

**PENGARUH *TRASH-TALKING* PADA GIM DARING  
GRAND THEFT AUTO V (GTA V) TERHADAP  
KETERAMPILAN SOSIAL ANGGOTA SERVER  
DISCORD VALENTINE RP**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Firman Aldiansyah**

**201910415333**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA**

**2023**

**PENGARUH *TRASH-TALKING* PADA GIM DARING  
GRAND THEFT AUTO V (GTA V) TERHADAP  
KETERAMPILAN SOSIAL ANGGOTA SERVER  
DISCORD VALENTINE RP**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Firman Aldiansyah**

**201910415333**



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA**

**2023**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Pengaruh *Trash-talking* pada Gim Daring Grand Theft Auto V (GTA V) Terhadap Keterampilan Sosial Anggota Server Discord VALENTINE RP

Nama Mahasiswa : Firman Aldiansyah

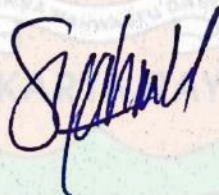
Nomor Pokok Mahasiswa : 201910415333

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Illmu komunikasi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 18 Juli 2023

Jakarta, 28 Juli 2023

Pembimbing



Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si.

NIDN : 0319059501

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh *trash-talking* pada gim daring Grand Theft Auto V (GTA V) terhadap keterampilan sosial anggota server discord VALENTINE RP

Nama Mahasiswa : Firman aldiansyah

Nomor Pokok Mahasiswa : 201910415333

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian : 18 Juli 2023

Jakarta, 28 Juli 2023

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Muhammad Husni Mubarak, S.Pd., M.IKom .....

NIDN : 0414128601

Penguji I : Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si .....

NIDN : 0319059501

Penguji II : Prasojo, S.Sos., M.Si .....

NIDN : 0309108405

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi

Ilmu Komunikasi

Dekan

Fakultas Ilmu Komunikasi

Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si

NIP 2109527

Dr. Aan Widodo, S.I.Kom., M.I.Kom

NIP 1504222

## LEMBAR PENYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul **Pengaruh *Trash-Talking* pada Gim Daring Grand Theft Auto V (GTA V) terhadap Keterampilan Sosial Anggota Server Discord VALENTINE RP** ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan digandakan melalui perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 28 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



Firman Aldiansyah

201910415333

## ABSTRAK

**Firman Aldiansyah, 201910415333.** Pengaruh *Trash-talking* Pada Gim Daring Grand Theft Auto V (GTA V) Terhadap Keterampilan Sosial Anggota Server Discord VALENTINE RP.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *trash-talking* pada gim daring GTA V terhadap keterampilan sosial anggota server discord VALENTINE RP. Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan kuesioner dan disebar secara daring. Populasi pada penelitian ini adalah anggota server discord VALENTINE RP yang bermain gim daring GTA V maksimal 1 tahun. Sampel penelitian dipilih berdasarkan teknik *purposive sampling* dengan 100 responden dan menggunakan SPSS (*Statistical Product And Service Solutions*) Versi 25.

Berdasarkan hasil penelitian dengan taraf signifikansi 5% diperoleh kesimpulan: (1) adanya pengaruh negatif dan signifikan antara variabel *trash-talking* dan keterampilan sosial, (2) Hasil R square yang menunjukkan nilai sebesar 0,090 atau 9% yang berarti pengaruh *trash-talking* terhadap keterampilan sosial sebesar 9%, (3) Hasil uji korelasi *product moment pearson* menunjukkan hasil koefisien korelasi sebesar -0,301 dengan taraf signifikansi sebesar 0,002.

**Kata Kunci:** *Trash-talking*, Keterampilan Sosial, Gim Daring, GTA V

## ABSTRACT

**Firman Aldiansyah, 201910415333.** *The Effect of Trash-talking on the Online Game Grand Theft Auto V (GTA V) on the Social Skills of Discord Server Members VALENTINE RP.*

*This study aims to determine whether there is an effect of trash-talking in the online game GTA V on the social skills of members of the VALENTINE RP Discord server. Data collection for this study was conducted using an online questionnaire. The population for this study consists of members of the VALENTINE RP Discord server who have played the online game GTA V for a maximum of 1 year. The research sample was selected using purposive sampling technique with 100 respondents, and SPSS (Statistical Product and Service Solutions) Version 25 was used for analysis.*

*Based on the results of the study with a significance level of 10%, the following conclusions can be drawn: (1) there is a negative and significant effect between trash-talking and social skills, (2) The R square results show a value of 0.090 or 9%, indicating that trash-talking has a 9% effect on social skills, (3) The Pearson product-moment correlation test results show a correlation coefficient of -0.301 with a significance level of 0.002.*

**Keywords:** *Trash-talking, Social Skills, Online Games, GTA V.*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat-nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh *Trash-Talking* Pada Gim Daring Grand Theft Auto V (Gta V) Terhadap Keterampilan Sosial Anggota Server Discord VALENTINE RP”**. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata-1 di program studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Tentunya Skripsi ini dibuat dengan doa dan dukungan orang tua tercinta yaitu bapak saripudin dan ibu rakitem.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini peneliti mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini dengan kerendahan hati, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada keluarga tercinta terutama kedua orang tua, yang selalu mendukung, memberikan semangat, dan doa. Peneliti juga ingin menyampaikan terimakasih atas segala bantuan, bimbingan dan dukungan yang telah diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan, kepada:

1. Bapak Irjen Pol (Purn) Prof. Dr. Drs. H. Bambang Karsono, SH., MM, selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Bapak Dr. Aan Widodo S.I.Kom, M.I.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si. Selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
4. Ibu Wa Ode Sitti Nurhaliza, S.I.Kom., M.I.Kom. Selaku dosen pembimbing akademik pada Fakulta Ilmu Komunikasi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.



5. Bapak Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si. Selaku Dosen Pembimbing Skripsi pada Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
6. Seluruh dosen dan staf Fakultas Ilmu Komunikasi yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan arahan, serta ilmu pengetahuan yang bermanfaat selama peneliti menjalankan studi.
7. Pada member discord VALENTINE RP yang sudah bersedia memberikan informasi untuk membantu penyusunan proposal skripsi.
8. Andini yang telah senantiasa memberikan doa, dukungan, semangat, penghibur, serta menjadi tempat berkeluh kesah, terima kasih selalu ada dalam hal apapun.
9. Kepada teman-teman yang selalu ada dan memberi solusi saat peneliti membutuhkan bantuan
10. Serta semua pihak yang telah membantu, yang tidak bisa peneliti sebutkan satu-persatu.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini.

Jakarta, 28 Juli 2023

Peneliti,



Firman aldiansyah

NPM: 20191041533

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PENYATAAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Rumusan Masalah .....	7
1.4 Tujuan Penelitian .....	7
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
1.5.1 Manfaat Teoritis .....	7
1.5.2 Manfaat Praktis .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	9
2.1 Penelitian Terdahulu.....	9
2.2 Kerangka Konsep dan Teori .....	11
2.2.1 Trash-Talking .....	11
2.2.2 Teori S-O-R.....	12
2.2.3 Grand Theft Auto V Roleplay .....	13
2.2.4 Gim Daring .....	14
2.2.5 Genre Gim Daring .....	14
2.2.6 Keterampilan Sosial.....	16
2.3 Kerangka Pemikiran .....	19

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>20</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	20
3.2 Metode Penelitian.....	20
3.3 Populasi dan Sampel .....	20
3.3.1 Populasi.....	20
3.3.2 Sampel .....	21
3.4 Teknik <i>Sampling</i> .....	22
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.6 Operasional Variabel.....	23
3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas .....	24
3.6.1 Uji Validitas .....	24
3.6.2 Uji Reliabilitas.....	25
3.7 Teknik Analisis Data .....	26
3.7.1 Regresi Linear Sederhana .....	26
3.8 Uji Hipotesis .....	27
3.8.1 Uji Korelasi Product Moment Pearson .....	27
3.8.2 Uji F.....	27
3.8.3 Uji T.....	28
3.9 Uji Asumsi Klasik .....	28
3.9.1 Uji Normalitas .....	28
3.9.2 Uji Linearitas.....	29
3.10 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	30
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>31</b>
4.1 Gambaran Umum.....	31
4.2 Hasil Penelitian .....	31
4.2.1 Karakteristik Responden .....	31
4.3 Uji Instrumen .....	34
4.3.1 Uji Validitas .....	34
4.3.2 Uji Reliabilitas.....	36
4.4 Interpretasi Hasil Pengujian Variabel.....	37
4.4.1 Interpretasi Hasil Pengujian Variabel X .....	37
4.4.2 Interpretasi Hasil Pengujian Variabel Y .....	53
4.4.3 Analisis Skor Variabel <i>Trash-Talking</i> .....	71

4.4.4 Analisis Skor Variabel Keterampilan Sosial .....	73
4.5 Uji Asumsi Klasik .....	75
4.5.1 Uji Normalitas .....	75
4.5.2 Uji Linearitas.....	76
4.6 Analisa Data.....	77
4.6.1 Uji Regresi Sederhana .....	77
4.6.2 Uji Korelasi .....	78
4.6.3 Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) .....	79
4.6.4 Uji T.....	79
4.6.5 Uji F.....	80
4.7 Pembahasan .....	80
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>84</b>
5.1 Kesimpulan .....	84
5.2 Saran.....	85
5.2.1 Saran Teoritis .....	85
5.2.2 Saran Praktis.....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>87</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>89</b>

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir .....	19
------------------------------------	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Poster Game GTA V .....	2
Gambar 1. 2 Discord Valentine RP .....	4



## DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1 : Biodata Mahasiswa  
LAMPIRAN 2 : Angket  
LAMPIRAN 3 : Karakteristik Responden  
LAMPIRAN 4 : Hasil Frekuensi Responden  
LAMPIRAN 5 : Uji Validitas  
LAMPIRAN 6 : Uji Reliabilitas  
LAMPIRAN 7 : Hasil Pengujian SPSS  
LAMPIRAN 8 : Dokumentasi Penelitian  
LAMPIRAN 9 : Kartu Bimbingan Skripsi  
LAMPIRAN 10 : Form Perbaikan



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Skala Likert.....	23
Tabel 3. 2 Operasional Tabel .....	23
Tabel 3. 3 Waktu Penelitian .....	30
Tabel 4. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	32
Tabel 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia .....	32
Tabel 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Bermain Gim.....	33
Tabel 4. 4 Uji Validitas Variabel X .....	34
Tabel 4. 5 Uji Validitas Y .....	35
Tabel 4. 6 Uji Reliabilitas .....	36
Tabel 4. 7 Selalu Merasa Benar Item Pernyataan 1.....	37
Tabel 4. 8 Selalu Merasa Benar Item Pernyataan 2.....	38
Tabel 4. 9 Selalu Merasa Benar Pernyataan 3.....	38
Tabel 4. 10 Membicarakan Diri Sendiri Item Pernyataan 4 .....	39
Tabel 4. 11 Membicarakan Diri Sendiri Item Pernyataan 5 .....	40
Tabel 4. 12 Membicarakan Diri Sendiri Item Pernyataan 6 .....	40
Tabel 4. 13 Melakukan Ancaman Item Pernyataan 7.....	41
Tabel 4. 14 Melakukan Ancaman Item Pernyataan 8.....	42
Tabel 4. 15 Melakukan Ancaman Item Pernyataan 9.....	42
Tabel 4. 16 Memaksa Seseorang Item Pernyataan 10 .....	43
Tabel 4. 17 Memaksa Seseorang Item Pernyataan 11 .....	44
Tabel 4. 18 Memaksa Seseorang Item Pernyataan 12 .....	44
Tabel 4. 19 Senang Membuat Emosi Item Pernyataan 13 .....	45
Tabel 4. 20 Senang Membuat Emosi Item Pernyataan 14 .....	46
Tabel 4. 21 Senang Membuat Emosi Item Pernyataan 15 .....	46
Tabel 4. 22 Senang Menghasut Item Pernyataan 16 .....	47
Tabel 4. 23 Senang Menghasut Pernyataan 2 .....	47
Tabel 4. 24 Menyudutkan Seseorang Item Pernyataan 18.....	48
Tabel 4. 25 Menyudutkan Seseorang Item Pernyataan 2.....	49
Tabel 4. 26 Menyudutkan Seseorang Item Pernyataan 20.....	50



Tabel 4. 27 Mencari Kesalahan Seseorang Item Pernyataan 21 .....	50
Tabel 4. 28 Mencari Kesalahan Seseorang Item Pernyataan 22 .....	51
Tabel 4. 29 Mencari Kesalahan Seseorang Item Pernyataan 23 .....	52
Tabel 4. 30 Berinteraksi Terhadap Sesama Item Pernyataan 1 .....	53
Tabel 4. 31 Berinteraksi Terhadap Sesama Item Pernyataan 2.....	54
Tabel 4. 32 Berinteraksi Terhadap Sesama Item Pernyataan 3.....	54
Tabel 4. 33 Membantu Sesama Item Pernyataan 4 .....	55
Tabel 4. Tabel 4. 34 Membantu Sesama Item Pernyataan 5.....	56
Tabel 4. 35 Mengontrol Emosi Diri Item Pernyataan 6.....	56
Tabel 4. 36 Mengontrol Emosi Diri Item Pernyataan 7.....	57
Tabel 4. 37 Mengontrol Emosi Diri Item Pernyataan 8.....	58
Tabel 4. 38 Mengikuti Aturan Yang Ada Item Pernyataan 9 .....	58
Tabel 4. 39 Mengikuti Aturan Yang Ada Item Pernyataan 10.....	59
Tabel 4. 40 Mengikuti Aturan Yang Ada Item pernyataan 11.....	60
Tabel 4. 41 Mandiri Item Pernyataan 12 .....	60
Tabel 4. 42 Mandiri Item Pernyataan 13 .....	61
Tabel 4. 43 Mandiri Item Pernyataan 14 .....	62
Tabel 4. 44 Produktif Item Pernyataan 15 .....	62
Tabel 4. 45 Produktif Item Pernyataan 16 .....	63
Tabel 4. 46 Produktif Item Pernyataan 17 .....	64
Tabel 4. 47 Mengikuti Peraturan Dan Harapan Item Pernyataan 18.....	64
Tabel 4. 48 Mengikuti Peraturan Dan Harapan Item Pernyataan 19.....	65
Tabel 4. 49 Mengikuti Peraturan Dan Harapan Item Pernyataan 20.....	66
Tabel 4. 50 Saling Berbagi Item Pernyataan 21 .....	66
Tabel 4. 51 Saling Berbagi Item Pernyataan 22.....	67
Tabel 4. 52 Saling Berbagi Item Pernyataan 23.....	68
Tabel 4. 53 Berani Mengakui Kesalahan Item Pernyataan 24.....	68
Tabel 4. 54 Berani Mengakui Kesalahan Item Pernyataan 25 .....	69
Tabel 4. 55 Mempunyai Sikap Terbuka Item Pernyataan 26.....	70
Tabel 4. 56 Mempunyai Sikap Terbuka Item Pernyataan 27.....	70
Tabel 4. 57 Mempunyai Sikap Terbuka Item Pernyataan 28.....	71

Tabel 4. 58 Distribusi Jawaban Variabel <i>Trash-talking</i> .....	72
Tabel 4. 59 Distribusi Jawaban Variabel Keterampilan Sosial .....	73
Tabel 4. 60 Uji Normalitas .....	76
Tabel 4. 61 Uji Linearitas .....	76
Tabel 4. 62 Uji Regresi Linear Sederhana .....	77
Tabel 4. 63 Hasil Uji Korelasi.....	78
Tabel 4. 64 Hasil Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) .....	79
Tabel 4. 65 Hasil Uji T .....	79
Tabel 4. 66 Hasil Uji F.....	80

