

**STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL TERHADAP GAYA BAHASA
SARKASME PEMAIN MOBILE LEGENDS PADA KOMUNITAS TEAM
RRQ OFFICIAL DI DISCORD**

SKRIPSI



Oleh:

DEA RAHMANDA PUTRI

NPM. 21043010112

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL, BUDAYA DAN POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
SURABAYA**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

**STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL TERHADAP GAYA BAHASA SARKASME
PEMAIN MOBILE LEGENDS PADA KOMUNITAS TEAM RRQ OFFICIAL DI
DISCORD**

Disusun oleh:

Dea Rahmanda Putri
NPM. 21043010112

Telah disetujui mengikuti ujian lisan skripsi

DOSEN PEMBIMBING


Dr. Zainal Abidin Achmad, S.Sos., M.Si., M.Ed.
NPT. 373059901701

Mengetahui
DEKAN


Dr. Catur Suratnoaji, M.Si
NIP. 196804182021211006

LEMBAR PENGESAHAN

**STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL TERHADAP GAYA BAHASA SARKASME
PEMAIN MOBILE LEGENDS PADA KOMUNITAS TEAM RRQ OFFICIAL DI
DISCORD**

oleh :

Dea Rahmanda Putri
NPM. 21043010112

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji
Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial, Politik, dan Budaya
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
pada tanggal 08 Juli 2025

PEMBIMBING

TIM PENGUJI,

KETUA


Dr. Zainal Abidin A., M.Si., M.Ed.

NPT. 373059901701


Dr. Zainal Abidin A., S.M.Si., M.Ed.

NPT. 373059901701

SEKRETARIS


Syifa Syarifah Alamiyah, M.Commun

NIP. 198403242024212021

ANGGOTA


Heidy Arviani, S.Sos., M.A

NIP. 198511072018032001

Mengetahui
DEKAN


Dr. Catur Suratnoaji, M.Si
NIP. 196804182021211006

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dea Rahmanda Putri
NPM : 21043010112
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial, Budaya dan Politik

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir/Skripsi/Tesis/Disertasi* ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi/Tesis/Desertasi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Surabaya, 3 Juli 2025
Yang membuat pernyataan



Dea Rahmanda Putri
NPM. 21043010112

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah menganugerahkan segala karunia dan rahmat-Nya pada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Studi Etnografi Virtual terhadap Gaya Bahasa Sarkasme Pemain Mobile Legends Pada Komunitas Team RRQ Official di Discord”** sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Program Sarjana (S1) di Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UPN Veteran Jawa Timur. Ucapan terima kasih juga penulis haturkan kepada seluruh pihak yang mendukung penulis dalam penyusunan proposal skripsi ini, di antaranya kepada:

1. Dr. Catur Suratnoaji, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial, Budaya dan Politik.
2. Dr. Syafrida N. Febriyanti, M.Med., Kom., selaku Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi.
3. Bapak Dr. Zainal Abidin Achmad, S.Sos., M.Si., M.Ed., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan waktu, ilmu dan motivasi pada penulis.
4. Bapak Dr. Catur Suratnoaji, M.Si., selaku Dosen Wali yang telah mendampingi penulis sejak mahasiswa baru.
5. Dosen-dosen Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UPN Veteran Jawa Timur atas ilmu yang diberikan selama empat tahun ini.
6. Orang tua dan keluarga penulis yang senantiasa memberikan dukungan.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun bagi penelitian ini sangat penulis harapkan guna perbaikan penelitian ini di masa mendatang.

Surabaya, 8 Juli 2025

Dea Rahmanda Putri

ABSTRAK

Pada era digital, komunitas *game online* seperti Mobile Legends berkembang menjadi ruang interaksi sosial yang kompleks. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bentuk-bentuk gaya bahasa sarkasme yang digunakan oleh pemain Mobile Legends dalam komunitas Team RRQ Official di Discord serta dampaknya terhadap dinamika komunikasi dan relasi sosial antarpemain. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual, data dikumpulkan melalui observasi partisipatif dan wawancara mendalam terhadap delapan informan aktif.

Penelitian ini mengacu pada konsep sarkasme menurut Gorys Keraf serta empat penanda sarkasme dari Johanna Maren Hjelle Olsen, yaitu *self contradiction*, *hyperbolic combinations*, *sentimental contradiction*, dan *manner violation*. Hasil penelitian menemukan 41 ujaran sarkastik yang terbagi dalam dua bentuk utama, yakni sarkasme sindiran dan ejekan. Temuan ini menunjukkan bahwa sarkasme bukan sekadar ekspresi spontan, melainkan strategi komunikasi yang mencerminkan norma sosial dan ekspektasi dalam komunitas virtual berbasis kompetisi, sehingga berkontribusi dalam memperkaya kajian komunikasi digital, khususnya dalam konteks budaya populer dan komunitas *game online*.

Kata Kunci: Sarkasme, Etnografi Virtual, Mobile Legends, Komunitas Team RRQ Official, Discord

ABSTRACT

In the digital era, online gaming communities such as Mobile Legends have evolved into complex spaces of social interaction. This study aims to examine the forms of sarcastic language used by Mobile Legends players within the Team RRQ Official community on Discord and their impact on the dynamics of communication and social relationships among players. This research employs a qualitative method with a virtual ethnographic approach, in which data were collected through participant observation and in-depth interviews with eight active informants.

The study is based on the concept of sarcasm proposed by Gorys Keraf and the four sarcasm markers introduced by Johanna Maren Hjelle Olsen, namely self-contradiction, hyperbolic combinations, sentimental contradiction, and manner violation. The findings identified 41 sarcastic utterances, categorized into two main types: ironic sarcasm and mocking sarcasm. These results suggest that sarcasm is not merely a spontaneous expression but a communicative strategy that reflects social norms and expectations within a competition-based virtual community. This study contributes to the growing body of research on digital communication, particularly within the context of popular culture and online gaming communities.

Keywords: *Sarcasm, Virtual Ethnography, Mobile Legends, Team RRQ Official Community, Discord*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	10
1.4.2 Manfaat Praktis	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Penelitian Terdahulu.....	11
2.2 Tinjauan Pustaka	17
2.2.1 Pendekatan Etnografi Virtual.....	17
2.2.2 Teori Sarkasme	20
2.2.3 Sarkasme dalam Konteks Komunikasi Digital	24
2.2.4 Dampak Sarkasme terhadap Pemain Mobile Legends	25
2.2.5 Perbedaan Sarkasme dan Humor	26
2.2.6 Permainan Mobile Legends	27
2.2.7 Komunitas Virtual Team RRQ Official di Discord	28
2.3 Kerangka Berpikir	31
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1 Pendekatan Penelitian.....	34

3.2 Definisi Konseptual	36
3.2.1 Gaya Bahasa Sarkasme	36
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	36
3.4 Subjek Penelitian	37
3.5 Teknik Pengumpulan Data	38
3.5.1 Aspek Etika Penelitian	40
3.6 Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Gambaran Umum Subjek Penelitian	43
4.1.1 Komunitas Team RRQ Official di Discord	43
4.1.2 Identitas Informan	45
4.1 Hasil dan Pembahasan	51
4.2.1 Bentuk-bentuk Sarkasme	51
4.2.2 Dinamika Komunikasi dan Relasi Sosial Antaranggota Komunitas	79
4.2.3 Penilaian Pemain Mobile Legends Pada Penggunaan Sarkasme terhadap Emosi, Motivasi, dan Kohesi Kelompok	86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	92
5.1 Kesimpulan	92
5.2 Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	99
RIWAYAT HIDUP	146

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	33
Gambar 2. Server Discord Team RRQ Official	36
Gambar 3. Profil Akun Mobile Legends Penulis	39
Gambar 4. Profil Akun Discord Penulis	39
Gambar 5. Profil Akun Mobile Legends Informan 1 (AFA)	46
Gambar 6. Profil Akun Mobile Legends Informan 2 (SAP).....	46
Gambar 7. Profil Akun Mobile Legends Informan 3 (MAP).....	47
Gambar 8. Profil Akun Mobile Legends Informan 4 (JJ)	48
Gambar 9. Profil Akun Mobile Legends Informan 5 (ENC)	48
Gambar 10. Profil Akun Mobile Legends Informan 6 (HAM).....	49
Gambar 11. Profil Akun Mobile Legends Informan 7 (MIF)	50
Gambar 12. Profil Akun Mobile Legends Informan 8 (BES).....	50

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Terdahulu	14
Tabel 2. Daftar Informan.....	45
Tabel 3. Bentuk-bentuk Sarkasme	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Informed Consent	99
Lampiran 2. <i>Interview Guide</i>	101
Lampiran 3. Hasil Wawancara	103
Lampiran 4. Dokumentasi	140
Lampiran 5. Riwayat Hidup	146