



Judul Tugas Akhir Skripsi:

ANALISIS DINAMIKA KELOMPOK DALAM PENGGUNAAN BAHASA KASAR OLEH GENERASI Z SAAT BERMAIN *GAME ONLINE* VALORANT

Proposal Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi.

Nama: Yoga Dwiputra Himawan

NIM: 2010411273



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU
POLITIK UNIVERSITAS PEMBANGUNAN
NASIONAL "VETERAN" JAKARTA**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar:

Nama : Yoga Dwiputra Himawan

NIM : 2010411273

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, September 2025

Yang menyatakan,



(Yoga Dwiputra Himawan)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yoga Dwiputra Himawan
NIM : 2010411273
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : S1 Ilmu Komunikasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**ANALISIS DINAMIKA KELOMPOK DALAM PENGGUNAAN BAHASA
KASAR OLEH GENERASI Z SAAT BERMAIN GAME ONLINE
VALORANT**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya:

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 24 September

Yang menyatakan,



(Yoga Dwiputra Himawan)

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

NAMA : Yoga Dwiputra Himawan
NIM : 2010411273
PROGRAM STUDI : Ilmu Komunikasi
JUDUL : Analisis Dinamika Kelompok Dalam Penggunaan Bahasa
Kasar Oleh Generasi Z Saat Bermain Game Online Valorant

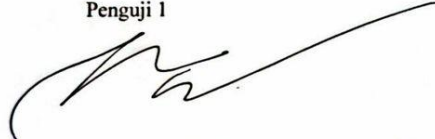
Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Pembimbing



Dewanto Samodro, M.I.Kom

Penguji 1



Yani Hendrayani, Ph.D

Penguji 2



Windhiadi Yoga Sembada, S.I.Kom, M.Si.

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi



Uljanatunnisa, S.Sos. MA

Ditetapkan di: Jakarta
Tanggal Ujian: 4 Desember 2025

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta,
saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Yoga Dwiputra Himawan

NIM : 2010411273

Fakultas : Ilmu Sosial & Ilmu Politik

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Analisis Dinamika Kelompok Dalam Penggunaan Bahasa Kasar

Oleh Generasi Z Saat Bermain Game Online Valorant

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak saya bebas royalti kepada Perpustakaan UPNVJ atas Penelitian karya ilmiah saya demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengolah pangkalan data (database), mendistribusikan, serta menampilkan dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada perpustakaan UPNVJ, tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai Peneliti/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan UPNVJ dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan semoga digunakan sebagaimana mestinya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 24 September

Yang menyatakan,



(Yoga Dwiputra Himawan)

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “ANALISIS DINAMIKA KELOMPOK DALAM PENGGUNAAN BAHASA KASAR OLEH GENERASI Z SAAT BERMAIN *GAME ONLINE VALORANT*”. Studi ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi untuk memahami pengalaman subjektif generasi Z dalam menggunakan bahasa kasar ketika berinteraksi di dalam permainan. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan teori dinamika kelompok Kurt Lewin (*unfreezing, moving, refreezing*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahasa kasar di Valorant bukan sekadar ekspresi emosi spontan, melainkan bagian dari pola komunikasi yang dipengaruhi oleh konteks kelompok. Bahasa kasar berfungsi sebagai mekanisme pelepasan stres, bentuk candaan antar teman, hingga ekspresi dominasi dalam situasi kompetitif. Dinamika kelompok memainkan peran penting: interaksi dengan teman cenderung memunculkan bahasa bernuansa humor, sedangkan dengan pemain acak lebih sering menimbulkan konflik verbal. Temuan ini menegaskan bahwa bahasa kasar di lingkungan game online telah menjadi bagian dari budaya komunikasi generasi Z yang terbentuk, dibiasakan, dan distabilkan melalui interaksi sosial di dunia virtual maupun nyata.

Kata Kunci: Dinamika Kelompok, Bahasa Kasar, Generasi Z, *Game Online*, Valorant

ABSTRACT

This study, entitled “ANALISIS DINAMIKA KELOMPOK DALAM PENGGUNAAN BAHASA KASAR OLEH GENERASI Z SAAT BERMAIN GAME ONLINE VALORANT”, employs a qualitative method with a phenomenological approach to explore Generation Z’s subjective experiences in using harsh language during in-game interactions. Data were collected through in-depth interviews, observation, and documentation, and analyzed using Kurt Lewin’s group dynamics theory (unfreezing, moving, refreezing). The findings reveal that the use of harsh language in Valorant is not merely spontaneous emotional expression, but rather part of an established communication pattern shaped by group context. Harsh language functions as a stress-release mechanism, friendly banter among peers, and even as an assertion of dominance in competitive settings. Group dynamics play a crucial role: interactions with friends often generate humorous uses of harsh words, while interactions with random players tend to escalate into verbal conflicts. These results highlight that harsh language in online gaming has become an integral part of Generation Z’s communication culture, normalized and reinforced through both virtual and real-life social interactions.

Keywords: Group Dynamics, Harsh Language, Generation Z, Online Games, Valorant

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia-Nya, sehingga penelitian ini telah selesai. Skripsi ini berjudul “ANALISIS DINAMIKA KELOMPOK DALAM PENGGUNAAN BAHASA KASAR OLEH GENERASI Z SAAT BERMAIN GAME ONLINE VALORANT” Terima kasih penulis ucapkan kepada pihak-pihak yang membantu penulis dalam penulisan usulan penelitian ini, yaitu:

1. Dr. S. Bakti Istiyanto, M. Si. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UPN Veteran Jakarta.
2. Ibu Uljanatunnisa, S.Sos.,MA. Selaku Kepala Prodi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UPN Veteran Jakarta.
3. Bapak Dewanto Samodro, M.I.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan saran dan arahan yang sangat bermanfaat selama penulisan.
4. Ibu Yani Hendrayani, Ph.D dan Bapak Windhiadi Yoga Sembada, S.I.Kom, M.Si. Selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Segenap bapak dan ibu dosen program studi Ilmu Komunikasi yang telah memberikan ilmu-ilmu selama penulis berkuliah di UPN Veteran Jakarta.
6. Chaca yang sudah menemani, membantu dan mendukung penulis dalam segala situasi dan kondisi.
7. Lala & Cica yang sudah menemani, membantu dan mendukung penulis dalam segala situasi dan kondisi.
8. Keluarga dan sahabat-sahabat saya, yaitu HS dan EP, Wakwuk, Aran Family yang senantiasa percaya dan mendukung penulis selama penulisan skripsi.
9. Para narasumber yang berkenan dan meluangkan waktu untuk melakukan wawancara demi kelengkapan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penelitian skripsi ini masih memiliki kekurangan, namun penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembacanya.

Tangerang Selatan, 20 September 2025

Yoga Dwiputra Himawan

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| ABSTRAK | vi |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR TABEL | xii |
| BAB I..... | 1 |
| 1.1. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah..... | 7 |
| 1.3. Tujuan Penelitian..... | 7 |
| 1.4. Manfaat Penelitian | 8 |
| 1.5. Sistematika Penulisan | 11 |
| BAB II | 12 |
| 2.1. Penelitian Terdahulu (<i>State of The Art</i>) | 12 |
| 2.2. Konsep Penelitian | 22 |
| 2.2.1. Pengertian <i>Game online</i> | 22 |
| 2.2.2. Jenis-Jenis <i>Game online</i> | 23 |
| 2.2.3. Pengertian Generasi Z (<i>Gen-Z</i>)..... | 26 |
| 2.2.4. Pengertian Bahasa Kasar | 29 |
| 2.3. Teori Penelitian | 31 |
| 2.3.1. Sejarah Dinamika Kelompok..... | 31 |
| 2.3.2. Force-Field Theory..... | 31 |
| 2.3.3. Menurut Para Ahli..... | 32 |
| 2.3.4. Keterkaitan Teori Dinamika Kelompok Dengan Fokus Penelitian | 33 |
| 2.4. Indikator Analisis (Alat Ukur) | 33 |
| 2.5. Posisi Bahasa Kasar Dalam Kerangka Konseptual Penelitian | 33 |
| 2.6. Keterkaitan Fokus, Indikator, dan Analisis | 34 |
| 2.7. Kerangka Berfikir | 35 |
| BAB III..... | 36 |
| 3.1. Subjek Penelitian | 36 |
| 3.2. Objek Penelitian | 36 |

| | | |
|-----------------------|---|------------|
| 3.3. | Jenis Penelitian | 38 |
| 3.4. | Teknik Pengumpulan Data | 39 |
| 3.4.1. | Observasi..... | 39 |
| 3.4.2. | Wawancara Semi-Terstruktur | 39 |
| 3.4.3. | Dokumentasi | 40 |
| 3.5. | Sumber Data | 41 |
| 3.5.1. | Data Primer | 41 |
| 3.5.2. | Data Sekunder | 41 |
| 3.6. | Teknik Analisis Data..... | 41 |
| 3.7. | Tabel Rencana Waktu | 43 |
| BAB IV | | 44 |
| 4.1. | Deskripsi Objek Penelitian | 44 |
| 4.1.1. | Profil Riot <i>Games</i> | 44 |
| 4.1.2. | <i>Game</i> Unggulan oleh Riot <i>Games</i> | 46 |
| 4.1.3. | Profil Informan..... | 48 |
| 4.2. | Hasil Penelitian | 54 |
| 4.2.1. | Analisis | 54 |
| 4.2.2. | Pembahasan | 111 |
| BAB V | | 118 |
| 5.1. | Kesimpulan | 118 |
| 5.2. | Saran..... | 120 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 121 |
| LAMPIRAN | | 129 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|------------|
| Gambar 1 - Data Statistik Jumlah Pemain <i>Game online</i> di Indonesia..... | 2 |
| Gambar 3 - Kerangka Berfikir | 35 |
| Gambar 4 - Data Survei Pengalaman Saat Bermain <i>Game online</i>..... | 38 |
| Gambar 5 - Screenshot 1 | 104 |
| Gambar 6 - Screenshot 2 | 105 |
| Gambar 7 - Screenshot 3 | 106 |
| Gambar 8 - Screenshot 4 | 107 |
| Gambar 9 - Screenshot 5 | 108 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|------------|
| Tabel 1 - Penelitian Terdahulu | 12 |
| Tabel 2 - Rencana Waktu | 43 |
| Tabel 3 - Pola Komunikasi | 57 |
| Tabel 4 - Peran Dalam Kelompok..... | 69 |
| Tabel 5 - Motif Penggunaan Bahasa Kasar | 73 |
| Tabel 6 - Perbedaan Interaksi Antara Teman Dan Pemain Acak..... | 78 |
| Tabel 7 - Reaksi Terhadap Bahasa Kasar | 90 |
| Tabel 8 - Dampak Dalam Game dan Luar Game | 103 |
| Tabel 9 - Hasil Observasi Penggunaan Bahasa Kasar Oleh Generasi Z Saat Bermain Game Valorant | 110 |
| Tabel 10 - Lampiran | 129 |