



**ANALISIS PERILAKU KOMUNIKASI *TRASH TALKING* ANAK DALAM BERMAIN *GAME ONLINE* (STUDI KASUS PADA ANAK SD ISLAM SETONO 01 PEKALONGAN)**



**ZYAN AS'AD**

**NIM. 3418132**

**2025**



**ANALISIS PERILAKU KOMUNIKASI *TRASH TALKING* ANAK DALAM BERMAIN *GAME ONLINE* (STUDI KASUS PADA ANAK SD ISLAM SETONO 01 PEKALONGAN)**



**ZYAN AS'AD**

**NIM. 3418132**

**2025**

**ANALISIS PERILAKU KOMUNIKASI *TRASH TALKING* ANAK DALAM BERMAIN *GAME ONLINE*  
(STUDI KASUS PADA ANAK SD ISLAM SETONO 01  
PEKALONGAN)**

**SKRIPSI**

Disusun untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Melengkapi Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)  
dalam Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam



Oleh :

**ZYAN AS'AD**  
**NIM. 3418132**

**PROGRAM STUDI  
KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM  
FAKULTAS USHULUDIN, ADAB DAN DAKWAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2025**

**ANALISIS PERILAKU KOMUNIKASI *TRASH TALKING* ANAK DALAM BERMAIN *GAME ONLINE*  
(STUDI KASUS PADA ANAK SD ISLAM SETONO 01  
PEKALONGAN)**

**SKRIPSI**

Disusun untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Melengkapi Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)  
dalam Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam



Oleh :

**ZYAN AS'AD**  
**NIM. 3418132**

**PROGRAM STUDI  
KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM  
FAKULTAS USHULUDIN, ADAB DAN DAKWAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2025**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Zyan As'ad

NIM : 3418132

Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi dengan judul **“Analisis Perilaku Komunikasi *Trash talking* Anak dalam Bermain *Game online* (Studi Kasus pada Anak SD Islam Setono 01 Pekalongan)”** adalah benar hasil karya penulis berdasarkan hasil penelitian. Semua sumber yang digunakan dalam penelitian ini telah dicantumkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Apabila di kemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Pekalongan, 27 Mei 2025

Yang Menyatakan,



Zyan As'ad

NIM. 3418132

## NOTA PEMBIMBING

**Dimas Prasetya, M.A.**  
**Perum. Asik Residence Wangadowo Bojong**

Lamp : 4 (Empat) eksemplar  
Hal : Naskah Skripsi Sdr. Zyan As'ad

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah  
c.q Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam  
di-

### **PEKALONGAN**

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Zyan As'ad

NIM : 3418132

Judul : **Analisis Perilaku Komunikasi *Trash talking* Anak Dalam Bermain *Game online* (Studi Kasus pada Anak SD Islam Setono 01 Pekalongan)**

Dengan ini saya mohon agar skripsi saudara/i tersebut dapat segera dimunaqasyahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pekalongan, 27 Mei 2025

Pembimbing,



**Dimas Prasetya, M.A.**

**NIP. 198911152020121006**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH**

Jl. Pahlawan KM 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161

Website: [fuad.uingusdur.ac.id](http://fuad.uingusdur.ac.id) | Email : [fuad@uingusdur.ac.id](mailto:fuad@uingusdur.ac.id)

**PENGESAHAN**

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri

K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara/i:

Nama : **ZYAN AS'AD**

NIM : **3418132**

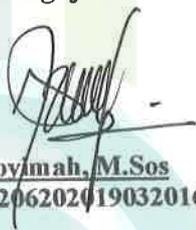
Judul Skripsi : **ANALISIS PERILAKU KOMUNIKASI TRASH  
TALKING ANAK DALAM BERMAIN GAME ONLINE  
(STUDI KASUS PADA ANAK SD ISLAM SETONO 01  
PEKALONGAN)**

yang telah diujikan pada Hari Kamis, 26 Juni 2025 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) dalam Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II

  
Mukoyimah, M.Sos  
NIP.199206202019032016

  
Dr. Adi Abdullah Muslim, M.A.Hum  
NIP. 198601082019031006

Pekalongan, 9 Juli 2025

Disahkan Oleh  
Dekan





Dr. Tri Astutik Harwati, M.Ag ⚡  
NIP. 19741182000032001

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – INDONESIA

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan buku ini adalah hasil Putusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia No.158 tahun 1987 dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 0543b/U/1987. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata-kata Arab yang dipandang belum diserap ke dalam bahasa Indonesia. Kata-kata Arab yang sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam kamus linguistik atau Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut.

### 1. Konsonan

Fonem-fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Di bawah ini daftar huruf Arab dan transliterasi dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf latin	Nama
ا	Alif	Tidak Dilambangkan	Tidak Dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Sa'	ṣ	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)

خ	Kha'	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zai	Ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra'	R	Es
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ث	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	Sad	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ta	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'Ayn	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	'el
م	Mim	M	'em

ن	Nun	N	'en
و	Wau	W	W
ه	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

## 2. Vokal

Vokal tunggal	Vokal rangkap	Vokal panjang
أ = a إ = i أ = u	أ = ai أ = au	أ = ā إ = ī أ = ū

## 3. Ta Marbutah

Ta marbutah hidup dilambangkan dengan /t/

Ta marbutah hidup di lambangkan dengan /h/

Contoh:

فاطمة = fātimah

## 4. Syaddad (tasydid, geminasi)

Tanda geminasi dilambangkan dengan huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddad tersebut.

Contoh:

ربنا = rabbanā

البر = al-birr

## 5. Kata sandang (artikel)

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf syamsiyah” di transliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الشمس = asy-syamsu

الرجل = ar-rajulu

السيدة = as-sayyidah

Kata sandang yang diikuti oleh “huruf qamariyah” di transliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitubunyi /l/ diikuti terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

القمر =al-qamar

البديع =al-badī'

الجالا =al-jalāl

#### 6. Huruf Hamzah

Hamzah yang berada di awal kata tidak di transliterasikan. Akan tetapi, jika hamzah tersebut berada di tengah kata atau di akhir kata, huruf hamzah itu di transliterasikan dengan apostrof / ' /.

Contoh:

أمرت = umirtu

شيء = syai'un

## PERSEMBAHAN

Suatu kebanggaan bagi saya untuk mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak (Alm.) Tri Wantoro yang telah mengajarkan saya arti tanggung jawab dan kerja keras, serta mengerti bahwa kehidupan sangatlah keras, kerasnya didikan dari bapak membuat saya sadar memang dalam hidup perlu sesuatu yang menyakitkan untuk bisa berdiri dengan lebih tegak. Ibu Yusroh yang telah mengajarkan saya arti kasih sayang dan kelembutan, serta senantiasa menemani dan merawat saya dalam keadaan apapun susah dan senang maupun sehat atau sakit.
2. Kakak Laki-laki saya, Mas Muhammad Irbabul Lubab, S.Pd. yang senantiasa mendukung dan menyemangati saya dalam berkuliah.
3. Dosen Pembimbing Akademik saya, Bapak Dr. Amat Zuhri, M.Ag. yang selalu mendukung dan membimbing saya dalam belajar. Semoga selalu dalam kesehatan dan keberkahan.
4. Bapak Dimas Prasetya, M.A. selaku Dosen Pembimbing Skripsi saya, yang tidak pernah lelah membimbing saya untuk menyelesaikan karya ilmiah ini dengan baik dan benar. Semoga selalu dalam kesehatan dan keberkahan.
5. Seluruh pimpinan dan staff jurusan KPI tahun 2025 yang membantu saya dalam mengurus administrasi perkuliahan. Semoga Semoga selalu dalam kesehatan dan keberkahan.
6. Teman-teman saya yang selalu memperhatikan, mendukung, dan menyemangati saya dalam belajar dan menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah memberi warna-warni dalam hidup saya, semoga selalu dalam kebahagiaan, kesehatan dan keberkahan.

## MOTTO

“Sebenarnya apapun tingkahmu, sebaik apapun perilaku hidupmu, kebencian dari manusia itu pasti ada. Jadi jangan diambil pusing, terus saja jalan”

**K.H. Abdurrahman Wahid (Gus Dur)**



## ABSTRAK

Zyan As'ad (3418132) “Analisis Perilaku Komunikasi *Trash talking* Anak Dalam Bermain *Game online* (Studi Kasus pada Anak SD Islam Setono 01 Pekalongan)”. Skripsi Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam. Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing : Dimas Prasetya, M.A.

**Kata Kunci : Perilaku Komunikasi, *Trash Talking*, *Game Online*, Interaksi Sosial**

Penelitian ini mengkaji fenomena perilaku komunikasi *trash talking* yang dilakukan oleh anak-anak dalam konteks permainan *game online*, dengan mengambil studi kasus pada siswa SD Islam Setono 01 Pekalongan. *Trash talking* merupakan bentuk komunikasi verbal yang bersifat provokatif dan merendahkan lawan, yang dalam praktiknya banyak ditemukan dalam interaksi antar pemain *game online*. Fenomena ini menjadi menarik untuk diteliti mengingat meningkatnya intensitas keterlibatan anak-anak dalam dunia digital.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam kepada siswa, guru, dan orang tua, serta dokumentasi. Teori utama yang digunakan dalam analisis adalah Teori Kultivasi yang dikembangkan oleh George Gerbner, yang menekankan bahwa paparan media secara terus-menerus, dalam hal ini fitur interaktif pada *game online*, dapat mengonstruksi persepsi anak terhadap realitas sosial yang ditampilkan dalam media tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik *trash talking* dilakukan oleh sebagian besar siswa dengan intensitas tinggi, terutama pada saat bermain *game* kompetitif seperti *Mobile Legends* dan *Free Fire*. Ujaran seperti “anjir”, “tolol”, “yatim”, dan istilah lain yang merendahkan, diucapkan sebagai bentuk ekspresi emosional, dominasi permainan, maupun strategi untuk memprovokasi lawan. Pola komunikasi ini kemudian terbawa ke dalam interaksi sosial di lingkungan sekolah maupun keluarga. Anak-anak mulai mengalami perubahan gaya komunikasi yang lebih agresif, kurang empatik, dan tidak segan menggunakan kata-kata kasar dalam percakapan sehari-hari.

Dampak dari fenomena ini terhadap interaksi sosial cukup signifikan. Anak-anak menunjukkan kecenderungan mengalami konflik antarteman, penurunan rasa hormat terhadap otoritas seperti guru dan orang tua, serta melemahnya nilai-nilai etika dalam komunikasi interpersonal.



## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.*

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberi nikmat yang begitu besarnya, hingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam mudah-mudahan senantiasa mengalir deras kepangkuan Nabi Muhammad SAW, manusia sempurna yang kita jadikan panutan dan suri tauladan agar selamat di dunia dan di akhirat kelak amin..

Berkat rahmat, kekuatan, kesehatan jasmani dan rohani yang diberikan oleh Allah SWT , akhirnya penulis bisa menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul ” Analisis Perilaku Komunikasi *Trash talking* Anak Dalam Bermain *Game online* (Studi Kasus pada Anak SD Islam Setono 01 Pekalongan)”. Dalam proses penyusunan skripsi ini penulis sangat meyakini bahwa tanpa bimbingan, dukungan dan bantuan dari beberapa pihak, maka skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada beberapa pihak diantaranya::

1. Bapak Tri Wantoro (Alm.) dan Ibu Yusroh selaku ayah dan ibu dari penulis yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, serta nasihat selama penulisan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. Selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Dr. Hj. Tri Astutik Haryati, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah.
4. Ibu Mukoyimah, M.Sos. selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.
5. Bapak Dr. Amat Zuhri, M.Ag. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Bapak Dimas Prasetya, M.A. selaku Sekretaris Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam serta Dosen Pembimbing Skripsi Penulis.
7. Mas Muhammad Irbabul Lubab, S.Pd. selaku kakak dari penulis.
8. Teman-teman seangkatan KPI tahun 2018.

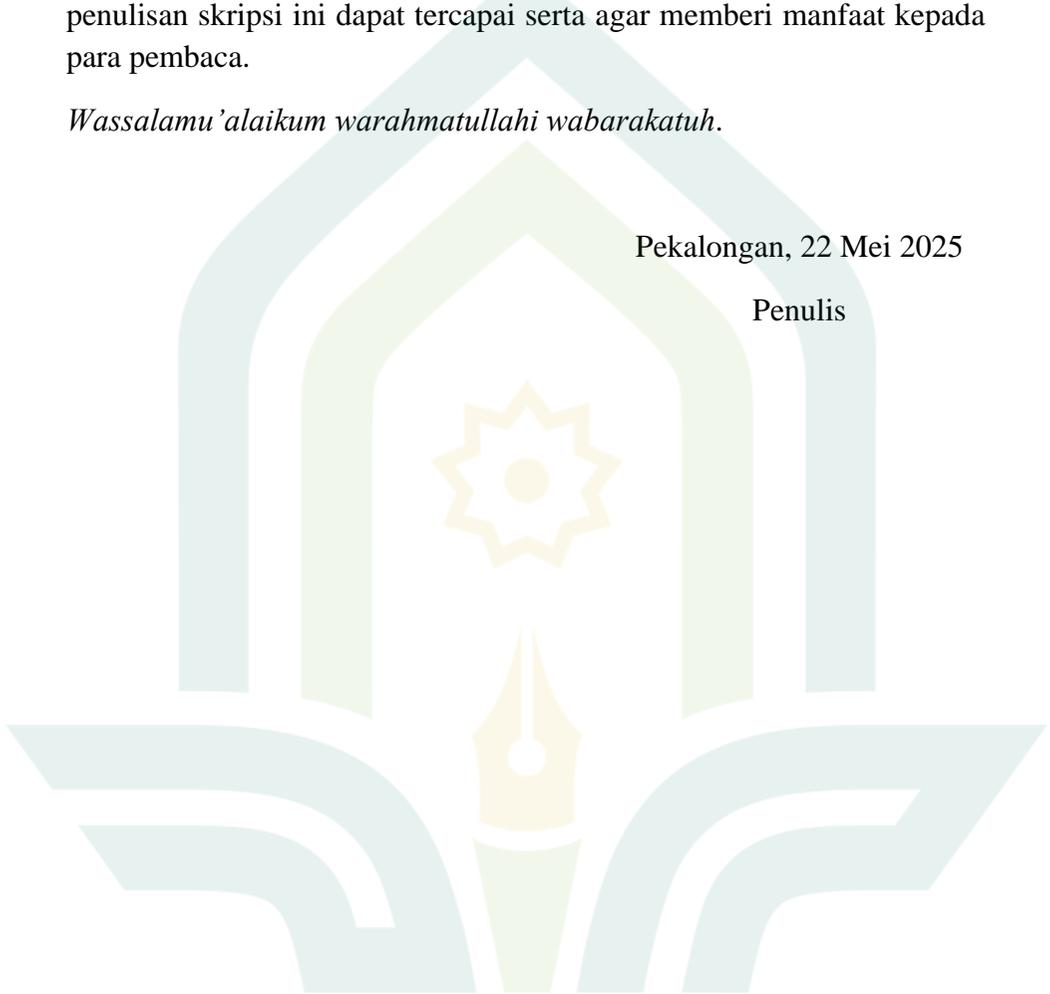
9. Serta semua pihak yang terlibat dan membantu terselesaikannya skripsi ini.

Penulis sadar dalam penulisan skripsi ini pasti akan ada kekurangan dan kekeliruan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran serta dukungan untuk bisa menjadi yang lebih baik lagi kedepannya. Penulis berharap semoga tujuan dari penulisan skripsi ini dapat tercapai serta agar memberi manfaat kepada para pembaca.

*Wassalamu 'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.*

Pekalongan, 22 Mei 2025

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN ASLI</b> .....	<b>ii</b>
<b>NOTA PEMBIMBING</b> .....	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>x</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Tinjauan Pustaka .....	6
F. Kerangka Penelitian .....	10
G. Metodologi Penelitian.....	11
H. Sistematika Penulisan .....	16
<b>BAB II TEORI EFEK MEDIA, TEORI KULTIVASI, PERILAKU KOMUNIKASI, <i>TRASH TALKING</i></b> .....	<b>17</b>
A. Teori Efek Media.....	17
B. Teori Kultivasi .....	19
C. Perilaku Komunikasi.....	21

D. <i>Trash Talking</i> .....	24
E. Interaksi Sosial.....	28
F. <i>Game Online</i> .....	30
<b>BAB III PROFIL DAN PERILAKU KOMUNIKASI TRASH TALKING ANAK SD ISLAM SETONO 01 DALAM BERMAIN GAME ONLINE SERTA DAMPAKNYA TERHADAP INTERAKSI SOSIAL ANAK .....</b>	<b>35</b>
A. Profil SD Islam Setono 01 Pekalongan .....	35
B. Analisis Perilaku Komunikasi <i>Trash talking</i> Anak .....	37
C. Dampak Komunikasi <i>Trash talking</i> Terhadap Interaksi Sosial Anak.....	45
<b>BAB IV PERILAKU KOMUNIKASI TRASH TALKING ANAK SDISLAM SETONO 01 DALAM BERMAIN <i>GAME ONLINE</i> SERTA DAMPAKNYA TERHADAP INTERAKSI SOSIALANAK.....</b>	<b>49</b>
A. Analisis Perilaku Komunikasi <i>Trash talking</i> Anak SD Islam Setono 01 dalam <i>Game online</i> .....	49
B. Analisis Dampak Komunikasi <i>Trash talking</i> Terhadap Interaksi Sosial Anak.....	53
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>57</b>
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi yang cepat memberi kemudahan bagi seluruh individu dalam berkomunikasi, khususnya dengan akses internet yang semakin mudah menjadikan salah satu rasionalisasi seseorang melakukan komunikasi dengan individu lainnya di ruang daring secara akurat dan dapat dilaksanakan dari mana saja. Salah satu bentuk komunikasi dalam dunia digital adalah melalui *game online*. *Game online* ialah permainan digital yang membutuhkan jaringan internet untuk mengaksesnya. Sebuah *game online*, tersedia menu percakapan yang memungkinkan pemain berkomunikasi, bekerja sama dan menjalin pertemanan antar pemain dalam dunia virtual yang belum mereka kenal sebelumnya. Permainan video daring telah menjadi salah satu media hiburan yang disenangi di kelompok anak-anak atau remaja. Fenomena ini tidak hanya memengaruhi cara anak-anak menghabiskan waktu luang, tetapi juga membentuk interaksi sosial mereka.<sup>1</sup>

*Game online* telah mengalami kemajuan pesat dalam periode dekade terakhir, berkat peningkatan aksesibilitas internet dan perangkat digital yang semakin terjangkau. Menurut data yang dilaporkan oleh berbagai lembaga riset, *game online* kini menjadi aktivitas yang banyak digemari oleh anak-anak dan remaja, yang berlokasi di area kota atau desa. Aktivitas bermain *game* secara daring ini memungkinkan anak-anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya maupun individu lain dari berbagai wilayah tanpa harus bertemu secara fisik.<sup>2</sup>

*Game online* mempunyai aspek kompetitif yang tidak dapat di hindari oleh semua pengguna, sehingga komunikasi antar pemain pun seringkali menjadi tegang dan disertai dengan *trash talk*. Seluruh pemain menerapkan hal ini melalui fitur chat di dalam

---

<sup>1</sup> Brown, L. (2021). "Youth Behavior in Digital Spaces". Jakarta:XYZ

<sup>2</sup> Smith, J. (2020). "*Digital Communication in Youth*". New York: Academic Press, hal. 102.

*game*, proses interaksi terjadi tanpa perlu secara langsung dan membuat miskomunikasi dapat terjadi. Disengaja atau tidak, *trash talking* dengan perantara *game online* dapat menimbulkan perubahan perilaku pada anak ke arah yang lebih agresif.

Di SD Islam Setono 01, banyak anak-anak yang terlibat dalam permainan daring, baik secara individu maupun kelompok. Meskipun *game* dapat meningkatkan keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi, di situ akan membuat seseorang melakukan *trash talking*. *Trash talking* dapat menciptakan suasana yang tidak sehat, penggunaan bahasa yang menyinggung atau merendahkan lawan dapat menyebabkan konflik, baik di dalam *game* maupun dalam interaksi sehari-hari. Ini menjadi isu penting untuk diteliti, terutama untuk memahami dampaknya pada anak-anak.

*Trash talking* atau perilaku komunikasi yang merendahkan dan memprovokasi lawan, merupakan fenomena yang sering kali ditemukan dalam interaksi bermain *game online*. Beberapa studi menyebutkan bahwa *trash talking* dapat memberikan rasa superioritas bagi pelaku, tetapi di sisi lain dapat mengakibatkan efek negatif bagi penerima.<sup>3</sup> *Trash talking* ini dapat mempengaruhi hubungan interpersonal anak, baik di dunia digital atau kondisi sebenarnya. Pada konteks sosial anak-anak di SD Islam Setono 01, perilaku ini menarik untuk diteliti mengingat banyaknya anak yang terlibat dalam *game online* di sekolah tersebut.<sup>4</sup>

Dalam konteks interaksi sosial, *trash talking* bisa memunculkan dampak positif maupun negatif. Beberapa anak mungkin merasa lebih percaya diri setelah melakukan *trash talking*, sementara yang lain mungkin merasa tertekan atau tersakiti. Perilaku ini dapat memengaruhi kualitas pertemanan dan hubungan sosial anak, yang sangat penting bagi perkembangan psikologis

---

<sup>3</sup> Anderson, C. A and Dill, K. E. (2000). "Video Games & Aggressive Thoughts, Feeling, and Behavior in the Laboratory and in Life". *Journal of Personality & Social Psychology*, 78(4), 772-790.

<sup>4</sup> Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019). "Digital Screen Time Limits & Young Children Psychological Well-Being: Evidence From a Population-Based Studies". *Children Development*, 90(1), e56-e66.

mereka. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi bagaimana *trash talking* dapat memengaruhi dinamika sosial di kalangan anak-anak.

Selain itu, berbagai faktor dapat memengaruhi anak dalam melakukan *trash talking*. Faktor lingkungan, seperti pengaruh teman sebaya, peran orang tua, dan norma-norma dalam komunitas game, dapat menjadi pendorong perilaku ini. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa anak-anak cenderung meniru perilaku teman-temannya, sehingga lingkungan sosial mereka sangat berpengaruh. Dalam hal ini, penelitian memiliki tujuan guna meneliti faktor-faktor yang memotivasi anak melakukan *trash talking* di SD Islam Setono 01.

Dengan memahami pengaruh dan faktor yang mendasari *trash talking*, penulis berharap kajian ini mampu menyajikan pengetahuan yang lebih mendalam tentang interaksi sosial anak-anak dalam konteks permainan *online*. Hasil temuan ini harapannya tidak sekadar berdampak bagi akademisi, tetapi juga bagi orang tua, pendidik, dan pengembang *game* guna menjadikan lingkungan bermain yang lebih positif dan mendukung perkembangan sosial anak. Sayangnya, kecanduan *game online* dapat berdampak buruk pada perkembangan anak. Anak akan cenderung malas sekolah, enggan bersosialisasi dengan individu lain maupun teman sebaya mereka sendiri. Selain itu, bermain *game online*, umumnya anak akan terbiasa berbicara bahasa yang kasar dalam percakapannya, hal tersebut akan mempengaruhi cara berinteraksi sosial anak.<sup>5</sup>

Jika anak berkomunikasi dengan teman sebayanya yang telah menganggap penggunaan bahasa kasar sebagai hal yang normal dalam berkomunikasi, hal tersebut secara tidak langsung dapat menciptakan karakter anak sehingga ia mulai mengasumsikan bahasa kasar itu wajar untuk diucapkan, terutama apabila tidak ada pengawasan oleh orang tua.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Davis, M. (2022). "Positive Gaming Environments for Children". Bandung: Pustaka Utama.

<sup>6</sup> Putra, I. (2023). "Norma Sosial dan Trashtalking di Komunitas Game Online: Studi Kasus di Mobile Legends." 'Jurnal Komunikasi Digital', 12(3), 89-97.

Dalam hal ini adanya kolerasi yang kuat antara bermain *video games* dengan peningkatan agresivitas pada anak, serta menunjukkan bahwa semakin lama anak bermain *game*, semakin tinggi pula tingkat agresi yang muncul pada anak.<sup>7</sup>

Akibatnya, anak sering terlibat dalam pernyataan SARA dan *Cyberbullying*, terutama seringkali terjadi pada *game* kompetitif saat individu pemain menerapkan tindakan *trash talk* kerap memiliki unsur SARA dan bahkan berujung pada tindakan *bullying* terhadap pemain lain. Perilaku *bullying* tidak hanya muncul secara *online*, tidak hanya di *game online* tindak *bullying* dilakukan tetapi juga berdampak pada interaksi sosial anak di kehidupan nyata.

Terdapat dua penelitian yang telah mengkaji tentang hubungan antara kepribadian dan kecanduan *video game* dengan mengukur jumlah jam bermain perminggu. Temuan kesatu menunjukkan bahwa individu yang kecanduan *video game* akan mempunyai skor tinggi pada ciri kepribadian narsis, sedangkan temuan kedua menjelaskan bahwa individu yang kecanduan *game online* mempunyai skor tinggi pada neurotisisme (terlalu khawatir dan murung) serta skor rendah pada aspek keramahan, ekstroversi, dan kesadaran.<sup>8</sup>

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan oleh peneliti, sebagian anak di SD Islam Setono 01 itu memainkan *game online* misalnya *Mobile Legends*, *PUBG Mobile* dan *Free Fire*. Dalam bermain *game online* anak satu dan lainnya saling berbicara, nada bicara anak kepada teman cenderung *trash talking* (kasar/kotor atau tidak sopan). Kata-kata kotor yang sering di ucapkan adalah anjir, dancok, tolol bahkan yatim. Tidak hanya itu bahkan cara berkomunikasi seperti itu terbawa saat berinteraksi sosial.

Fenomena ini menjadi perhatian karena komunikasi yang terbentuk dalam lingkungan virtual tersebut sampai terbawa

---

<sup>7</sup> Yaqin, S., & Menguru, S. (2021). *How peer influence mediates the effects of video games playing on adolescents' aggressive behavior*. *Childrens & Youth Services Review*, 130.

<sup>8</sup> Kime, Y., Walsh, P., and Ross, S.D. (2008). *A Examination of the Psychological & Consumptiv Behaviors of Sport Video Gamers*. *Sport Market Quarterly*, 17(1), 44-52.

kedalam kehidupan sosial mereka di sekolah. Beberapa siswa menganggap *trash talking* sebagai sesuatu yang biasa dan mulai menggunakan dalam percakapan sehari-hari dengan teman sebaya. Hal ini berdampak pada dinamika sosial di SD Islam Setono 01, dimana beberapa anak merasa terintimidasi atau terganggu akibat komunikasi yang kurang sopan dan agresif.<sup>9</sup>

Interaksi dalam *game online* sering kali tidak terbatas hanya pada komunikasi positif, tetapi juga bisa berujung pada perilaku negatif seperti *bullying* digital, pelecehan verbal, dan bentuk komunikasi kasar lainnya. Kondisi ini menuntut adanya kontrol dan pengawasan dari orang tua dan komunitas sekitar, terutama karena dampak jangka panjang dari *trash talking* dapat merusak perkembangan emosional anak.<sup>10</sup> Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggali lebih dalam bagaimana perilaku anak dalam bermain *game online* studi kasus SD Islam Setono 01, serta dampak apa saja yang mendorong perilaku tersebut.

## B. RUMUSAN MASALAH

Berlandaskan latar belakang sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian antara lain :

1. Bagaimana perilaku komunikasi *trash talking* anak SD Islam Setono 01 dalam bermain *game online* ?
2. Bagaimana dampak komunikasi *trash talking* anak dalam bermain *game online* terhadap interaksi sosial anak ?

---

<sup>9</sup> Pramudya, Dafa Ahmad, Oky Oxygentri, and Nurkinan. "Pengaruh Perilaku Trash Talking Dalam Game Online Mobile Legends Terhadap Agresivitas Pada Komunitas Cikarang Gamers." NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial 10, no. 2 (2023): 595–599.

<sup>10</sup> Rahmawati, A. (2021). "Pengaruh Trashtalking dalam Game Online Terhadap Hubungan Sosial Remaja." Skripsi, Universitas Indonesia, hal. 45-50.

### C. TUJUAN

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis Bagaimana perilaku komunikasi *trash talking* anak SD Islam Setono 01 dalam bermain *game online*.
2. Untuk mengidentifikasi dampak komunikasi *trash talking* anak dalam bermain *game online* terhadap interaksi sosial anak.

### D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat dipetik dari penelitian ini dalam berbagai hal yakni:

#### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis selama melaksanakan penelitian ini adalah mampu memberi pengetahuan dan selaku rujukan kajian mengenai beberapa efek negatif *game online* khususnya terhadap pola komunikasi dalam interaksi sosial dan kebiasaan *trash talking*. Penelitian ini bisa di jadikan guna memperkaya rujukan bagi penelitian kedepannya yang sejenis.

#### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini harapannya dijadikan sasaran penulis supaya mengesahkan pengetahuan yang di dapat untuk semua orang . Disisi lain, harapannya kajian dijadikan contoh dari pengalaman untuk menjadi salah satu pedoman ketika melaksanakan penelitian di masa mendatang. Penelitian yang dilaksanakan harapannya memperkaya wawasan penulis terkait *trash talking* pada *game online* yang mempengaruhi interaksi sosial anak supaya tidak membiasakan kebiasaan *trash talking* yang akan menghancurkan etika berbahasa anak kedepannya. Hasil temuan ini dijadikan rujukan untuk orang tua biar bisa lebih mengatur waktu bermain *game online* dan mengawasi anak saat bermain *game online*.

### E. Tinjauan Pustaka

Pertama, terdapat jurnal yang membahas dampak komunikasi pada game online. Temuan yang dilakukan oleh Muhammad Arief dan Sandi Aditiya yang berjudul “Dampak

Perilaku Komunikasi Pengguna *Game Mobile Legends* bagi Mahasiswa Universitas Padang” mengungkapkan bahwa komunikasi antar pemain melalui fitur chat dalam game *Mobile Legends* membawa efek ganda. Secara positif, interaksi tersebut dapat meningkatkan kekompakan tim dalam memenangkan pertandingan. Namun, secara negatif, sering muncul penggunaan kata-kata kasar dan ujaran kebencian di antara pemain.<sup>11</sup>

Kesamaan dengan penelitian ini ialah menganalisis tentang perkataan umpatan pada permainan daring. Hal yang membedakannya dalam penelitian memfokuskan tentang kata-kata kotor sedangkan dalam penelitian ini memfokuskan tentang pengaruhnya *trash talking* pada interaksi sosial anak.

Kedua, tentang “Pengaruh Pesan Toxic dalam *Game online* terhadap Tindakan *Bullying* bagi Kelompok Sekawan Esport di Yogyakarta” yang ditulis oleh Eki Izza Maulizien di tahun 2021. Kajian ini menerapkan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasi untuk mengkaji dampak pesan *toxic* pada *game online* terhadap tindakan *bullying*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemudahan akses komunikasi, baik secara langsung atau melalui fitur-fitur yang ada pada game online, sering kali mengacu pada interaksi negatif. Fenomena inilah yang kemudian diidentifikasi sebagai komunikasi *toxic* dan perilaku *bullying* yang lazim terjadi di antara anggota komunitas game online.<sup>12</sup>

Persamaan dalam penelitian oleh Eko Iza Maulizin adalah Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang bagaimana *game online* mempengaruhi komunikasi penggunaannya. Perbedaan dalam penelitian ini yaitu jika penelitian penulis berfokus pada salah satu *game online* saja sedangkan penelitian ini

---

<sup>11</sup> Muhammad Arief & Sandi Aditiya, “Dampak Tindakan Komunikasi Pengguna *Game Mobile Legends* Bagi Mahasiswa Universitas Negeri Padang,” *JICS: Jurnal of Intercultural Communication & Society* 1, no. 1 (June 2022): 31–45.

<sup>12</sup> Eki Izza Maulizdin, “Pengaruh Pesan Toxic pada *Game Online* Terhadap Tindakan *Bullying* bagi Kelompok Sekawan Esport Di Yogyakarta” (Skripsi, Yogyakarta, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2021).

fokus pada semua *game online* yang mempengaruhi anak di SD Islam Setono 01 dalam bermain *game online*.

Ketiga, jurnal yang ditulis oleh Latif Ahmad Fauzan (2021) dengan judul “*Toxic Behavior* Selaku Tindakan Komunikasi Pengguna *Game online Mobile Legend Bang Bang*” menemukan bahwa perilaku komunikasi antar pemain menunjukkan perbedaan ketika merespons atau melakukan *toxic behavior*. Informan dalam penelitian ini mengemukakan berbagai bentuk *toxic behavior*, seperti bersikap diam atau *offline*, memberi umpan (*feed*), memakai *cheat*, berkata kasar, bermain dengan tidak optimal, hingga sengaja mati. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kata-kata kasar cenderung lebih selalu terjadi pada pemain dengan ranking atau tier yang lebih tinggi, dan bentuk *toxic* lain cenderung dominan di tier yang lebih rendah. Variasi perilaku *toxic* ini dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti pengalaman, wawasan bermain, sikap, hubungan antar pemain, dan aspek teknis dalam *game online*.<sup>13</sup>

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Latif Ahmad Fauzan memiliki kesamaan dalam meneliti tentang berkata kasar atau *trash talking* yang terdapat di *game online*, dan yang membedakannya penelitian ini berfokus kepada perilaku komunikasi yang mempengaruhi interaksi sosial anak di SD Islam Setono 01.

Keempat, terdapat jurnal yang ditulis oleh Bela Febryana dkk., yang dipublikasikan pada Jurnal Ilmu Komunikasi, Volume 12, Nomor 01, April 2022, dengan judul “Variasi Komunikasi Virtual bagi Kelompok Pengguna *Game Mobile Legends*.” Kajian ini menemukan bahwa komunikasi dalam *game Mobile Legends* memanfaatkan fitur-fitur yang disajikan oleh *game* sebagai sarana interaksi virtual. Namun, interaksi yang terjadi tidak terbatas pada aspek permainan saja; percakapan antar pemain juga meluas ke

---

<sup>13</sup> Fauzan, L. A. (2021). “*Toxic Behavior Selaku Tindakan Komunikasi Pengguna Game Online Mobile Legend Bang Bang*”.

topik-topik lain seperti politik, keluarga, dan isu-isu media sosial yang sedang hangat diperbincangkan.<sup>14</sup>

Penelitian yang dikaji oleh Bella Febriyana dkk., memiliki kesamaan dalam penelitian ini adalah membahas tentang berbagai komunikasi dalam bermain *game online* yang dilakukan oleh pemain *game online* tersebut, yang membedakan penelitian ini berfokus tentang masalah perilaku komunikasi anak dalam bermain *game online* pada anak di SD Islam Setono 01 dan dampak apa aja yang di timbulkannya.

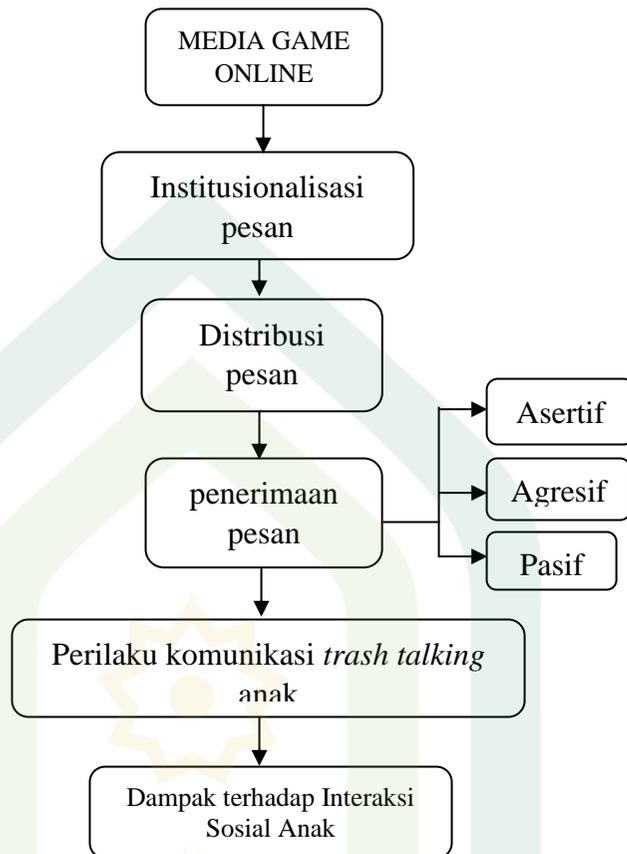
Kelima, penelitian tentang “pengaruh tayangan kekerasan di *youtube* terhadap perilaku agresif anak (pendekatan teori kultivasi)” yang ditulis oleh Nurul Fitriani (2022) Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak yang ruïn terpapar tayangan kekerasan di *youtube*, termasuk *trash talking* dan ujaran agresif, cenderung memiliki perilaku komunikasi yang agresif dalam kehidupan nyata. Teori kultivasi menjelaskan bahwa paparan media secara terus menerus membentuk persepsi anak terhadap kekerasan sebagai sesuatu yang normal.

Penelitian ini memiliki persamaan seperti penggunaan teori kultivasi, fokus pada anak dan perilaku komunikasi. Perbedaan dalam penelitian ini adalah media yang di kaji berbeda, media yang dikaji oleh Nurul Fitriani menggunakan media *youtube* seangkan penelitian ini menggunakan media *game online*.

---

<sup>14</sup> Febriyana, B., dkk. (2022). \*Variasi Komunikasi Virtual bagi Kelompok Pengguna Game Mobile Legends\*. Jurnal Ilmu Komunikasi, Volume 12, No. 01, April 2022.

## F. Kerangka Penelitian



**Gambar 1.1** : Kerangka Berfikir Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir menggambarkan bahwa *game online* tidak hanya menyajikan hiburan, tetap juga menginstitusionalisasikan serta mendistribusikan pesan-pesan tertentu melalui interaksi fitur seperti chat, yang secara konsisten mengukir persepsi anak terhadap norma komunikasi agresif. Dengan demikian berdasarkan teori kultivasi, paparan terus menerus terhadap pola komunikasi berupa *trash talking* menyebabkan anak menginternalisasikan nilai-nilai negatif tersebut sehingga perilaku komunikasinya berubah, menghasilkan

kecenderungan untuk menggunakan bahasa kasar dan agresif dalam interaksi sosial di lingkungan sekolah .

## **G. METODE PENELITIAN**

### **1. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian lapangan melibatkan pengumpulan data langsung dari lingkungan alami subjek penelitian.<sup>15</sup> Penelitian ini menerapkan jenis penelitian dengan metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif ialah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dan tindakan yang akan dianalisis.<sup>16</sup> Pendekatan kualitatif memiliki kelebihan dalam permasalahan yang dianalisis tidak sekedar berfokus pada sebuah laporan saja, tetapi juga dikaji ulang dengan berbagai sumber yang terpercaya.

Studi kasus ialah penelitian yang cermat terhadap perorangan, kelompok, organisasi, kegiatan, dan lembaga lain dalam periode jangka waktu. Memiliki tujuan guna mengumpulkan deskripsi secara keseluruhan terkait sebuah entitas melalui pengumpulan data yang selanjutnya diteliti untuk pengembangan teori.<sup>17</sup>

### **2. Sumber Data**

Dalam pencarian sumber informasi dan penggalian data, terdapat dua jenis data yang dibutuhkan, yakni data primer dan data sekunder. Pada penelitian ini sumber data yang dibutuhkan disesuaikan dengan hasil atau tujuan penelitian ini.

#### **a. Data Primer**

Data primer ialah data yang didapatkan langsung dari sumber asli dan tidak melalui perantara.<sup>18</sup> Sumber penelitian

---

<sup>15</sup> Maharani, 2022, hlm. 45

<sup>16</sup> Hardani Ahyar, *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, ed. oleh Husnu Abadi, 1 ed. (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Grup Yogyakarta, 2020).

<sup>17</sup> Dr. H. Zuchri Abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Makassar: CV. Syakir Media Press, 2021), hal 90

<sup>18</sup> Sopiah Etta Mamang, Sangadji, "Metodologi Penelitian-Pendekatan Praktis Dalam Penelitian," CV Andi Offset, 2020, 171.

primer didapatkan oleh penulis dalam memberi jawaban pertanyaan. Data primer yang diambil dalam penelitian ini meliputi observasi dan wawancara kepada siswa, guru dan orang tua siswa SD Islam Setono 01 tentang perilaku komunikasi *trash talking* anak dalam bermain *game online*.

b. Data Sekunder

Data sekunder diterapkan dalam penelitian ini guna melengkapi data primer.<sup>19</sup> Data sekunder pada penelitian ini menjadi sebuah tolak ukur dalam meneliti yang didapatkan dari beragam rujukan yaitu jurnal, skripsi, tesis, buku, website internet atau sumber lain yang selaras dengan topik penelitian.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data diselaraskan dengan tujuan yang akan di capai pada penelitian ini. Data pada penelitian ini terbagi menjadi :

a. Observasi

Metode observasi merupakan cara untuk melihat secara langsung dengan sistematis berkaitan dengan pengaturan fisik dan aktivitas manusia dengan naktivitas yang bersifat alami dan menghasilkan fakta serta berlangsung secara terus menerus.<sup>20</sup> Observasi yang dilakukan peneliti pada penelitian adalah mengamati perilaku murid SD Islam Setono 01 dalam berinteraksi sosial.

b. Wawancara

Wawancara merupakan interaksi secara verbal antara dua orang yang saling berhadapan secara langsung. Wawancara dilakukan kepada subjek atau orang yang diteliti untuk mendengarkan pandangan serta keyakinan mengenai penelitian ini. Pada penelitian kualitatif, wawancara dilaksanakan guna mendapatkan pengertian atau wawasan mengenai makna subjektif yang dipelajari seseorang terkait

---

<sup>19</sup> O'Leary, 2022, hlm. 56.

<sup>20</sup> Miles & Huberman, *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook*.

isu penelitian kemudian dilakukan eksplorasi kepada hal tersebut.<sup>21</sup>

Wawancara akan terdiri dari pertanyaan yang mengukur frekuensi dan konteks *trash talking*, serta dampaknya terhadap interaksi sosial. Wawancara juga akan mencakup pertanyaan mengenai faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi perilaku ini. Dengan demikian, peneliti akan mewawancarai beberapa murid, guru serta orang tua murid SD Islam Setono 01.

Wawancara penelitian akan dilakukan dengan paradigma *snowball* dimana wawancara tidak terbatas jumlah informannya. Namun, penelitian akan selesai atau dirasa cukup saat peneliti menemukan jawaban jenuh. Jawaban jenuh yang di maksud adalah adanya jawaban yang sama dari beberapa informan di waktu yang sama.

c. Dokumentasi

Peneliti ini mengumpulkan data berupa dokumentasi mengenai proses dan tahapan dalam meneliti tentang perilaku komunikasi anak dalam bermain *game online* di SD Islam Setono 01 . Dalam hal ini dijadikan sebagai tolak ukur untuk menganalisis yang diperoleh dari beragam rujukan yaitu jurnal, skripsi, tesis, buku, website internet atau sumber lain yang selaras pada topik penelitian.

#### 4. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek yang dipilih oleh penulis pada penelitian ini ialah murid, guru dan orang tua murid SD Islam Setono 01. Sedangkan objek dalam penelitian ini ialah perilaku komunikasi anak untuk bermain *game online* di SD Islam Setono 01.

#### 5. Lokasi Penelitian

Lokasi yang ditentukan oleh penulis untuk mengumpulkan data berada di SD Islam Setono 01. Adapun alasan peneliti memilih lokasi tersebut karena banyaknya pengguna telpon seluler yang masih duduk di sekolah dasar.

---

<sup>21</sup> E. Kristi Purwandari, *Pendekatan Kualitatif Untuk Manusia*. (Jakarta : LPSP3, 2005). Hlm. 127.

## 6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah tahap pengumpulan dan pengaturan informasi secara sistematis melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk mengkomunikasikannya kepada orang lain dan mendapatkan pengetahuan yang lebih dalam tentang masalah yang sedang dipelajari. Peneliti menerapkan beragam metode pengumpulan data, misalnya dokumentasi, wawancara, observasi, dan rekaman suara yang sering kali telah diproses sebelumnya, untuk menilai data kualitatif dengan menggunakan metode “Miles dan Huberman”.

Metode ini menghasilkan data berupa kata-kata, bukan angka. Reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan adalah tiga prosedur utama pada proses analisis, yang berusaha menghasilkan temuan yang sesuai dengan tujuan penelitian. Analisis data, seperti yang diterapkan pada penelitian kualitatif, ialah proses pengumpulan informasi secara metodis dari catatan lapangan, transkrip wawancara, dan sumber-sumber lain, mengorganisasikan dan menganalisisnya untuk memahami fenomena yang sedang dipelajari, dan kemudian mengkomunikasikan temuan tersebut dengan jelas kepada pihak-pihak lain.

Analisa data dilaksanakan dengan beberapa prosedur antara lain:

### a. Pengumpulan data

Data dikumpulkan melalui wawancara observasi, dan dokumentasi yang selanjutnya ditulis dalam catatan lapangan. Catatan ini terbagi menjadi catatan deskriptif dan catatan reflektif. Catatan deskriptif yang mencatat secara alami apa yang dilihat, didengar, dan dialami langsung oleh penulis. Dan catatan reflektif memuat kesan, komentar, pendapat, dan interpretasi penulis terhadap hasil serta menjadi dasar untuk rencana pengumpulan data tahap selanjutnya.

### b. Reduksi data

Setelah data terkumpul, dilakukan penyaringan untuk memilih informasi yang relevan dan bermakna. Data yang terpilih kemudian difokuskan pada aspek yang dapat

membantu memecahkan masalah, memberikan penemuan baru, atau menjawab pertanyaan penelitian. Langkah ini melibatkan penyederhanaan dan penyusunan data secara sistematis, serta penjabaran hal-hal penting beserta maknanya.

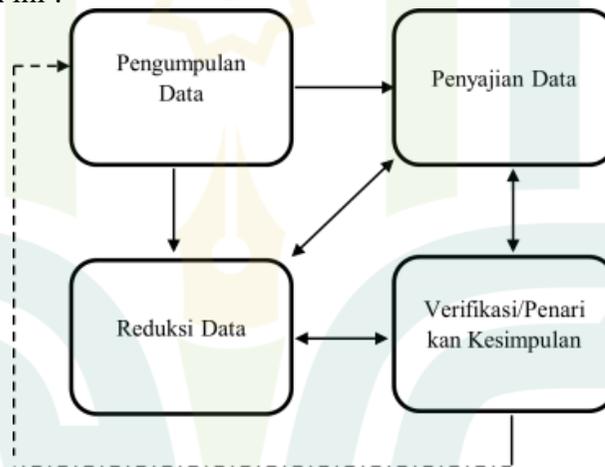
c. Penyajian data,

Data yang telah direduksikan disajikan dalam bentuk naratif agar lebih mudah dipahami. Penyajian ini membantu menggambarkan apa yang terjadi dan menjadi dasar perencanaan kerja berdasarkan pemahaman yang telah diperoleh. Tujuan dari penyajian data adalah agar pembaca atau audiens dapat dengan mudah mencerna dan menarik kesimpulan dari data yang disampaikan.

d. Menarik kesimpulan/verifikasi,

Memverifikasi atau menarik kesimpulan. Sejak awal mengumpulkan informasi, peneliti kualitatif sudah mulai menentukan makna sesuatu, mencatat pola, keteraturan, masih memungkinkan konfigurasi, deskripsi, proposisi, dan kausalitas.

Analisis dapat dicermati dengan melihat diagram di bawah ini :



**Gambar 1.2 :** Diagram teknik analisis Data Berdasarkan Miles & Huberman.

## H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi maka penulis membuat Sistematika penulisan sebagai berikut:

Pada bab I, penulis Memuat terkait latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penelitian relevan, kerangka berfikir, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Pada bab II, penulis memaparkan teori-teori yang berhubungan dengan data penelitian. Yaitu Teori Efek Media, Teori Kultivasi, Perilaku Komunikasi, dan *Trash Talking*.

Pada bab III, penulis Memuat tentang hasil penelitian, berupa : Profil SD Islam Setono 01, Perilaku Komunikasi *Trash Talking* Anak SD Islam Setono 01, serta Dampak Komunikasi *Trash Talking* Anak Dalam Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Anak.

Pada bab IV, Memaparkan hasil analisis penelitian terkait dengan judul penelitian yaitu Perilaku Komunikasi *Trash Talking* Anak Dalam Bermain *Game Online*. Pembahasan yang didapat dari proses wawancara dan observasi.

Pada Bab V, terdiri dari kesimpulan, serta saran terhadap topik penelitian dan beberapa lampiran yang didapat oleh penulis.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Setelah dilakukan penelitian mengenai Analisis Perilaku Komunikasi *Trash talking* Anak Dalam Bermain *Game online* (Studi Kasus pada Anak SD Islam Setono 01 Pekalongan). Peneliti menyimpulkan beberapa hal yang relevan dengan yang dituliskan di rumusan masalah. Kesimpulan pertama adalah perilaku komunikasi *trash talking* anak SD Islam Setono 01 dalam bermain game online dan yang kedua adalah dampak komunikasi *trash talking* anak dalam bermain *game online* terhadap interaksi sosial anak.

1. Perilaku komunikasi *trash talking* anak SD Islam Setono 01 dalam bermain *game online*

Perilaku *trash talking* yang dilakukan anak SD Islam Setono 01 dalam *game online* pada dasarnya merupakan bentuk komunikasi verbal yang cenderung mengekspresikan emosi negatif secara langsung. Berdasarkan klasifikasi perilaku komunikasi, *trash talking* lebih cenderung termasuk ke dalam perilaku komunikasi agresif. Hal ini terlihat dari bagaimana anak menggunakan kata-kata yang menyerang atau merendahkan lawan bicara, baik secara sadar maupun tidak, dengan tujuan untuk menunjukkan dominasi, membalas kemarahan, atau melampiaskan frustrasi dalam permainan. *Trash talking* bukan hanya bentuk pelampiasan sesaat, melainkan refleksi dari pembentukan karakter digital anak yang belum memiliki batasan etika yang jelas.

2. Dampak komunikasi *trash talking* anak dalam bermain *game online* terhadap interaksi sosial anak

*Trash talking* dalam *game online* merupakan bentuk komunikasi agresif yang membawa pengaruh pada perilaku sosial anak di dunia nyata. Berdasarkan Teori Efek Media, media digital seperti *game online* dapat membentuk sikap, perilaku, dan persepsi individu setelah terpapar secara terus-menerus. Dalam konteks ini, fitur chat dan voice dalam game

bukan hanya saluran komunikasi, tetapi juga media pembawa nilai-nilai tertentu. Anak yang sering berinteraksi dalam atmosfer komunikasi kasar akan membentuk persepsi bahwa gaya berbicara demikian adalah hal wajar dan dapat diterima dalam situasi lain di luar game.

Dalam interaksi sosial di sekolah maupun di rumah, dampaknya terlihat jelas. Anak mulai membawa gaya bicara kasar ke lingkungan sekolah, baik saat bercanda dengan teman atau merespons guru. Ini menimbulkan konflik kecil, pertengkaran verbal, atau bahkan menjatuhkan rasa percaya diri teman yang menjadi target *trash talking*. Beberapa siswa merasa tidak nyaman, namun terpaksa mengikuti karena tidak ingin terlihat berbeda dari teman-temannya. Proses ini menunjukkan bahwa media, melalui mekanisme efek media, telah membentuk norma sosial baru yang menyimpang dari nilai kesopanan.

## **B. Saran**

Disini penulis berharap di SD Islam Setono 01 untuk kedepannya agar pengawasan terhadap anak-anak dibawah umur bukan hanya guru yang berperan melainkan orang terdekat seperti keluarga dan orang tua berperan aktif untuk menjaga dan mengawasi anak-anak agar tak terjadi hal-hal yang tak diinginkan kedepannya. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih sangat sederhana dan jauh dari kata sempurna namun penulis berharap tulisan ini bisa menjadi referensi awal bagi bagi siapapun yang mempunyai keinginan untuk melakukan penelitian berkaitan dengan kebiasaan *trash talking* anak-anak.

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media untuk menambah wawasan serta sebagai bahan rujukan dan acuan dalam melakukan penelitian terkait perilaku komunikasi *trash talking* dalam bermain *game online*. Saran untuk peneliti selanjutnya diharapkan tidak hanya berfokus terhadap *trash talking* namun juga dampak lain yang ditimbulkan oleh *trash talking* tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, Hardani. *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Disunting oleh Husnu Abadi. 1 ed. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Grup Yogyakarta, 2020.
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). "Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life." *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790.
- Bandura, A. (1977). "Social Learning Theory". Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Brown, L. (2021). "Youth Behavior in Digital Spaces". Jakarta:XYZ.
- BINUS University. (2024). 17 Teori Komunikasi Massa Menurut Para Ahli. Diakses dari <https://binus.ac.id/>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2021). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. Sage Publication.
- Davis, M. (2022). "Positive Gaming Environments for Children". Bandung: Pustaka Utama.
- Fadhillah, A., & Rizal, M. (2021). Komunikasi Asertif dalam Organisasi: Konsep dan Aplikasi. *Jurnal Ilmiah Komunikasi*.
- Fariz, Achmad (2017). Dampak Komunikasi Trash Talk Terhadap Gamers. *E Journal Universitas Muhammadiyah Jember*. <http://repository.unmuhjember.ac.id/235>
- Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., & Signorielli, N. (1980). The "mainstreaming" of America: Violence profile no. 11. *Journal of Communication*, 30(3).
- Gerbner, G. (1998). Cultivation analysis: An overview. *Mass Communication and Society*, 1(3-4).

Gentile, D. A., & Gentile, J. R. (2008). "Violent Video Games: The Newest Media Violence Hazard. *Pediatrics*", 122(5), 1262-1267.

<https://daftarsekolah.net> diakses tanggal 9 mei 2025

Johnson, A. (2019). "The Social Impact of Video Games". London: Routledge.

Kim, Y., Walsh, P., & Ross, S.D. (2008). An Examination of the Psychological and Consumptive Behaviors of Sport Video Gamers. *Sport Marketing Quarterly*, 17(1), 44-52.

Maulana, Candra. "Hiperrealitas Game Mobile Legends: Bang Bang Dalam Penciptaan Makna Baru Di Mobile Legends Community Kalijaga." Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, 2022.

Maulizin, Eko Iza. "Pengaruh Pesan Toxic Dalam *Game online* Terhadap Perilaku Bullying Pada Komunitas Sekawan Esport Di Yogyakarta." Skripsi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2021.

Morgan, M., & Shanahan, J. (2010). The state of cultivation. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 54(2).

Signorielli, N. (2009). Cultivation theory and research. In R. L. Nabi & M. B. Oliver (Eds.), "The SAGE handbook of media processes and effects" (pp. 103-116). SAGE Publications.

Mulyana, Deddy. (2021). "Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar". Bandung: Remaja Rosdakarya.

Moelong, Lexy J. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif* . Bandung : Remaja Rosdakarya.

Nurul Warits Marinsa Putri. 2020. "Dampak *Game online*: Studi Fenomena Perilaku *Trash talking* Pada Remaja" *Jurnal Psikologi Malahayati*. Volume 2. No.2. September 2020: 72-85.

O'Leary,Z. (2022). *The Essential Guid to Doing Your Reasearch Project*. Sage Publication.

- Pramudya, Dafa Ahmad, Oky Oxygentri, and Nurkinan. "Pengaruh Perilaku *Trash talking* Dalam *Game online* Mobile Legends Terhadap Agresivitas Pada Komunitas Cikarang Gamers." NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial 10, no. 2 (2023): 595–599.  
<http://jurnal.umtapsel.ac.id/index.php/nusantara/index>.
- Purwandari, E. Kristi. 2005. *Pendekatan Kualitatif Untuk Manusia*. Jakarta : LPSP3.
- Prasetyo, B. (2020). Gaya Komunikasi Agresif: Dampak dan Strategi Pengelolaannya. *Jurnal Komunikasi*.
- Rakhmat, Jalaludin. 2007. *Metode Penelitian Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019). "Digital Screen Time Limits and Young Children's Psychological Well-Being: Evidence From a Population-Based Study. *Child Development*", 90(1), e56-e66.
- Ruslani, Rosadi. 2003. *Metode Penelitian*. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, D., & Permatasari, N. (2022). Komunikasi Pasif dalam Konteks Interpersonal: Analisis Perilaku dan Solusinya. *Jurnal Psikologi Komunikasi*.
- Shah, Z., Chu, J., Ghani, U., Qaisar, S., & Hassan, Z. (2020). Media and altruistic behaviors: The mediating role of fear of victimization in cultivation theory perspective. *International Journal of Disaster Risk Reduction*.
- Stein, J.-P., Krause, E., & Ohler, P. (2021). Every (Insta)Gram Counts? Applying Cultivation Theory to Explore the Effects of Instagram on Young Users' Body Image. *Psychology of Popular Media*.

Scharrer, E., & Warren, S. (2022). Adolescents' modern media use and beliefs about masculine gender roles and norms. *Journalism & Mass Communication Quarterly*.

Senne, J. A. (2024). Applying Cultivation Theory in Determining the Relationship Between SNS Use and Optimism/Pessimism. Doctoral Dissertation, Liberty University.

Smith, J. (2020). *"Digital Communication in Youth"*. New York: Academic Press.

Turner, R. (2018). *"Peer Influence and Aggression in Youth"*. *Journal of Adolescent Psychology*, 35(2), 150-162.

Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). *"The Effects of Online Communication on Adolescent Well-Being"*. *Journal of Adolescent Health*, 44(1), 100-108.

Warits, A., Rofiq, F., & Mulyana, I. (2020). Trash talk sebagai budaya komunikasi kompetitif. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(1), 39–51.

Yanqin, S., & Mengru, S. (2021). How peer influence mediates the effects of video games playing on adolescents' aggressive behavior. *Children and Youth Service Review*, 130.

[https://wartaeq.com/gaming-disorder-dan-dampak-bagi-remaja/#:~:text=Penelitian%20terbaru%20dari%20Gurusinga%20\(2021,5%25%20atau%20241.949%20remaja%20putri.](https://wartaeq.com/gaming-disorder-dan-dampak-bagi-remaja/#:~:text=Penelitian%20terbaru%20dari%20Gurusinga%20(2021,5%25%20atau%20241.949%20remaja%20putri.)