

**DAMPAK KOMUNIKASI TRASHTALK
TERHADAP GAMERS DALAM PERMAINAN
GAME ONLINE DOTA 2 DI WARUNG
INTERNET TUMANG GAME ONLINE
KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah
Jember untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Sarjana Ilmu
Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:
Achmad Fariz Setiawan
NIM. 1310521026

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER
DESEMBER 2017**



HALAMAN PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas ridho, rahmat dan karunia- Nya serta shalawat atas Nabi Muhammad SAW skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan ketulusan hati dan teriring rasa terimakasih, saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tua tercinta, Ayahandaku Iriyanto yang selama ini menjadi pahlawan terbaik dalam hidupku dan Ibundaku Fatimahtus Suhra yang selama ini tiada kata letih untuk memberikan dukungan dan semangat padaku. Terima kasih atas limpahan untaian doanya, kasih sayang yang selalu untukku, motivasi, nasihat, kesabaran dan pengorbanannya selama ini yang mengiringi setiap langkahku. Semoga Allah SWT selalu melindungi dan melimpahkan kebahagiaan di dunia maupun di akhirat;
2. Dosen Pembingu, Drs. Hery B. Cahyono M,Si yang selalu memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan tugas skripsi saya ini. Beribu ucapan terimakasih pada beliau, semoga dilindungi dan diberkahi kesehatan selalu oleh Allah SWT Amin Ya Robbal Alamin.
3. Kakak perempuanku yang tercinta Pramita Wulansari dan kakakku Oktabriatno Indrajit serta keluarga besar saya yang tidak bisa saya sebut satu persatu. Terimakasih sudah memeberikan dukungan serta mendoakanku daru jauh.
4. Sahabat-sahabat baikku (Akhmad Rudianto, Agustin Maulidatus Soleha dan Awit Istigfarin, Rizki devi permataningati) dan sahabat-sahabat lain yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, yang telah memberi dukungan, mendemgarkan curhatku, membagi pengalaman dalam suka maupun duka, dan memberi warna hidupku. Semoga persahabatan kita bagaikan saudara yang kekal abadi;
5. Teman-teman ILKOM (Ilmu Komunikasi) angkatan 2013/2014 yang memberikan motivasi dan doanya, semoga kalin segera menyusul amin
6. Kawan-kawan Tumang Dota 2 Gaming (TMG) Jember yang selalu menjadi responden terbaik dan membantu dalam penyusunan skripsi saya ini.
7. Almamaterku yang kubanggakan Universitas Muhammadiyah Jember;

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ

فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ۖ

5. Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.
6. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.
7. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Achmad Fariz Setiawan

Nim : 1310521026

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa skripsi yang saya tulis ini benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri; Bukan merupakan pengambil alihan, tulisan atau pemikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri, baik sebagian maupun keseluruhan.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil penjiplakan/plagiat, maka saya bersedia dan menerima sanksi atas perbuatan tersebut, termasuk pencabutan gelar akademik saya.

Jember, 20 Desember 2018

Yang membuat pernyataan

Achmad Fariz Setiawan

NIM : 1310521026

HALAMAN PERSETUJUAN

Sripsi dengan Judul: **DAMPAK KOMUNIKASI TRASHTALK TERHADAP GAMERS DALAM PERMAINAN DOTA 2 DI WARUNG INTERNET TUMANG GAME ONLINE KABUPATEN JEMBER.**

Oleh:

Nama : Achmad Fariz Setiawan

NIM : 1310521026

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh Tim penguji

Jember, 20 Desember 2017

Pembimbing I

Drs. Hery B. Cahyono M.Si.

NIDN. 0713046301

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh Achmad Fariz Setiawan, NIM: 1310521026 ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Muhammadiyah Jember pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 20 Desember 2018
Tempat : Gedung B, Lantai 3 Ruang 3.1

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Suyono, SH.,M.I.Kom.

NIDN. 0705086503

Drs Hery B Cahyono, M.Si

NIDN.0713046301

Anggota,

Ari Susanti, S.Sos, M.Med.Kom

NIDN. 0701047701

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Muhammadiyah Jember

Dekan,

Dr. Emy Kholifah R., M.Si.

NIDN. 0725036702

PERNYATAAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademi Universitas Muhammadiyah Jember, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Achmad Fariz Setiawan

NIM : 1310521026

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jember

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Muhammadiyah Jember **HAK BEBAS ROYALTY NONEKSKLUSIF** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul : **Dampak Komunikasi Trastalk terhadap Gamers dalam permainan Dota 2 di Warung Internet Tumang Game online Kabupaten Jember** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalty Noneklusif ini Universitas Muhammadiyah Jember berhak menyimpan, mengalih mediakan, memformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jember

Pada tanggal: 20 Desember 2017

Yang menyatakan,

Achmad Fariz Setiawan

NIM: 1310521026

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "DAMPAK KOMUNIKASI TRASHTALK TERHADAP GAMERS DALAM PERMAINAN GAME ONLINE DOTA 2 DI WARUNG INTERNET TUMANG GAME ONLINE KABUPATEN JEMBER". Tak lupa pula shalawat serta salam semoga tetep tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, serta kepada umatnya hingga akhir zaman. Sehingga Skripsi yang penulis susun ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Fakultas Ilmu Sosiasl dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jember.

Dalam proses penyusunan skripsi ini penulis banyak menerima bimbingan, saran pendukung, kritik semangat dan perhatian dari berbagai pihak. Penulis sadar tanpa adanya bantuan yang tulus ikhlas dari berbagai pihak tersebut, skripsi ini tidak akan terwujud. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Emy Kholifah R., M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Muhammadiyah Jember;
2. Bapak Suyono, SH., M.I.Kom, selaku Kaprodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Muhammadiyah Jember,
3. Bapak/Ibu dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Jember;
4. Semua pihak yang membantu dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhirul kalam penyusun berharap semoga karya tulis ilmiah ini dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca.

Jember, 20 Desember 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN LOGO	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTO	iv
HALAMAN KEASLIAN TULIASAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pengertian Komunikasi	6
2.1.1 Fungsi Komunikasi	10
2.1.2 Tujuan Komunikasi	11
2.1.3 Proses Komunikasi	11
2.1.4 Faktor Hambatan Komunikasi	12
2.2 Asal Usul Bahasa	13
2.2.1 Fungsi Bahasa dalam kehidupan manusia	14
2.2.2 Karakteristik Bahasa	15
2.2.3 Penyalahgunaan Bahasa	17
2.3 Teori Media Sosial.....	18
2.3.1 Perkembangan Media Sosial.....	19
2.3.2 Dunia Vertual.....	21
2.3.3 Level Komunikasi dalam Media Sosial.....	21
2.4 Teori Uses dan Gratification	22
2.5 Sejarah Dota 2	23

BAB 3 METODE PENELITIAN	28
3.1 Metode Penelitian	28
3.2 Penentuan Lokasi Penelitian.....	28
3.3 Penentuan Sumber Data	29
3.4 Teknik Pengumpulan Data	29
3.5 Analisis Data	31
BAB 4 PEMBAHASAN	34
4.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian	34
4.1.1 Asal Mula Berdirinya Warnet	34
4.1.2 Maksud dan Tujuan	35
4.1.3 Struktur Usaha	35
4.1.4 Sasaran	36
4.2 Hasil Penelitian Trashtalk	36
4.2. Faktor Internal	36
4.2.1 Keterbatasan Bahasa	36
4.2.2 Tidak mengerti Rule game	37
4.2.3 Karakter yang egois	40
4.2.4 Lingkungan.....	40
4.3. Dampak.....	41
4.3.1 Report.....	42
4.3.2 Banned Akun.....	44
4.3.3 Pembentuk Kepribadian buruk.....	44
4.3.4 Konflik.....	45
4.3.5 Sanksi Sosial.....	46
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	48
5.1 Kesimpulan	48
5.2 Saran	49

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

ABSTRAK

Fariz, Achmad. 2017. NIM 13110521026. *Dampak Komunikasi Trashtalk terhadap Gamers dalam Permainan Game Online Dota 2 Di Warung Internet Tumang Game Online Kabupaten Jember*. Skripsi, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jember.
Pembimbing: Drs. Hery B. Cahyono,M,Si.

Kata Kunci : *Komunikasi Trashtalk Dota 2. Warung Internet Tumang Game Online*

Trashtalk adalah ucapan yang berupa makna kotor, biasanya seringkali muncul dari permainan game online. *Trashtalk* merupakan salah satu strategi atau taktik dari permainan game online khususnya Dota 2. Skripsi ini mengkaji tentang faktor-faktor penyebab komunikasi *trashtalk* dan dampaknya. Penelitian ini dilakukan di warung internet Tumang game online di jalan Jawa atau Java Square ruko no. 16, dengan informan 10 orang dari pelanggan atau gamers Tumang, metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif, bahwa *trashtalk* merupakan kebiasaan yang buruk yang berdampak bagi gamer yaitu berupa sanksi sosial, kepribadian yang buruk, dan konflik

ABSTRAK

Fariz,Achmad. NIM 1310521026. *The Effect Trashtalk Communication to Gamers In Dota 2 Game Online at Tumang Internet Game Online Cafe Jember District*,Thesis, Communication Studies Program, Faculty of Social and Political Sciences, University of Muhammadiyah Jember.
Advisor: Drs. Hery B. Cahyono,M,SI.

Key words: Trashtalk Communication Dota 2. Tumang Internet Game Online Cafe

Trashtalk is a bad word have bad meaning actually show in the game online. Trashtalk is a tactic or strategy from game onlien especially Dota 2. This thesis examine research that aims to find out how to know about the effect and factor of Trashtalk Communication for gamers in Tumang internet game online cafe Jember District. This research at Java Street or Java Square on the shop number sixteen, with 10 respondent from Tumang Gamers or member. The research metode is use qualitative, that trashtalk is bad habit can make effect for gamers as social sanctions, bad personality, and conflict.

DAFTAR PUSTAKA

- Aspikom, Komunikasi 2.0, Yogyakarta: Mata Padi Pressindo, 2011.
- Effendy, Onong Ichjana. 1985. Ilmu Komunikasi Teori dan praktek. Bandung: CV. 1985.
- Effendy, Onong Ichjana. 1993. Ilmu, Teori & Filsafat Komunikasi. Bandung: Pt Citra Aditya
- Flew, Terry, New Media : An Introduction. New York : Oxford University Press, 2002.
- Kriyantono, Rachmat. 2007. Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta: Kencana .
- Liliweri, Alo. 1991. Komunikasi Antar Pribadi. Bandung: PT Citra Aditya Bakti. Bakti.
- Mulyana, Deddy, Prof. Dr. M.A., Ph.D. Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar: 263. PT Remaja Rosdakarya: Bandung, September 2011.
- Piliang, Yasraf Amir. Dunia Yang Dilipat. Yogyakarta: Jalasutra, 2004.
- Poerwadaminta, W.J.S. 1989. Kamus Umum Bahasa Indonesia: 526.
- Rakhmat, Jalaludin. 2007. Psikologi Komunikasi. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Ronald B. Adler & George Rodman, Understanding Human Communication, New York: Oxford University Press, 2006.
- Stephen W. Little John. Teori Komunikasi. Salemba Humanika: Jakarta, 2011
- Wenner J. Severon & James W. Tankard Jr. Teori Komunikasi Sejarah, Metode, dan Terapan. Kencana Prenada Media Group: Jakarta, Februari 2007.

West, Richard & Turner, Lynn H, Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi (Introduction Communication Theory: Analysis and Application), Jakarta: Salemba Humanika,2008.

Sumber Lain:

(www.sumberpengetahuan.com diakses pada tanggal 30 Maret 2017 pukul 06.00 WIB).

(www.gurupendidikan.com diakses pada tanggal 30 Maret 2017 pukul 06.02 WIB).

www.ggwp.id.com/perkembangansejarahMOBAdanDota2 diakses pada 28 Desember2017

[http://id.wikipedia.org/wiki/Media sosial](http://id.wikipedia.org/wiki/Media_sosial) diakses pada 28 Desember 2017

[http://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah Dota 2](http://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah_Dota_2) diakses pada 18 Agustus 2017

