hafizah, 1810414120017, 2025, Fenomena *Trash talk* Antar Pemain *Game* Valorant. Dibawah bimbingan Yuanita Setyastuti.

Fenomena *trash talk* dalam permainan daring seperti *Valorant* mencerminkan bentuk interaksi komunikasi yang berkembang dalam ruang kompetitif berbasis *new media*. Perilaku ini sering kali ditandai dengan ejekan verbal, sindiran kasar, hingga provokasi antar pemain yang menjadi bagian dari dinamika permainan. Namun, *trash talk* tidak hanya mencerminkan kompetisi semata, melainkan juga dapat menimbulkan dampak sosial yang serius. Terdapat sejumlah kasus di mana konfrontasi verbal dalam permainan daring memicu konflik di dunia nyata, bahkan hingga berujung pada kekerasan fisik.

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pengalaman, motif, dan makna yang terkandung dalam praktik *trash talk* antar pemain *Valorant*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam terhadap sepuluh informan yang aktif bermain dan pernah terlibat dalam interaksi *trash talk* selama bermain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *trash talk* dimanifestasikan dalam berbagai bentuk, seperti penggunaan bahasa kasar, sindiran dalam teks, serta gaya bicara yang bersifat Memprovokasi. Motifnya meliputi hiburan, ekspresi emosi, strategi permainan, hingga penguatan identitas kelompok. Melalui teori Computer Mediated Communication (CMC), Interaksionisme Simbolik, dan Social Identity and Deindividuation Effects (SIDE), fenomena *trash talk* dipahami sebagai bagian dari pola komunikasi modern yang terbentuk dalam ruang virtual yang anonim dan kompetitif.

Kata Kunci: *Trash talk*, *Game Online*, Komunikasi Digital

ABSTRACT

Norlaila Hafizah, 1810414120017, 2025. The Phenomenon of *Trash talk* Among Valorant Players. Supervised by Yuanita Setyastuti.

The phenomenon of *trash talk* in online games such as *Valorant* reflects a form of communication interaction that develops within competitive spaces based on new media. This behavior is often marked by verbal insults, harsh sarcasm, and provocation between players, becoming part of the dynamics of online gaming. However, *trash talk* does not merely represent virtual competition—it may also trigger serious social impacts. Several real-life cases have shown that verbal confrontations in online games can escalate into real-world conflicts, even resulting in physical violence.

This study aims to describe the experiences, motives, and meanings embedded in *trash talk* interactions among *Valorant* players. This research uses a qualitative approach with a phenomenological method. Data were collected through in-depth interviews with ten informants who actively play and have been involved in *trash talk* communication during gameplay.

The findings show that *trash talk* is manifested in various forms, such as the use of offensive language, textual sarcasm, and provocative speech styles. The underlying motives include entertainment, emotional expression, game strategy, and strengthening group identity. Through the perspectives of Computer Mediated Communication (CMC), Symbolic Interactionism, and the Social Identity and Deindividuation Effects (SIDE) theory, *trash talk* is understood as part of a modern communication pattern shaped within anonymous and competitive virtual environments.

Keywords: *Trash talk*, Online Games, Digital Communication

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	6
1.3 TUJUAN PENELITIAN	6
1.4 MANFAAT PENELITIAN	7
1.4.1 Manfaat Teoritis	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
BAB II	9
TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 PENELITIAN SEJENIS	9
2.2 TINJAUAN KONSEPTUAL	17
2.2.1 Komunikasi	17
2.2.2 Komunikasi Digital	18
2.2.3 New Media	18
2.2.4 <i>Trash talk</i>	19
2.2.5 Game Online	23
2.2.7 Game Online Valorant	25
2.3. TINJAUAN TEORI	28

2.3.1. Computer Mediated Communication (CMC)	28
2.3.2 Interaksionisme Simbolik (Symbolic Interactionism)	29
2.3.3 Social Identity Model of Deindividuation Effects (SIDE)	30
2.4 KERANGKA PEMIKIRAN	32
BAB III	33
METODE PENELITIAN.....	33
3.1 PENDEKATAN PENELITIAN	33
3.2 TIPE PENELITIAN	33
3.3 OBJEK PENELITIAN	34
3.4 INFORMAN PENELITIAN	34
3.5 JENIS DAN SUMBER DATA	35
3.6 TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	35
3.7 TEKNIK ANALISIS DATA	36
3.8 TRINGULASI DATA.....	37
3.9 WAKTU DAN LOKASI PENELITIAN	37
BAB IV	39
HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	39
4.1 Gambaran Umum.....	39
4.2 Hasil Penelitian dan Pembahasan	41
BAB V.....	60
PENUTUP.....	60
1.1 KESIMPULAN	60
5.2 SARAN	60
DAFTAR PUSTAKA	62

DAFTAR LAMPIRAN

Daftar Pertanyaan	62
Transkrip Wawancara.....	64