

Abstrak

MOHAMMAD HAFIDORI. 200531100043. Program Studi Ilmu Komunikasi
PENGALAMAN KORBAN *TRASH-TALKING* PEMAIN GIM *MOBILE LEGENDS* DI GRUP *FACEBOOK MOBILE LEGENDS UNIVERSE SEASON 4*.

Mobile Legends merupakan gim yang sangat populer di Indonesia. *Mobile Legends* ini adalah gim yang memerlukan koordinasi antar tim untuk mencapai kemenangan melalui fitur *chat*. Fitur *chat* alih-alih digunakan untuk berkomunikasi dalam mengatur strategi justru disalahgunakan untuk *trash-talking*. Grup *Mobile Legends Universe S4* adalah gim yang berisi pemain *Mobile Legends* dari berbagai daerah Indonesia yang setiap harinya membagikan pengalamannya dalam bermain gim *Mobile Legends*, termasuk *trash-talking*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengalaman korban *trash-talking* pemain *Mobile Legends* di grup *Facebook Mobile Legends Universe S4*.

Paradigma Penelitian ini adalah paradigma konstruktivistik dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam dan observasi partisipan serta dokumentasi. Informan dipilih dengan menggunakan metode *purposive sampling*. Subjek dari penelitian ini adalah korban *trash-talking* dengan kriteria tertentu yang sudah ditetapkan. Analisis data menggunakan teknik Miles dan Huberman yaitu pengumpulan data, reduksi data, *display data*, dan penarikan kesimpulan. Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan *membercheck*.

Hasil penelitian menunjukkan dari temuan tentang pengalaman kesedihan korban, pengalaman kemarahan korban, pengalaman kemalasan korban di *real life*, dan Pengalaman Korban *Trash-talking* Yang Menjadi Agresif Di *Real Life*. Penelitian menunjukkan bahwa reaksi tiap orang berbeda terhadap *trash-talking*, termasuk tindakan yang mereka lakukan setelahnya, ada yang melaporkan, membiarkan, dan menirukan.

Kata kunci : *Facebook*, Korban, Gim *Mobile Legends*, Pengalaman *Trash-talking*

Abstract

MOHAMMAD HAFIDORI. 200531100043. Communication Studies Study Program EXPERIENCES OF *TRASH-TALKING* VICTIMS OF *MOBILE LEGENDS* GIM PEMAINS IN THE *MOBILE LEGENDS UNIVERSE* SEASON 4 *Facebook* group.

Mobile Legends is a very popular game in Indonesia. *Mobile Legends* is a gim that requires coordination between teams to achieve victory via the *chat* feature. Instead of being used to communicate in setting strategies, the *chat* feature is misused for trash-talking. The *Mobile Legends Universe* S4 group is a gim that contains *Mobile Legends* players from various regions of Indonesia who share their experiences every day in playing the *Mobile Legends* game, including *trash-talking*. The purpose of this study is to find out the experience of *trash-talking* victims of *Mobile Legends* pemaains in the *Mobile Legends Universe* S4 *Facebook* group. The subject of this study is a victim of *trash-talking* with certain criteria that have been set

This research paradigm is a constructivist paradigm with a descriptive qualitative research type. Data collection used in-depth interviews and participant observation as well as documentation. Informants were selected using the purposive sampling method. The subjects of this research were victims of *trash-talking* with certain predetermined criteria. Data analysis used the Miles and Huberman technique. Data validity checking techniques use source triangulation and member checking.

The results of the study show from the findings about the victim's experience of grief, the victim's anger experience, the victim's laziness experience in real life, and the victim's experience that is not affected by *trash-talking*. Research shows that everyone reacts differently to *trash-talking*, including the actions they take afterwards, some reply, silence, and *mute* the *chat*.

Keywords: Experience, *Facebook*, *Mobile Legends*, *Trash-talking*, , Victim