

**PRAKTIK *TRASH-TALKING* PADA KOMUNITAS DIGITAL DISCORD
(PEMAIN SKY: CHILDREN OF THE LIGHT INDONESIA)**

SKRIPSI



Disusun oleh:

Aulia Adityasih Ramadhanti

071711533016

**S1 ILMU KOMUNIKASI
DEPARTEMEN KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL & ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA**

**PRAKTIK *TRASH-TALKING* PADA KOMUNITAS DIGITAL DISCORD
(PEMAIN SKY: CHILDREN OF THE LIGHT INDONESIA)**

SKRIPSI



Disusun oleh:

Aulia Adityasih Ramadhanti

071711533016

**S1 ILMU KOMUNIKASI
DEPARTEMEN KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL & ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA**

Semester Genap 2021/2022

Halaman Pernyataan Tidak Plagiat

Bagian atau keseluruhan isi skripsi ini tidak pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademis pada bidang studi dan/atau universitas lain dan tidak pernah dipublikasikan/ditulis oleh individu selain penyusun kecuali bila dituliskan dengan format kutipan (langsung ataupun tidak langsung) dalam isi skripsi.

Apabila ditemukan bukti bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Airlangga.

Surabaya, Kamis 16 Juni 2022



(.....)
Aulia Adityasih Ramadhanti

**PRAKTIK TRASH-TALKING PADA KOMUNITAS DIGITAL DISCORD
(PEMAIN SKY: CHILDREN OF THE LIGHT INDONESIA)**

SKRIPSI

Maksud: sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 pada
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga

Disusun oleh

Aulia Adityasih Ramadhanti

071711533016

**S1 ILMU KOMUNIKASI
DEPARTEMEN KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL & ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA**

Semester Genap 2021/2022

HALAMAN PERSETUJUAN

PRAKTIK TRASH TALKING PADA KOMUNITAS DIGITAL DISCORD (PEMAIN ONLINE SOCIAL GAME SKY CHILDREN OF THE LIGHT INDONESIA)

Skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan telah disetujui untuk diujikan

Dosen Pembimbing



IGAK. Satrya Wibawa, S.Sos., MCA., Ph.D.
NIP. 197508032000031001

HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI

Skripsi ini telah diujikan dan disahkan dihadapan Komisi Penguji

Program Studi Ilmu Komunikasi
Departemen Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Airlangga

Pada Hari : Selasa
Tanggal : 05 Juli 2022
Pukul : 10.30 - 12.30

Komisi Penguji terdiri dari

Ketua Penguji



Irfan Wahyudi, S. Sos., M.Comms., Ph.D
NIP. 198110302014041001

Anggota 1



Prof. Rahmah Ida, Dra., M. Com., Ph.D.
NIP. 196905241993032001

Anggota 2



IGAK. Satrya Wibawa, S.Sos., MCA., Ph.D.
NIP. 197508032000031001

Abstrak

Penelitian ini mengkaji praktik *trash-talking* pada *online social game* Sky Children of The Light. *Online social game* sedikit, atau tidak memiliki unsur kompetisi dan memiliki model *sandbox gameplay*. Penelitian ini signifikan karena penggunaan *trash-talk* ditemukan pada *game online social*. Yang berarti pemain paham terhadap limitasi dalam menulis pesan atau menyampaikan pesan melalui platform permainan tersebut. Pemain dapat memanfaatkan fitur komunikasi verbal dengan *chatbox* serta komunikasi non verbal seperti *emote* dan *built in voice*. Namun tidak hanya itu, pemain dari Sky: Children of The Light dapat menggunakan aplikasi 3rd party seperti *Discord server* komunitas digital pemain Sky: Children of The Light.

Melalui analisis wawancara mendalam dan analisis teks terhadap tiga pemain dengan latar yang berbeda, peneliti menemukan bahwa praktik dari *trash-talking* juga dapat ditemukan pada jenis *game* lainnya. Sehingga peneliti menemukan bahwa adanya praktik *trash-talking* dalam *online social game*.

Kata Kunci: *Trash-talking, Online Social Game, Sky: Children of the Light, komunitas digital, Discord*

Abstract

This study examines the practice of trash talk in the online social game Sky Children of The Light. Online social games have little or no competition and have a sandbox gameplay model. This study is significant because the use of trash-talk is found in online social games. Which means players understand the limitations in writing messages or conveying messages through the game platform. Players can take advantage of verbal communication features with the chatbox as well as non-verbal communication such as emotes and built in voice. But not only that, players from Sky: Children of The Light can use third-party applications such as the Discord community server, digital player Sky: Children of The Light.

Through in-depth interviews and text analysis of three players with different backgrounds, researchers found that the practice of trash-talking can also be found in other types of games. So the researchers found that there was a practice of trash-talking in online social games.

Keywords: Trash-talking, Online Social Game, Sky: Children of the Light, Digital Community, Discord

Kata Pengantar

Puji syukur tuhan yang maha esa karena telah memberikan saya kekuatan dan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini. Skripsi juga tak mungkin akan selesai tanpa adanya kekuatan dibalik perjuangan penyusunan skripsi ini;

1. Pertama-tama saya ingin berterima kasih kepada keluarga saya, kedua *momay* dan *dadoy* saya karena telah membesarkan saya, dan mempercayakan saya untuk dapat menyelesaikan studi ini. Serta keluarga saya Aki, Yangti, Alm. Yangkung, adik saya Adhil dan yang tercinta almarhumah Ani yang senantiasa mendoakan saya dan menemani saya selama saya tumbuh dan berproses.
2. Terima kasih banyak kepada dosen pembimbing saya mas IGAK Satrya karena telah sabar membimbing saya, serta menuntun saya untuk menyelesaikan studi S1 saya ini. Saya sangat berterima kasih atas bahan bacaan, dan *postingan* mas Igak yang terus menyindir secara efektif mahasiswanya untuk cepat-cepat lulus.
3. Keempat saya ingin berterima kasih kepada dosen dan staff departemen ilmu komunikasi universitas airlangga, atas ilmu yang diberikan serta dukungan selama saya melakukan studi di kampus oranye (yang abu-abu) ini.
4. Kelima saya ingin berterima kasih kepada teman-teman yang senantiasa memberikan kekuatan untuk saya: Mitch, Anya Junor, Ilal, Wibi, Ilham, Nita, dan Evira sebagai teman-teman yang membantu banyak saya selama masa perkuliahan dan pengerjaan skripsi berlangsung. Serta Nabila Gita, Sania, Salma, Zia, Nurul, Nimita, Amanda, dan Agita yang telah memberikan saya semangat dalam menyelesaikan skripsi

5. Keenam terimakasih kepada responden saya Kiwi (Thatskykiwi), Jupiter (Nightskyjupiter), dan Fadhel (Humblegod) karena sangat membantu dalam proses pengerjaan skripsi saya sehingga skripsi ini dapat selesai secara utuh.
6. Ketujuh, saya berterima kasih banyak kepada *server* discord SKY ID SKYRIANS karena telah menjadi wadah berdiskusi dan lingkup observasi yang kooperatif. Terimakasih juga karena telah menjadi rumah inklusif bagi pemain SKY COTL Indonesia.
7. Untuk teman-teman *Burjo* saya, saya berterima kasih banyak karena telah menjadi tempat saya dalam berbagi kebahagiaan maupun sebagai tempat untuk berkeluh kesah, terutama saya ucapkan terimakasih banyak kepada kak Waty & Icha.
8. Yang terakhir saya ingin berterima kasih kepada semua pihak yang tak mungkin saya ucapkan. Terimakasih atas doa dan dukungannya selama proses pengerjaan skripsi ini berjalan hingga selesai.

DAFTAR ISI

Cover	1
Halaman Judul	i
Halaman Pernyataan Tidak Plagiat	ii
Halaman Persetujuan Pembimbing	iv
PRAKTIK <i>TRASH-TALKING</i> PADA KOMUNITAS DIGITAL DISCORD (PEMAIN SKY: CHILDREN OF THE LIGHT INDONESIA)	iv
HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI	v
Abstrak	vi
Abstract	vii
Kata Pengantar	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.5 Tinjauan Pustaka	10
1.5.1 Trash Talking dalam <i>game</i> online	10
1.5.2 <i>Online Social Game</i> Sebagai Medium Sosial	12
1.5.3 Trash Talking dalam Online Social Game.....	15
1.6 Metodologi Penelitian	17
1.6.1 Pendekatan dan Fokus Penelitian	17

1.6.2	Tipe Penelitian.....	18
1.6.3	Metode Penelitian.....	18
1.6.4	Sasaran Penelitian.....	19
1.6.5	Unit Analisis Data	20
1.6.6	Teknik Pengumpulan Data	20
1.6.7	Teknik Analisis Data	21
BAB 2	GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN	23
2.1	Sky: Children of the Light	23
2.2	Online Social Game	35
2.2.1	Perkembangan Online Social Game	36
2.3	Fitur Komunikasi dalam Permainan Sky: COTL	37
2.4	Profil Subjek Penelitian	42
BAB 3	TEMUAN DAN INTERPRETASI DATA	47
3.1	<i>Trash Talk</i> Dalam <i>Online Social Game</i> Sky Children of the Light	47
3.2	Kontrol Bahasa dalam Game Sky: COTL	55
3.3	Trash Talking dan Kedekatan Interpersonal Dalam Game Sky: COTL	59
BAB 4	KESIMPULAN DAN SARAN	64
4.1	Kesimpulan	64
4.2	Saran	65
	DAFTAR PUSTAKA	67
	LAMPIRAN	72
	Transkrip Wawancara	73
I.	Identitas Informan Kiwi	73

II.	Identitas Informan Jupiter	80
III.	Identitas Informan Fadhel	87
Berita Acara Revisi		97
Glosarium		100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan Game Sky Children of The Light	4
Gambar 1.2 Proses membuka fitur chat pada user lain.....	5
Gambar 1.4 Sensor kata pada <i>game</i> Sky: Children of the Light.....	7
Gambar 2.1 Aplikasi permainan Sky: COTL pada iOS appstore	26
Gambar 2.2 Realm Isle of Dawn.....	27
Gambar 2.3 <i>Realm Hidden Forest</i>	28
Gambar 2.4 <i>Realm Valley of Triumph</i>	29
Gambar 2.5 <i>Consent Check sebelum memasuki Eye of Eden</i>	30
Gambar 2.6 <i>Realm Vault of Knowledge</i>	31
Gambar 2.7 Area Orbit.....	32
Gambar 2.8 Social Area: Homespace	33
Gambar 2.9 Komunikasi non verbal pada <i>game</i> Sky: COTL	34
Gambar 2.10 Fitur komunikasi non verbal Sky: Honk	38
Gambar 2.11 Fitur table sebagai media berkomunikasi Sky: COTL	40
Gambar 2.12 Fitur Message Boat.....	41
Gambar 2.13 Fitur Komunikasi non Verbal: Honk.....	42
Gambar 3.1 Spam honk dalam Game Sky Children of The Light.....	52
Gambar 3.2 Sensor kata parsial Game Sky Children of The Light.....	56
Gambar 3.3 Sensor kata sudut pandang komunikator Game Sky Children of The Light.....	58
Gambar 3.4 Sensor kata sudut pandang komunikan Game Sky Children of The Light.....	59

