DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN ..... **ii**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **iii**
HALAMAN PERNYATAAN ..... **iv**
HALAMAN MOTTO ..... **v**
HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **vi**
KATA PENGANTAR ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **x**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiv**
ABSTRAK ..... **xv**
ABSTRACT ..... **xvi**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 8
1.3 Tujuan Penelitian 8
1.4 Manfaat Penelitian 9
1.5 Kerangka Teori 10
1.6 Kerangka Pemikiran 11
1.7 Hipotesis 12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA **14**
2.1 Komunikasi Digital 14
2.2 *Game Online* 15
2.3 Komunitas 19
2.4 *Trash-Talking* 24
2.5 *Exposure* 25
2.6 Perilaku Komunikasi di Dunia Nyata 28
2.7 Penelitian Terdahulu 31
BAB III METODE PENELITIAN **35**
3.1 Jenis Penelitian 35
3.2 Paradigma Penelitian 36

3.3 Variabel Penelitian 37
3.4 Populasi dan Sampel 37
3.5 Teknik Pengambilan Sampel 39
3.6 Definisi Konseptual 40
3.7 Definisi Operasional 43
3.8 Indikator 46
3.9 Uji Validitas dan Reliabilitas 50
3.10 Teknik Analisis Data 54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 61
4.1 Deskripsi Objek Penelitian 61
4.2 Gambaran Umum Responden 62
4.3 Hasil Penelitian dan Deskriptif Variabel 63
4.4 Hasil Uji Asumsi Klasik 74
4.5 Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana 80
4.6 Hasil Uji Signifikasi (Uji T) 81
4.7 Hasil Koefisien Determinasi (R^2) 83
4.8 Pembahasan Hasil Penelitian 85
4.9 Relevansi Dengan *Social Learning Theory* 88
BAB V PENUTUP 91
5.1 Kesimpulan 91
5.2 Saran 92
DAFTAR PUSTAKA 95

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu 31

Tabel 3. 1 Indikator Penelitian..... 46

Tabel 3. 2 Skala Likert 1-5 49

Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas..... 52

Tabel 3. 4 Hasil Uji Reliabilitas..... 53

Tabel 4. 1 Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin..... 62

Tabel 4. 2 Karakteristik Berdasarkan Usia 63

Tabel 4. 3 Statistik Deskriptif Variabel..... 63

Tabel 4. 4 Kategori Skor Variabel Penelitian..... 64

Tabel 4. 5 Hasil Statistik Deskriptif Perindikator..... 65

Tabel 4. 6 Kategori Indikator Durasi Bermain 67

Tabel 4. 7 Kategori Indikator Frekuensi Mendengar/Membaca Trash-Talking ... 68

Tabel 4. 8 Kategori Indikator Keterlibatan..... 69

Tabel 4. 9 Kategori Indikator Intensitas Emosi 70

Tabel 4. 10 Kategori Indikator Penggunan Bahasa 71

Tabel 4. 11 Kategori Indikator Cara Berinteraksi..... 72

Tabel 4. 12 Kategori Indikator Respon Terhadap Komunikasi 73

Tabel 4. 13 Hasil Uji Normalitas..... 74

Tabel 4. 14 Hasil Korelasi Spearman Rank..... 76

Tabel 4. 15 Hasil Uji Heteroskedastisitas..... 77

Tabel 4. 16 Hasil Uji Linearitas..... 79

Tabel 4. 17 Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana..... 80

Tabel 4. 18 Hasil Uji Signifikasi (Uji T) 82

Tabel 4. 19 Hasil Koefisien Determinasi (R^2) 83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 *Most Wacthed Esport Games* 2

Gambar 1. 2 Contoh Percakapan Trash-Talking dalam Game Valorant 4

Gambar 1. 3 Hasil Olahan Penulis Menggunakan VOSviewer 5

Gambar 1. 4 Model *Social Learning Theory* 11

Gambar 1. 5 Kerangka Pemikiran 12

Gambar 2. 1 Logo Valorant 17

Gambar 2. 2 Jumlah Pemain Aktif Valorant 18

Gambar 3. 1 Jumlah anggota atau Akun di VIC (12 Februari 2026)..... 38

Gambar 4. 1 Hasil Q-Q Plot 75

Gambar 4. 2 Hasil Scatterplot..... 78