

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi yang pesat dapat mempermudah aktivitas setiap orang di dunia. Kemajuan teknologi juga memudahkan setiap orang untuk menyampaikan dan mendapatkan informasi tanpa harus bertatap muka. Informasi kini dapat diperoleh melalui berbagai media seperti handphone, tablet, PC, laptop, dan lain lain. Teknologi seperti ini juga sudah menjadi kebutuhan bagi setiap orang, internet dapat menghubungkan seluruh dunia dan juga dapat menemukan banyak hal baru, setiap orang dapat memahami bagaimana perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, seseorang juga dapat menelusuri seluruh negara hanya dengan duduk di depan komputer (Wijaya & Paramita, 2019)

Salah satu yang juga mengalami kemajuan adalah video *game* atau permainan. Permainan adalah suatu sistem di mana *player* atau pemain berpartisipasi dalam konflik permainan itu sendiri, di mana pemain dapat berinteraksi dengan sistem yang telah dibuat dalam permainan, ada aturan dalam permainan yang membatasi perilaku pemain dan yang juga untuk menentukan bagaimana jalannya permainan. Perkembangan video *game* semakin ramai dari waktu ke waktu. Awalnya video *game* ini hanya bisa dimainkan secara *offline*, namun saat ini kita bisa melihat bahwa video *game* tersebut telah merambah ke dunia yang saling terhubung yang lebih dikenal dengan *game online*. Dengan kata lain, setiap orang dapat menggunakan internet untuk bermain dengan orang lain. Dengan pesatnya perkembangan video *game*, diiringi dengan perkembangan teknologi komputasi yang tinggi, yang memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi selama bermain *game* melalui mediasi komputer seperti pesan tertulis dengan *chat* atau pesan suara dengan menggunakan *microphone* (Teguhta & Dunan, 2019).

Game online adalah permainan yang dimainkan melalui jaringan (LAN atau Internet), biasanya dengan jumlah pemain dari seluruh penjuru dunia yang tidak terbatas dapat berkumpul pada waktu yang bersamaan. *Game online* sendiri digandrungi banyak orang, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Ada banyak *game online* untuk segala usia di zaman sekarang ini, tetapi ada juga beberapa *game* yang hanya cocok untuk orang dewasa dan remaja, hal ini dikarenakan beberapa konten *game* dibagi dalam beberapa usia (Ahmad Fajar Giandi et al., 2012).

Salah satu *game online* yang masih populer hingga saat ini adalah Dota 2. Dota 2 adalah singkatan dari *Defense of the Ancient* dan *game* ini masuk dalam kategori *game MOBA (Multigamers Battle Online Arena)*. *game online* Dota 2 dirilis pada 9 Juli 2013 dan diproduksi oleh *Icefrog*, yang kemudian dikembangkan oleh *Valve Steam*, untuk bermain *game* ini pemain atau pengguna tidak perlu mengeluarkan biaya dikarenakan *game online* Dota 2 gratis untuk semua orang. Dota 2 adalah salah satu *game* yang banyak peminatnya dikarenakan seru untuk dimainkan, ratusan ribu pemain / pengguna di seluruh dunia *online* setiap harinya. Dota 2 dibagi menjadi beberapa server regional yaitu Asia yang berisikan negara-negara dari Asia Tenggara. Kemudian ada wilayah Eropa yang meliputi seluruh benua

Eropa, disusul wilayah Amerika yang hanya meliputi benua Amerika, dan wilayah terakhir adalah Cina. Karena hal tersebut inilah mayoritas pemain Dota 2 menggunakan bahasa Inggris dalam berkomunikasi dengan pemain lain (Lubis & Putri, 2018).

Game online Dota 2 dimainkan oleh lima orang dari satu tim dan lima orang dari tim lawan. *Game* ini merupakan *game* strategi dimana dua tim berjuang untuk meraih kemenangan. Setiap tim memiliki markas di sudut peta dengan bangunan besar yang disebut dengan *ancient*, setiap diharuskan untuk menghancurkan *ancient* lawan untuk mencapai kemenangan. Setiap pemain dapat bebas menggunakan atau mengontrol karakter hero yang sudah disediakan. *Game* ini berfokus untuk menghancurkan *ancient* lawan pemain memiliki tugas untuk menaikan level, mengumpulkan emas, membeli item, dan melawan lawan untuk dapat bertarung agar bisa mencapai kemenangan (Teguhta & Dunan, 2019).

Dalam *game* ini, Dota 2 dibagi menjadi 2 fraksi, yaitu fraksi Radiant dan Dire. Radiant adalah benteng yang menganut alam hijau, kebaikan, dan kedamaian. *Ancient*nya berbentuk pohon cemara besar, sedangkan The Dire adalah benteng api, kejahatan, dan kelicikan. The Dire sendiri *ancient*nya berbentuk gunung berapi. *Game* Dota 2 ini merupakan salah satu *game* yang paling populer di kalangan remaja, dan sangat menyenangkan untuk dimainkan karena permainannya membutuhkan hati, ketenangan, pemikiran dan ketepatan. Seseorang tidak dapat memenangkan pertandingan tanpa kerja tim, jadi komunikasi merupakan faktor penting (Teguhta & Dunan, 2019).

Pengguna yang sudah membuat akun yang ada dalam *game* Dota 2 dapat berkomunikasi dengan orang lain menggunakan fitur yang sudah disediakan di dalam *game*. Komunikasi yang dilakukan pada *game* Dota 2 menggunakan media komputer atau *Computer Mediated Communication* (CMC). CMC adalah bagaimana dua orang atau lebih saling bertukar pesan antara seorang pengguna komputer dengan pengguna lainnya dengan menggunakan mediasi komputer melalui aplikasi di komputer, seperti obrolan antara orang asing, teman dan lawan, obrolan dapat bersifat pribadi atau oleh dua orang, satu tim dan juga obrolan dapat terlihat oleh semua pemain termasuk lawan (Khairunisa, 2020). Dalam *game online* Dota 2 terdapat komunikasi verbal dan juga non verbal, komunikasi verbal yang ada pada *game online* Dota 2 adalah menggunakan fitur kolom chat dan bisa melalui pesan suara jadi pemain bisa berkomunikasi atau menyampaikan informasi jauh lebih mudah, jika dalam non verbal komunikasi yang dilakukan hanya dapat dipahami oleh pemain Dota 2 itu sendiri seperti menggunakan sebuah simbol, tanda, gambar dan tindakan pemain (Lubis & Putri, 2018).

Kebebasan fasilitas komunikasi yang disediakan dalam *game* Dota 2 terkadang dapat memiliki efek negatif jika pemain menggunakan secara tidak bertanggung jawab, komunikasi dapat disalahgunakan untuk mengatakan hal-hal yang tidak menguntungkan bagi lawan dan teman bermain *game online*, tindakan ini lebih dikenal dengan sebutan *trash talking* (Setyaning Normalisa Putri et al., 2021). Tindakan ini lebih sering dipertimbangkan sebagai tindakan pengecut dan mengganggu permainan. Banyak orang mudah untuk berbicara kasar, menghina, merendahkan hingga lupa bahwa lawan bicaranya memiliki perasaannya sendiri. (Lubis & Putri, 2018).

Trash talking adalah bagian dari menjadi *toxic*. Secara umum dijelaskan, berperilaku *toxic* adalah mengganggu kenyamanan orang lain dengan sengaja. *Toxic* jika diartikan dalam bahasa Inggris yang adalah sebuah racun. Ketika *toxic* dalam konteks di lingkungan *game*, itu ditujukan kepada pengguna / *player* (Setyaning Normalisa Putri et al., 2021). Tujuan dari *toxic player* ini adalah untuk merusak jalannya permainan, mendapatkan kesenangan, melampiaskan kekesalan, dan merugikan rekan setimnya. Ada berbagai macam contoh perilaku *toxic player* di dalam *game online* Dota 2. Antara lain *away from keyboard* (AFK) pengguna bisa dibidang meninggalkan permainan dikarenakan dia sudah tidak lagi berada di depan komputer / laptop, tindakan ini dapat merugikan rekan satu tim dengan tidak adanya satu pemain akan membuat tim tersebut lebih mudah dikalahkan, *feeder* dalam konteks di *game* Dota 2 artinya sengaja mati, dengan sengaja mati akan membuat tim lawan mendapatkan uang lebih dan menjadikan lawan tersebut lebih kuat dan ini salah satu tindakan *toxic* yang paling sering dilakukan adalah *trash talking*, *trash talking* adalah bentuk komunikasi verbal yang disadari atau disengaja yang dilakukan oleh individu untuk alasan pribadi yang positif dan negatif. Positif jika dilakukan untuk memotivasi dan membuat semangat, negatif jika dilakukan untuk mengganggu dan memprovokasi kepada orang lain (Gusti Ngurah Oka Candrakusuma et al., 2017)

Trash talking adalah upaya untuk membully, menghina, membual, memprovokasi, mengintimidasi, atau menurunkan pola pikir lawan maupun teman melalui perkataan secara verbal yang bisa mengirim pesan melalui kolom chatting ataupun melalui suara dengan menggunakan *microphone*. Salah satu motivasi bermain *game online* adalah hiburan dan berkompetisi. Bagi beberapa pemain hiburan bisa melalui memprovokasi, menghina, membully, dan mendominasi pemain lain (Setyaning Normalisa Putri et al., 2021).

Orang-orang yang melakukan tindakan *trash talking* dalam permainan tidak akan ragu untuk mengatakan apa pun mulai dari penghinaan fisik hingga rasisme hingga penghinaan kepada orang tua. Bahkan apa yang telah dilakukan oleh orang yang tidak dikenal, dapat meresahkan dan menyakiti hati orang lain jika diperlakukan seperti itu. Kecenderungan untuk tidak bertemu ini memberi mereka keberanian untuk melakukan *trash talking* kepada pemain lain. Aktivitas yang bisa dibidang *cyberbullying* dalam *game online* terutama *trash talking* berpotensi menjadi kebiasaan yang bisa dibawa ke dunia nyata (Palupi & Norhabiba, 2021).

Dalam *game online*, pemain bebas berinteraksi dan membangun relasi dengan pemain lain. *Game online* memiliki sisi kompetitif yang tidak dapat dihindari antar pemain, dan pertukaran antar pemain terkadang menjadi intens dan diselingi dengan omongan kasar. *Trash talking* dapat menjadi lebih brutal dan memicu kekerasan antar pemain melalui obrolan yang dimediasi komputer, di mana orang tidak perlu bertemu satu sama lain dan kesalahpahaman dapat dengan mudah muncul (Wijaya & Paramita, 2019). *Game online* Dota 2 memiliki sisi persaingan yang tak terhindarkan pemain, dalam satu permainan normalnya dibutuhkan waktu sekitar 40 menit, lama durasi dari *game* Dota 2 membuat komunikasi antar pemain kadang menjadi panas dan agresif, terlebih lagi pemain tidak saling bertemu membuat pemain bisa melakukan *trash talking* (Lubis & Putri, 2018).

Game online adalah kegiatan sukarela tidak wajib yang berbanding terbalik dengan kehidupan nyata, *game* adalah kegiatan untuk sebuah hiburan bukan untuk mencari musuh

ataupun melepas stres dengan melakukan *trash talking* (Valentina & Purnama Sari Elvivalentina, 2018). *trash talking* adalah kegiatan yang negatif karena mengganggu jalannya permainan dan juga orang lain perilaku ini bisa menjadi dampak positif maupun negatif, maka dari itulah peneliti tertarik dengan perilaku *trash talking* yang akan menjadikan subjek penelitian adalah anggota grup facebook komunitas kolam Dota 2 Indonesia, meski sering berganti nama namun peneliti sendiri sudah bergabung dalam komunitas grup tersebut selama lebih dari 3 tahun.



Gambar 1. 1 Profil grup kolam Dota 2 Indonesia v2

(Sumber : Facebook.com)

Kolam Dota 2 Indonesia v2 adalah komunitas grup facebook yang beranggotakan para pemain Dota 2 dari Indonesia topik dalam pembicaraan kurang lebih membahas berbau Dota 2 entah itu pertandingan, ataupun juga update dari *game* dota itu sendiri atau lebih tepatnya komunitas ini dijadikan tempat untuk curhat atau berkeluh kesah mengenai Dota 2. Komunitas grup ini sering berulang kali berganti nama dari awalnya keluh kesah bermain Dota 2 v1 hingga v3 dan sekarang menjadi kolam Dota 2 Indonesia, baru 22 april 2022 kemarin grup komunitas dibuat kembali menjadi kolam Dota 2 v2 yang anggotanya sekarang berisikan lebih dari 4.000 lebih anggota. Salah satu alasan sering kalinya grup komunitas ini berganti baru dikarenakan postingan beberapa member menyalahi aturan Facebook, oleh sebab itu peneliti mengasumsikan bahwa beberapa member pernah atau sering melakukan *trash talking* tidak hanya di komunitas saja namun juga pada saat bermain *game* Dota 2.

Trash talking adalah perilaku komunikasi yang bisa membawa dampak positif maupun juga negatif, *trash talking* jika dibawa dalam dunia nyata akan membawa dampak negatif salah satu contohnya membuat seseorang itu sendiri bisa di cap buruk oleh beberapa orang dan mungkin bisa dijauhi (Warits Marinsa Putri et al., 2020). Karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial dalam hidup, seseorang harus berkomunikasi terus-menerus. Dengan berkomunikasi manusia masih bisa terhubung satu sama lain. Komunikasi adalah suatu bentuk kegiatan tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari manusia (Lestari et al., 2016). Dalam latar belakang yang sudah dibuat maka peneliti memiliki fokus penelitian bagaimana

perilaku komunikasi *trash talking* anggota komunitas kolam Dota 2 Indonesia dalam bermain *game* Dota 2.

1.2. Fokus Penelitian

Penelitian ini akan berjenis deskriptif kualitatif, jadi berdasarkan latar belakang diatas yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah bagaimana perilaku komunikasi *trash talking* komunitas kolam Dota 2 Indonesia v2 pada saat bermain *game* Dota 2.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mendeskripsikan bagaimana perilaku komunikasi *trash talking* pada komunitas kolam Dota 2 Indonesia v2 pada saat bermain *game* Dota 2.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat terhadap pengembangan pengetahuan dalam ilmu komunikasi lebih tepatnya di bidang new media dan bisa menjadi bahan referensi untuk peneliti lain mengenai perilaku komunikasi *trash talking* komunitas kolam Dota 2 saat bermain *game* Dota 2.

1.4.2. Manfaat Praktis

Secara praktis diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi untuk beberapa pihak bisa dalam memperluas wawasan mengenai perilaku komunikasi *trash talking* pada pemain Dota 2 saat bermain *game*, juga penelitian ini diharapkan kepada pemain untuk mengurangi namanya tindakan *trash talking* di *game* Dota 2 maupun *game online* lainnya, juga di media sosial maupun di kehidupan sehari – hari.

BAB IV HASIL PENELITIAN

4.1. Deskripsi Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah anggota dari komunitas kolam Dota 2 Indonesia v2, kolam Dota 2 Indonesia v2 adalah komunitas grup facebook yang beranggotakan para pemain Dota 2 dari Indonesia topik dalam pembicaraan kurang lebih membahas berbau Dota 2 entah itu pertandingan ataupun juga update dari *game* dota itu sendiri atau lebih tepatnya komunitas ini dijadikan tempat untuk curhat atau berkeluh kesah mengenai Dota 2. Komunitas grup ini sering berulang kali berganti nama dari awalnya keluh kesah bermain Dota 2 v1 hingga v3 dan sekarang menjadi kolam Dota 2 Indonesia, baru 22 april 2022 kemarin grup komunitas dibuat kembali menjadi kolam Dota 2 v2 yang anggotanya sekarang berisikan lebih dari 4.000 lebih anggota.



Gambar 4. 1 Profil grup kolam Dota 2 Indonesia v2

(Sumber : Facebook.com)

Dalam komunitas ini memiliki beberapa admin dan moderator yang memiliki tugas yang tidak jauh berbeda. Admin dalam komunitas adalah seseorang atau pencetus dari dibuatnya grup Dota 2 ini tugas mereka adalah membuat sebuah peraturan dan bertanggungjawab atas masuk atau tidak keluarnya anggota yang melanggar aturan, moderator adalah seseorang yang diberikan tugas atau dipercayai oleh admin yang dimana tugasnya adalah mengatur dan mengawasi anggota yang melakukan pelanggaran dan melaporkannya kepada admin, moderator bertanggung jawab atas postingan anggota apakah dapat disetujui untuk diposting atau tidak, grup ini awalnya dibangun untuk dapat dimasuki oleh orang umum tapi karena belajar dari kesalahan akhirnya dibuat menjadi privat dan

memberikan beberapa peraturan yang tidak boleh dilanggar tetapi peraturan masih dalam batas wajar.

Penelitian ini membahas tentang bagaimana perilaku komunikasi pemain *game online* Dota 2. Dalam penelitian ini terdapat beberapa informan dari pemain *game online* Dota 2. Alasan peneliti memilih informan tersebut, karena informan yang dipilih telah memenuhi syarat berdasarkan kriteria yang peneliti butuhkan untuk bisa membantu memberikan data-data yang dibutuhkan peneliti dalam penelitian ini dan sebagai sumber informasi yang dapat digali. Informan tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Lucky, adalah seorang laki-laki berumur 22 tahun yang merupakan mahasiswa jurusan informatika, lucky sudah bermain *game* Dota 2 selama 6 tahun, lucky setiap malam selalu menyempatkan waktunya untuk bermain *game* Dota 2.
- b) Irvan, adalah seorang laki-laki berumur 22 tahun dan juga merupakan mahasiswa jurusan desain komunikasi visual, Irvan sudah bermain *game* Dota 2 selama 6 tahun, meski sudah jarang bermain Dota 2 tapi masih menyempatkan waktu untuk bermain *game* Dota 2 terlebih jika ada event atau teman bermain.
- c) Romi, seorang laki-laki berumur 23 tahun dan juga merupakan seorang wiraswasta dan juga sedang menjadi junior animator, Romi sudah lama bermain *game* dota dari dota 1 hingga berubah menjadi Dota 2. Romi sudah jarang bermain *game* Dota 2, hanya jika ada waktu luang seperti hari libur namun Romi juga masih mengikuti update-update mengenai Dota 2.
- d) Arya, seorang laki-laki berumur 23 tahun dan sedang bekerja sebagai pelayan restoran, Arya sudah bermain *game* Dota 2 selama 6 tahun, Arya meski jarang bermain namun jika ada waktu libur atau weekend bisa memainkan *game* Dota 2 lebih dari 6 jam.
- e) Yusuf, seorang laki-laki berumur 24 tahun dan sedang bekerja menjadi kurir, yusuf sudah bermain *game* Dota 2 selama 4 tahun, Yusuf meski sudah jarang bermain Dota 2 namun jika ada waktu luang akan menyempatkan waktu untuk bermain *game* Dota 2.

4.2. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada hasil penelitian ini, peneliti akan memaparkan keseluruhan data yang didapat dan diperoleh. Dengan melakukan wawancara serta dilakukan observasi dan diperkuat dengan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti. Hasil penelitian ini memaparkan jawaban-jawaban serta informasi dari informan yang diperoleh langsung dari lapangan yang berguna untuk dianalisis sesuai dengan kebutuhan peneliti.

4.2.1. Motivasi Bermain

Terdapat berbagai macam alasan seseorang untuk memainkan *game online* Dota 2, *game online* adalah salah satu sarana untuk dapat bertemu dengan banyak orang dari berbagai negara dalam satu waktu, *game online* bisa disajikan sebagai sarana untuk bersenang-senang bersama teman. Pada dasarnya alasan seseorang untuk

bermain game adalah untuk mengisi waktu luang atau salah satu cara untuk bisa bersenang-senang bersama teman (Ahmad Fajar Giandi et al., 2012).

Saya memainkan *game* dota karena pada waktu itu banyak teman-teman saya juga bermain (wawancara dengan Lucky, 20 Nov 2022)

Didukung oleh informan lain yang menyatakan

Saya bermain Dota 2 awalnya karena teman-teman di lingkungan sekolah kebanyakan bermain Dota 2 sehingga saya tertarik untuk mencoba bermain (wawancara dengan Irvan, 21 Nov 2022)

Dasarnya sih cuma ikut-ikutan sama saudara, tapi sampai keterusan gitu biar nggak canggung juga sih dengan saudara (wawancara dengan Romi, 19 Nov 2022)

Dalam wawancara dapat disimpulkan dari pernyataan diatas dapat dipastikan alasan anggota komunitas kolam Dota 2 Indonesia v2 memainkan *game online* Dota 2 adalah untuk mencari sebuah hiburan atau kesenangan bersama teman atau orang lain, dapat disimpulkan juga seseorang bermain dota karena ajakan orang lain atau mengikuti tren yang sedang berlangsung sesuai dengan apa yang dikatakan oleh bahwa *game online* Dota 2 ini merupakan salah satu *game* yang paling populer di kalangan remaja dan dewasa yang sangat menyenangkan untuk dimainkan (Lubis & Putri, 2018).

4.2.2. *Trash Talking* yang Dilakukan

Trash talking merupakan pesan yang disampaikan individu dalam komunikasi yang ia lakukan dalam dota 2. Dimana pesan tersebut pastinya telah melalui proses pengolahan informasi yang ia lakukan dalam kepalanya. Aspek-aspek seperti apa yang individu rasakan terhadap suatu peristiwa, bagaimana pengalamannya terhadap peristiwa tersebut, kesimpulan yang ia tangkap sebagai hasil pembelajarannya, daya ingat dan proses manipulasi dalam pikiran seseorang sangatlah penting dalam menghasilkan pesan atau keluaran terhadap lawan bicara (Setyaning Normalisa Putri et al., 2021).

Trash talking adalah upaya untuk membully, menyombongkan diri, menghina, membual, memprovokasi, mengintimidasi, atau menurunkan pola pikir lawan maupun teman, bagi *gamer* atau pemain *game online* perilaku ini sudah menjadi hal yang biasa dan sering ada dalam setiap *game online*, jadi pemain *game* tersebut juga memahami dari berperilaku *trash talking* (Setyaning Normalisa Putri et al., 2021). Didalam *game* Dota 2 komunikasi dilakukan menggunakan bahasa asing atau bisa dibilang bahasa utamanya adalah menggunakan bahasa inggris jika bertemu dengan orang Indonesia akan memilih untuk menggunakan bahasa Indonesia (Teguhta & Dunan, 2019).

Dalam hasil wawancara dan observasi bentuk-bentuk perilaku *trash talking* juga sangat beragam, Bentuk *trash talking* anggota kolam dota Indonesia v2 pun cukup bervariasi. Berikut ini beberapa bentuk *trash talking* yang dilakukan oleh anggota kolam Dota 2 Indonesia v2 ketika bermain *game* Dota 2. Pertama yaitu menggunakan bahasa kasar, Informan sama sama mengaku lebih sering kali refleks mengucapkan *trash talking* karena

terbawa situasi ketika bermain *game* ungkapan yang keluar masih bersifat umum dan masih dalam tahap wajar yang menggambarkan rasa gemas dan kesal pada permainan. Misalnya saja *fuck, shit, damn, dude, noob, idiot, fucking*.

Saya pernah melakukannya melalui chat in *game* dengan menggunakan kalimat hinaan yang kasar (wawancara dengan Irvan, 21 Nov 2022)

Ditambah pernyataan dari informan lain yang menyatakan

Trash talking ya, lebih ke mengumpat si kalau saya (wawancara dengan Arya, 24 Nov 2022)

Paling ya bicara pake bahasa kasar atau mengejek si (wawancara dengan Yusuf, 20 Nov 2022)

Dalam observasi Informan menggunakan bahasa Inggris dalam komunikasinya, dengan begitu juga *trash talking* yang dilakukan kebanyakan menggunakan bahasa Inggris, dalam wawancara kalimat atau kata kasar yang digunakan sering didengar dan tidak asing seperti *fuck, shit, damn* namun jika mereka sudah terlalu terbawa emosi akan menambahkan kata lain dari kalimatnya contohnya ditambahkan kata hewan seperti *fucking dog, playing with monkey, fucking big pig* mereka bisa mengetik atau berkata seperti jika emosinya sudah memuncak

Kedua menyombongkan diri, situasi dimana seorang pemain yang berada di posisi kemenangan atau melakukan sebuah momen yang menakjubkan pasti akan menyombongkan dirinya dengan mengetik kalimat atau kata yang jemawa. Seperti *so EZ, is that all you have* namun dari wawancara dengan informan jarang mengetik kalimat sombong yang begitu panjang seperti itu, ada sebuah kata yang lebih fleksibel dan mudah untuk diketik yaitu menggunakan kata tanda tanya (?).

Tindakan provokasi dengan mengetik "?" itu aja kepada lawan, pasti lawan akan mudah untuk terpancing marah (wawancara dengan Romi, 19 Nov 2022).

Dengan mengetik tanda tanya (?) yang diarahkan kepada tim lawan, akan dimasukkan dalam kategori menyombongkan diri makna dari simbol tersebut adalah untuk mempertanyakan tentang kemampuan dari tim lawan yang dirasa mudah untuk ditaklukan, di dalam *game online* Dota 2 kata ini paling sering ditemui karena tidak perlu mengetik banyak kata atau kalimat dengan satu kata ? itu bisa menjadi kata yang sangat memprovokasi, pemain Dota 2 pasti akan memahami simbol tersebut karena dalam Dota 2 terdapat banyak simbol atau tanda yang sudah dipahami oleh pemain dengan syarat terdapat konteks yang sesuai (Teguhta & Dunan, 2019).

Ketiga *trash talking* tidak hanya melontarkan kalimat atau kata-kata kasar namun juga bisa menggunakan kalimat yang halus yang menyindir, dikenal dengan *roasting*. *Roasting* artinya adalah memanggag dapat diartikan yaitu kegiatan yang mengolok atau mengejek dengan menggunakan kalimat atau cara yang unik. *Trash talking* halus di dalam Dota 2 bisa bermacam-macam seperti dengan mengetik kalimat yang memuji namun makna di dalam

kalimatnya sebenarnya adalah menghina contohnya wow rubick (nama hero) *so pro, please teach us master*, masih banyak kata atau kalimat unik lagi yang bisa dilontarkan namun disini Informan dalam wawancara juga jarang mengetik hal tersebut karena dirasa kurang efektif harus perlu mengetik panjang-panjang dahulu.

Saya cukup jarang melakukan *trash talking*, mungkin yang paling sering saya lakukan adalah dengan kalimat unik yang ada pada *chat wheels* (wawancara dengan lucky, 20 Nov 2022)

Dalam observasi peneliti, *chat wheels* adalah fitur komunikasi pesan singkat yang bisa memunculkan pesan atau informasi kepada lawan maupun tim, ditemukan juga *chat wheels* memiliki banyak kata dan kalimat yang unik yang bisa digunakan untuk melakukan *trash talking* namun disini pemain diharuskan untuk membayar agar bisa menggunakan kalimat dan kata tersebut (Teguhta & Dunan, 2019).

Dari hasil pernyataan diatas peneliti menyimpulkan bahwa anggota komunitas kolom Dota 2 Indonesia v2 memahami atau mengetahui dan pernah melakukan perilaku *trash talking*, informan juga menganggap bahwa *trash talking* sudah menjadi bagian dari *game online* Dota 2. Informan memiliki macam bentuk variasi dalam melakukan *trash talking* seperti menggunakan bahasa kasar, menyindir secara halus dan menyombongkan dirinya.

4.2.3. Cara Penyampaian Interaksi *Trash Talking*

Computer Mediated Communication (CMC) adalah segala bentuk komunikasi antar individu atau juga individu dengan kelompok yang berinteraksi melalui komputer dalam jaringan internet atau dunia virtual. Dalam *game online* terdapat beberapa media atau fitur komunikasi. Berinteraksi atau berkomunikasi adalah hal yang penting dalam *game online*, maka sebab dari itulah Dota 2 memiliki beberapa fitur komunikasi yaitu menggunakan *chat box*, *voice call*, dan *chat wheels* atau quick chat, pemain Dota 2 juga bisa berinteraksi dan berkomunikasi menggunakan simbol yang digunakan pada saat di dalam *game* Dota 2 (Khairunisa, 2020). Dalam wawancara peneliti menemukan bahwa beberapa fitur komunikasi dota2 dapat digunakan untuk menyampaikan perilaku *trash talking*.

Chat box, yaitu fitur yang membuat pemain dapat berkomunikasi dengan fitur obrolan dengan menekan enter untuk menampilkan *chat box*, lalu memasukkan teks untuk berkomunikasi. Penggunaan komunikasi *chat box* ini memiliki keuntungan yaitu dapat melihat kembali riwayat obrolan pada saat permainan masih berlangsung namun kekurangan dari penggunaan komunikasi menggunakan *chat box* ini sangat lambat, karena harus mengetik dan menekan tombol pada keyboard untuk bisa menyampaikan pesan atau informasi kepada teman (Teguhta & Dunan, 2019), *Chat box* juga bisa dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan lawan atau lebih tepatnya pesan dapat dilihat semua orang dalam satu permainan.

Seringnya sih dengan mengetik di all chat atau *chat box* (wawancara dengan Arya, 24 Nov 2022)

Didukung dari informan lain yang menyatakan

Cara saya menyampaikannya melalui chat in *game* di Dota 2 atau dengan *chat box* (wawancara dengan Irvan, 21 Nov 2022)

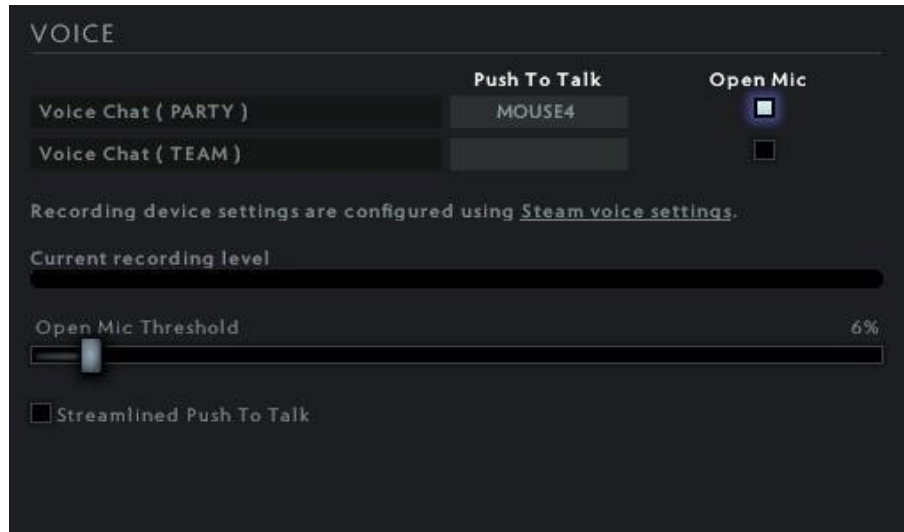
Dalam wawancara dengan informan *chat box* juga sering digunakan untuk menyampaikan *trash talking* yang dimana penyampaian pesan tersebut bisa diberikan kepada tim ataupun lawan. *Trash talking* yang bisa dilakukan di *chat box* dapat menggunakan kalimat yang bisa bebas untuk mengetik apapun jadi pesan yang disampaikan sesuai dengan kehendaknya, yang menjadi kekurangan dari fitur ini hanyalah pada waktu pengetikan namun karena bebas bisa mengetik apa saja dapat membuat kalimat *trash talking* yang begitu frontal.



Gambar 4. 2 Informan melakukan trash talking dengan satu tim

(sumber: dokumentasi peneliti)

Seperti pada gambar 4.2 diatas dalam observasi dengan informan peneliti mendokumentasi interaksi yang dilakukan oleh informan, peneliti menemukan bahwa Informan melakukan perilaku *trash talking* dengan teman satu timnya, Informan menggunakan fitur *chat box* dan juga menggunakan kata kasar dalam bahasa Inggris dalam melakukan *trash talking*, konteks dari terjadinya adu *trash talking* ini disebabkan karena tidak adanya koordinasi dalam satu tim dan membuat pemain melakukan kesalahan yaitu memilih untuk maju menyerang dan ada pemain yang memilih untuk bertahan, akhirnya informan mengeluarkan kata kata kasar karena ada pemain yang tidak sependapat dengannya.



Gambar 4. 3 Setting untuk menggunakan fitur voice call

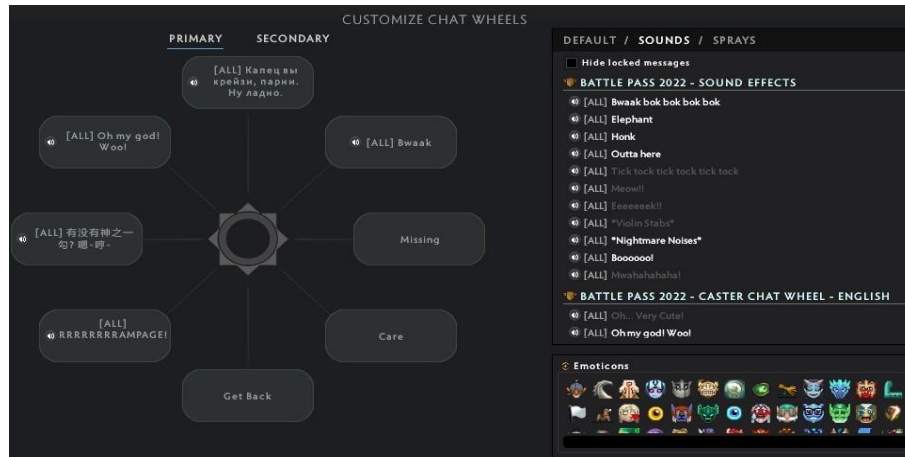
(sumber: dokumentasi peneliti)

Voice call, Sebuah fasilitas komunikasi yang disediakan dalam *game* Dota 2 untuk berkomunikasi secara lisan dengan pemain lain. Fasilitas komunikasi dengan menggunakan *microphone* ini sangat membantu karena dapat berkomunikasi dengan pemain lain dengan sangat cepat dan juga dapat meningkatkan kerja sama tim. Kelemahan fitur ini adalah tidak dapat berkomunikasi dengan musuh atau pemain lawan (Teguhta & Dunan, 2019). Dalam gambar 4.3. diketahui jika menggunakan fitur ini hanya perlu menuju ke menu setting dan mengatur apakah ingin berbicara secara langsung atau perlu menekan sebuah tombol untuk bisa berbicara satu tim.

Lebih sering melalui *voice call* se lek aku, karena lebih lega rasanya (wawancara dengan Yusuf, 20 Nov 2022)

Trash talking juga bisa dilakukan melalui fitur *voice call* tapi kurange adalah hanya dapat menyampaikan kepada satu tim (wawancara dengan Irvan, 21 Nov 2022)

Dalam wawancara dan observasi fitur ini juga digunakan untuk menyampaikan *trash talking* terlebih lagi jika memang penyampaian *trash talking* tersebut tertuju kepada kawan atau satu tim. Kalimat dan kata yang digunakan bisa disampaikan sebebaskan mungkin dan pemain lain (kawan) dapat mengetahui emosi yang terkandung karena dapat merasakan dari nada bicaranya, pemain Dota 2 yang melakukan *trash talking* menggunakan fitur ini alasanya adalah karena ingin bisa meledakan emosinya daripada *chat box* yang lambat karena perlu untuk mengetik terlebih dahulu. Karena kebebasan melontarkan kalimat apapun menjadikan kalimat yang dilontarkan juga terkadang sangatlah frontal.



Gambar 4. 4 Setting fitur chat wheels

(sumber: dokumentasi peneliti)

Chatwheels adalah fasilitas komunikasi yang disediakan dalam *game online* Dota 2 secara tertulis, tetapi tidak perlu mengetik, karena jenis fasilitas komunikasi ini lebih mudah digunakan pemain. Pemain hanya perlu menekan tombol yang sudah diatur, dalam *chat wheels* ada beberapa pesan yang sudah disediakan untuk dilakukan berkomunikasi dengan pemain lain. *Chat wheels* biasanya digunakan oleh pemain untuk berkomunikasi secara instan dengan mengirim pesan ke tim atau musuh (Teguhta & Dunan, 2019). Dalam wawancara *chat wheels* juga dapat digunakan untuk menyampaikan *trash talking* dan paling sering karena penggunaan sangat cepat tidak perlu untuk mengetik atau mengucapkan kalimat terlebih dahulu, namun kekurangan *chat wheels* disini kalimat yang ingin disampaikan sudah disediakan.

Saya biasa melakukan *trash talking* dengan chat wheel, fitur yang bisa mengeluarkan tulisan dan suara yang sudah disiapkan oleh pihak developer (wawancara dengan lucky, 20 Nov 2022)

Dalam observasi peneliti mengetahui salah satu contoh *chat wheels* yang memiliki kalimat unik dan bisa digunakan untuk melakukan perilaku *trash talking*, ada pada gambar 4.4. terdapat kalimat “bwaak bok bok bok” jika itu ditekan atau dikeluarkan saat dalam permainan akan mengeluarkan suara ayam yang memiliki makna menghina, karena diketahui ayam bisa diartikan sebagai seorang yang pengecut atau penakut jadi jika pemain mengeluarkan kalimat ini berulang kali dalam permainan akan bisa membuat pemain lawan atau juga kawan jengkel karena disandingkan dengan hewan tidak hanya satu kalimat ini saja masih bisa dilihat dari gambar 4.4 masih banyak lagi kalimat yang bisa dibuat untuk melakukan *trash talking* kepada pemain, namun yang kurang dari *chat wheels* ini peneliti menemukan bahwa *chat wheels* jika ingin menggunakan kalimat atau kata- kata yang unik perlu untuk menggocek uang yang terbilang jumlah yang harus dibayarkan itu tidak sedikit.

Dalam observasi peneliti menemukan bahwa menggunakan *chat wheels* yang menyampaikan *trash talking* memiliki tujuan, yaitu untuk memeriahkan atau untuk membuat permainan menjadi lebih seru, alasannya karena *chat wheels* yang digunakan untuk

melakukan *trash talking* adalah kalimat dan kata-kata yang tidak frontal bisa dibalang kalimat yang ada adalah menyindir, walaupun begitu terkadang masih tetap bisa membuat lawan atau kawan kesal.

Dari hasil pernyataan diatas peneliti menyimpulkan, sudah jelas bahwa komunikasi merupakan hal yang penting, dengan menggunakan media komputer dapat memudahkan pemain dalam berinteraksi, seperti untuk bertukar informasi ataupun mengatur strategi satu dengan yang lainnya dan untuk mengetahui keberadaan musuh berada. Keberagaman setiap individu menjadikan komunikasi yang terjadi didalamnya begitu beragam. Setiap individu tentunya beragam baik secara karakter, latar belakang, kemampuan, dan tipe atau strategi permainan. Karena didalam pertandingan setiap pemain dituntut untuk saling bekerjasama antara satu dengan yang lain sehingga dapat menuju tujuan yang ingin dicapai maka, setiap pemain akan memiliki ikatan didalamnya yaitu ikatan sebagai rekan satu team (Lubis & Putri, 2018). Disimpulkan juga standarnya *game online* biasanya memang lebih sering untuk menggunakan metode voice chat atau *voice call* saat melakukan *trash talking* yang dimana dengan menggunakan metode ini pemain bebas menggunakan kalimatnya sendiri, tapi di dalam *game Dota 2* pihak pengembang membuat metode untuk melakukan *trash talking* meski menggunakan kalimat yang halus dan tidak frontal atau kasar melalui chat wheel, meski pemain disuruh untuk menggocek uang untuk dapat merasakan fitur tersebut dalam observasi peneliti banyak pemain *Dota 2* dan juga informan tertarik untuk membeli hal tersebut, memang pada dasarnya pihak pengembang bertujuan untuk memeriahkan sebuah permainan.

4.2.4. Motivasi melakukan Perilaku *Trash Talking*

Setelah melakukan wawancara dan observasi terhadap informan, ditemukan hal yang menjadi motivasi atau mendasari perilaku *trash talking*. Masing-masing informan memiliki alasan yang berbeda namun juga memiliki persamaan dalam melakukan *trash talking*. Perbedaan tersebut dapat terlihat dalam perilaku trash-talking mereka saat berada dalam posisi akan menang dan kalah karena Skinner menjelaskan yakni *respondent response* adalah respon ditimbulkan oleh rangsangan atau stimulus tertentu (Rakhmat, 2013). Motivasi pemain melakukan *trash talking* pun beragam seperti untuk meluapkan emosi dan agar *game* menjadi lebih seru, pemain melakukan *trash talking* karena kesal dengan kawan bermainnya karena keisengan saat memainkan *game Dota 2*, *trash talking* muncul ketika pemain kawan melakukan sebuah kesalahan atau tindakan yang membuat satu tim kesal (Warits Marinsa Putri et al., 2020) seperti maju sendirian akhirnya terbunuh, menjarah gold (uang) satu tim, tidak segera mengeluarkan skill ketika waktu genting, tidak ikut serta ketika war (perang) kemudian membuat informan untuk meluapkan kekesalannya akhirnya melakukan *trash talking*. Sepertinya yang dinyatakan oleh

Biasanya si ketika kawan melakukan kesalahan yang membuat kesal dalam *game* atau ketika lawan yang memulai provokasi (wawancara dengan lucky, 20 Nov 2022)

Didukung oleh Informan lain yang menyatakan

Kalau ga karena kawan pasti ya dari lawan yang melakukan provokasi duluan, tapi jika itu temen yang dikenal lebih buat seru-seruan si (wawancara dengan Arya, 24 Nov 2022)

Dapat disimpulkan timbulnya perilaku *trash talking* adalah adanya kawan yang melakukan sebuah kesalahan yang bisa membuat posisi tim mengalami kekalahan, perasaan yang menyangkut aspek emosional, perasaan yang dimiliki terhadap sesuatu dan banyak dipengaruhi oleh kepercayaan yang merasa dirinya benar. Dalam penelitian ini banyak pemain *game online* Dota 2 yang emosionalnya meningkat jika di dalam *game* itu ia mengalami kekalahan, namun *trash talking* juga bisa dari lawan, dari hasil observasi peneliti konteks yang diberikan adalah ketika lawan telah melakukan sebuah tindakan atau momen yang hebat dan keren di dalam *game* seperti membunuh 5 pemain sekaligus, dapat bertahan hidup dengan kondisi yang sedang sekarat, membunuh lawan dengan hanya sekali serang, momen-momen tersebutlah membuat beberapa pemain menjadi serang dan kegirangan dan akhirnya menyombongkan diri (*trash talking*) dengan menggunakan kalimat yang membuat pemain lawan menjadi jengkel yang membuat pihak lawan pun menjadi geram dan menjadikan pemain memiliki rasa dendam, ketika momen balas dendam berhasil pemain akan meluapkan emosi yang telah dipendam untuk membalas ejekan (*trash talking*) yang telah dilakukan dengan melontarkan ejekan (*trash talking*) yang lain.

Informan mengatakan bahwa alasan utama mereka melakukan *trash talking* adalah terpancing atau tersulut oleh *trash talking* yang terlebih dulu dilakukan oleh pemain lain. Peneliti menyimpulkan bahwa seorang pemain tidak akan mengatakan kata-kata kasar (*trash talking*) apabila tidak ada pemicunya. Melakukan *trash talking* digunakan sebagai media untuk meluapkan rasa kekesalan, melainkan juga untuk mengungkapkan perasaan yang lain seperti suatu keakraban, sebuah sapaan untuk teman dekat, ekspresi bahagia, terkejut, maupun sebuah sindiran..

Namanya *game* ya, apalagi *game* kompetitif, pasti ada waktu dimana udah sampai ujung kesabaran sampai emosi akhirnya terlupakan biasanya sih karena pihak lawan melakukan provokasi duluan (wawancara dengan Romi, 19 Nov 2022)

Pernyataan tersebut didukung oleh informan lain yang menyatakan

Karena Dota 2 merupakan *game* yang kompetitif sehingga bisa membuat emosi dan memiliki adrenaline sehingga terpicu untuk melakukan *trash talk* jika ada kejadian di dalam *game* (wawancara dengan Irvan, 21 Nov 2022)

Game online Dota 2 adalah permainan yang seru untuk dimainkan bersama dengan banyak orang namun juga memiliki sisi kompetitif yang tinggi karena memiliki hasil menang dan kalah. Faktor situasional temporal dijelaskan bahwa waktu juga mempengaruhi perilaku komunikasi seseorang (Rakhmat, 2013), karena dalam satu permainan *game* Dota 2 bisa menghabiskan durasi lebih dari 40 menit dengan waktu seperti itu dalam permainan menuntut

para pemain untuk bermain secara maksimal, karena jika tidak akan merugikan rekan tim lainnya. Hal ini memiliki output yang negatif yaitu terjadinya mental disorder atau yang sering kita kenal adalah perubahan emosi yang drastis (Rakhmat, 2013). Rekan tim yang merasa dirugikan akan secara langsung berkata kasar kepada rekan tim yang melakukan kesalahan. Dengan mengetahui bahwa *game online* Dota 2 dapat memicu emosi dan adrenaline pemain akhirnya melakukan *trash talking* untuk bersenang bersama teman, karena berkata kasar kepada teman dapat dianggap suatu keakraban atau sebuah sapaan untuk teman dekat, Informan menganggap hal ini adalah hal yang cukup biasa terjadi dalam permainan ini. Pemain pasti akan melakukan perilaku *trash talking* karena untuk meluapkan emosi senang ataupun marah.

Dari hasil wawancara dan observasi peneliti juga menemukan bahwa *trash talking* digunakan sebagai media untuk meluapkan perasaan kekesalan, marah, namun juga bisa untuk mengungkapkan perasaan yang lain seperti suatu keakraban, sebuah sapaan untuk teman dekat, ekspresi bahagia, terkejut, maupun sebuah sindiran. Umpatan-umpatan tersebut menjadi umum diucapkan karena beberapa informan merasa terpancing untuk ikut-ikutan karena situasi dalam permainan sudah menjadi tegang dan memacu adrenaline.

Trash talking adalah perilaku tindakan yang buruk dan tidak menyenangkan, namun pemain *game online* mengetahui hal tersebut jadi mengapa atau alasan apa membuat pemain *game online* Dota 2 bisa berani melakukan perilaku tersebut (Warits Marinsa Putri et al., 2020). Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti temukan bahwa ada alasan utama yang membuat pemain Dota 2 berani dan bebas untuk melakukan perilaku *trash talking*

mungkin karena saling tidak bertemunya seseorang kali ya kita juga tidak saling kenal satu sama lain, lagipula kita juga hanya akan sekali bertemu di dalam dalam *game* walaupun bertemu lagi peluangnya kecil. (wawancara dengan Romi, 19 Nov 2022)

Didukung dengan informan lain

gimana ketemuan aja nggak walaupun ngomongnya ke temen yang bertemu langsung pasti juga dianggap candaan lagian juga sudah saling kenal lama (wawancara dengan Arya, 24 Nov 2022)

Dari pernyataan diatas peneliti menyimpulkan hal yang mendasari atau pemain berani untuk melakukan *trash talking* yaitu disebabkan saling tidak bertemunya seseorang di dunia virtual atau *online*, juga akun dari pemain tersebut identitasnya tidak pasti atau anonim. Dalam *game online* Dota 2 seseorang dapat membuat puluhan hingga ratusan akun dengan identitas yang berbeda karena sebab inilah anonimitas menjadi faktor utama alasan terjadinya tindakan *trash talking*.

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah diperoleh di lapangan melalui proses wawancara dengan beberapa informan, menjelaskan bahwa motivasi pemain bermain Dota 2 adalah untuk mencari kesenangan, seru-seruan dan melepas penat bersama teman atau orang terdekat. Sehingga bisa dikatakan bahwa *game online* adalah perbuatan yang mengandung kesenangan yang dilakukan sesuai dengan keinginan diri sendiri tanpa ada paksaan dari pihak lain dengan tujuan memperoleh kebahagiaan saat melakukan aktivitas tersebut

Dari hasil penelitian dalam melakukan perilaku komunikasi *trash talking* anggota dari grup kolam Dota 2 Indonesia v2 peneliti menemukan dua hal yaitu melontarkan secara frontal dan halus atau menyindir. Ada beberapa bentuk dan variasi yang dilakukan oleh Informan pertama yaitu menggunakan kata kasar dalam kalimatnya yaitu seperti *fuck, damn, shit, stupid*. Kedua menyombongkan diri informan memang jarang untuk menyombongkan dirinya karena perlu mengetik atau berkata panjang lebar terlebih dahulu, peneliti menemukan kata menyombongkan diri yang sering dilakukan kata ini sangat fleksibel dan cepat untuk diketik yaitu menggunakan kata “?” makna yang terkandung dalam simbol tersebut mempertanyakan perihal kemampuan dari tim lawan yang dirasa mudah untuk dikalahkan. Ketiga menyindir mengolok atau mengejek dengan menggunakan kalimat atau cara yang unik, informan menggunakan fitur *chat wheels* dalam Dota 2 yang dimana fitur ini memiliki banyak kata dan kalimat unik yang bisa menyindir kawan ataupun lawan, contohnya bisa mengeluarkan suara ayam yang dimana ayam bisa diartikan sebagai pengecut.

Cara menyampaikan *trash talking* yang dilakukan oleh anggota grup kolam Dota 2 Indonesia dalam interaksi di dalam CMC Dota 2 yaitu menggunakan beberapa cara, pada dasarnya ada dua cara penyampaian yaitu menggunakan fitur komunikasi *chat box* dan *voice call*, yang dimana informan perlu mengetik atau memikirkan kata dan kalimat yang ingin disampaikan, namun dalam hasil penelitian terdapat satu cara lagi yaitu menggunakan fitur komunikasi *chat wheels* atau pesan singkat. Menggunakan *chat wheels* dalam menyampaikan *trash talking* terbilang perilaku yang tidak frontal melainkan lebih ke cara yang halus atau bisa dibilang menyindir dalam *game* Dota 2, kekurangan dalam melakukan *trash talking* dengan fitur ini adalah pemain tidak bebas untuk berbicara ataupun mengetik sebuah kalimat karena kalimat dan katanya sudah disiapkan oleh pihak pengembang, kurangnya lagi pemain diperlukan mengeluarkan biaya untuk bisa menggunakan kalimat dan kata unik tersebut.

Dari pernyataan yang sudah diberikan informan, peneliti menyimpulkan bahwa faktor informan melakukan *trash talking* adalah karena adanya dua situasi yaitu mengalami posisi yang bisa membawa kekalahan dan kemenangan, untuk motivasinya adalah untuk melampiaskan emosi karena teman satu tim melakukan kesalahan atau tindakan yang membuat tim menjadi kalah dan juga untuk membalas provokasi yang dilakukan oleh lawan,

jika dalam posisi menang informan akan menyombongkan dirinya kepada lawan. Beberapa informan juga memiliki motivasi melakukan *trash talking* yang berbeda yaitu untuk bersenang atau membuat *game* menjadi lebih seru karena *trash talking* sendiri sudah seperti budaya di dalam *game* sehingga pemain yang melakukan *trash talking* menganggap hal tersebut biasa.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, peneliti mengharapkan semoga penelitian ini dapat bermanfaat baik secara praktis maupun teoritis. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini jauh dari kesempurnaan, namun berdasarkan penelitian ini, peneliti membuat proposal yang diharapkan dapat disajikan sebagai bahan masukan.

- a. Kepada masyarakat umum, tepatnya anggota komunitas kolam Dota 2 Indonesia v2 yang masih aktif bermain Dota 2, bijaklah ketika menanggapi komunikasi yang ada dalam sebuah permainan agar tidak geram dengan provokasi negatif yang menimbulkan emosi dan kontroversi, tetaplah ingatlah bahwa kalian hanya sedang bermain *game online*.
- b. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai kajian pustaka untuk penelitian selanjutnya, diharapkan juga lebih banyak lagi yang melakukan penelitian mengenai komunikasi yang termediasi oleh komputer (CMC).
- c. Dalam penelitian ini banyak juga faktor yang belum diteliti dan dibahas, menurut peneliti informasi yang diperoleh dari beberapa informan dirasa kurang menunjukkan perilaku *trash talking* yang dilakukan, sehingga peneliti merekomendasikan penelitian selanjutnya untuk lebih baik lagi.

Daftar Pustaka

- Ahmad Fajar Giandi, Mustikasari.e, F., & Arifin, H. S. (2012). Perilaku Komunikasi Pecandu Game Online dengan Menggunakan Game Online. *EJurnal Mahasiswa Universitas Padjadjaran*, 1(1), 17. <http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/view/901>
- Gusti Ngurah Oka Candrakusuma, I., Made Ras Amanda Gelgel, N., & Devia Pradipta, A. (2017). *PERILAKU TRASH-TALKING REMAJA DALAM GAME ONLINE DOTA 2*.
- Khairunisa, A. A. (2020). *Computer-Mediated Communication: Online Gaming Communication Culture*. 459(Jcc 2020), 172–176.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.200818.039>
- Lestari, D. A., Sjafi'i, A., & Satvikadewi, A. A. I. P. (2016). *Perilaku Komunikasi Nonverbal Anak Autis Dalam Proses Belajar Di Smpn 46 Surabaya*. 02.
- Lubis, E. E., & Putri, D. M. (2018). Analisis Semiotika Komunikasi Virtual Player Game Dota 2 Dalam Menerapkan Startegi Psywar. *Jom Fisip*, 5(1), 1–15.
- Palupi, M. F. T., & Norhabiba, F. (2021). Edukasi Literasi Digital pada Remaja dalam Menangkal Cyberbullying. *Jurnal Abdidas*, 2(4), 1014–1020.
<https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i4.408>
- Rakhmat, J. (2013). *Psikologi Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Setyaning Normalisa Putri, A., Rahmwati, Y., & Ariyanto, P. (2021). Bagaimana Gamers Berperilaku Trash-Talk? *Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif*, 2, 1–44.
- Teguhta, & Dunan, A. (2019). *Komunikasi Virtual Game Online Defence Of The Ancient – Dota 2 Pada Komunitas Razer Gaming Depok*. 29–36.
- Valentina, E., & Purnama Sari Elvivalentina, W. (2018). *Studi Komunikasi Verbal dan Non Verbal Game Mobile Legends: Bang Bang*. 2(2), 300–306.
- Warits Marinsa Putri, N., Doriza, S., & Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, P. (2020). *Dampak Game Online: Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk Pada Remaja* (Vol. 2, Issue 2).
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). *Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends)*. 3(1), 261–267.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24912/kn.v3i1.6222>