

Bab 1,4,5 fikri

by Fikri Alaudin Bhisma .

Submission date: 19-Jun-2024 12:55PM (UTC+0700)

Submission ID: 2405186764

File name: BAB_1_4_5.pdf (702.73K)

Word count: 6715

Character count: 41064

BAB I PENDAHULUAN

1.1.latar belakang masalah

Anjing, merupakan hewan yang setia, lucu, dan menggemaskan,. Namun, dalam perkembangan zaman, kata "Anjing" telah terdistorsi dari maknanya yang semula. Sekarang, kata tersebut lebih sering digunakan untuk menghina seseorang atau bahkan hanya sebagai bahan bercanda. Hal ini menandai pergeseran signifikan dalam penggunaan bahasa sehari-hari dan mencerminkan dampak lingkungan sosial yang kompleks. Hal ini biasa kita sebut dengan kata umpatan atau sekarang biasa kita sebut dengan *Trash Talk*. Fenomena ini sering kali muncul dalam lingkungan yang kompetitif di mana pemain saling bersaing untuk mencapai tujuan permainan atau menunjukkan dominasi atas lawan. Tujuan dari "trash talk" dapat bervariasi, mulai dari membangkitkan semangat persaingan, menjatuhkan moral lawan, hingga sekadar untuk hiburan atau memperkuat ikatan sosial dalam komunitas game.

Fenomena Trash Talk pada kalangan Gamers baik remaja dan dewasa sudah sangat lekat dengan Aktivitas Trash Talk untuk berkomunikasi satu sama lain, tidak hanya itu anak-anak juga bisa mengikuti cara komunikasi buruk tersebut ketika para Rise Of Kingdoms sedang berkumpul di khalayak umum. Trash talk (perkataan sampah) dapat disoroti sebagai komunikasi agresif. Dalam konteks penggunaannya, permainan game online aktivitas ini dapat didefinisikan sebagai komentar/perkataan penghinaan dengan bahasa yang mencerminkan ketidak sopanan. aktivitas ini dapat dipahami sebagai bagian dari komunikasi kompetitif (Warits, Putri, & Doriza, 2020). Trash talk yang menjadi culture dalam game online ini merupakan hal yang sangat wajar adanya pada game (Faisal, 2022)

Pada awal kemunculannya, game online merupakan aplikasi dengan tingkat kepopuleran yang sangat tinggi dibandingkan dengan aplikasi berbasis internet lainnya. Hal ini berdasarkan dari laporan Digital 2021 : Global Digital Overview, pada tahun 2021. Jumlah pengguna Internet di seluruh dunia telah mencapai 4,66 miliar orang, dan sekitar 80% pengguna Internet berusia antara 16 dan 64 tahun bermain game setiap bulan, sehingga jumlah dari gamers yang ada mencapai jumlah pemain global sekitar 3,5 miliar. Mayoritas (69%) pengguna internet mengaku bermain game di perangkat seluler dan (41%) bermain game di laptop atau komputer desktop dan (25%) bermain game di konsol. saat ini game online sangat mudah diakses dari berbagai macam perangkat seperti komputer pribadi (PC), konsol game (alat khusus untuk bermain game) dan smartphone dan sejenisnya, alat-alat tersebut disebut

dengan media baru komunikasi (Khairunisa, 2020) Game online lebih populer dibandingkan dengan aplikasi lain dari berbagai kalangan seperti orang tua maupun remaja

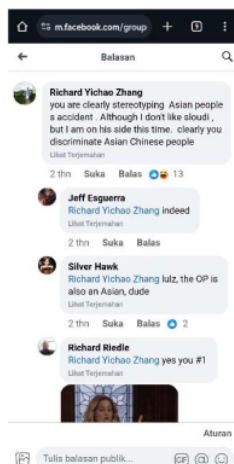
⁸ Beberapa game online seperti Ayo Dance, Mobile Legends (ML), Arena of Valor (AoV), Clash of Clans (CoC), Rise Of Kingdoms, ³²Fortnite, Dota 2, Counter Strike dan Player Unknown's Battlegrounds (PUBG) banyak dimainkan tanpa memandang usia, baik laki-laki ²maupun perempuan (Ashraf, 2014). Menurut data Newzoo, pada tahun 2017 Indonesia telah memiliki gamer sebanyak 43,7 juta orang, dan hingga tahun 2019 Indonesia telah memiliki 52 juta gamer aktif. Klasifikasinya, didominasi sebagian besar oleh pria dengan presentase sebanyak 56% dan sisanya wanita pada kisaran 46%. Kisaran usia pria paling banyak di angka 21-35 tahun dengan persentase 26%. Urutan kedua, diisi oleh pria dengan rentang usia 10- 20 tahun sebesar 21%. Sementara itu, untuk wanita, paling banyak gamer berada direntan usia 21-35 tahun dengan presentasae sebesar 21% diikuti oleh wanita berusia 10-20 tahun dengan persentase sebesar 15 %

³ Aktivitas *trash talk* dalam komunitas game sering merujuk pada penggunaan kata-kata yang memprovokasi, menghina, membully, dan mendominasi anggota lain (Setyaning Normalisa Putri, 2021). Ini adalah bentuk perilaku yang tidak sehat dalam sebuah komunitas game, karena dapat merusak komunikasi dengan sesama para anggota dan pertemanan, meski beberapa anggota mungkin menganggapnya sebagai hal yang normal untuk sesama anggota, namun fenomena trash talk bisa menimbulkan perasaan tidak nyaman dan bahkan membawa dampak buruk pada kesehatan mental dan emosional para anggota.

³³ Pada kalangan remaja terdapat hubungan yang dapat menghubungkan pemain satu dengan yang lain yang disebut dengan istilah gamers, secara aktivitas para gamers yang sering bermain bersama serta mempunyai minat dan tujuan yang sama dalam sebuah game mereka akan membentuk sebuah komunitas atau organisasi yang menjadi wadah bagi sesama gamers, pada sebuah komunitas game mereka banyak berbagi informasi, ada komunitas yang hanya fokus pada game saja dan ada komunitas yang berawal pada game dan berlanjut pada kehidupan nyata, salah satu contoh yang ada adalah pada game Rise of Kingdoms,

Pada komunitas game rise of kingdoms media sosial Facebook untuk berkomunikasi, saat berkomunikasi tidak jarang mereka menggunakan Trash Talk kepada sesama anggota pada grup Facebook. Secara spontan yang bertujuan untuk bercanda ataupun membuat sesama anggota komunitas marah kata-kata yang di pakai biasanya merujuk kepada kata-kata kasar, makian, hujatan dan juga kata-kata kotor juga dipakai untuk berkomunikasi di grup Faceebok

tersebut. Ada beberapa anggota yang menanggapi secara serius dan ada juga anggota komunitas yang menanggapi secara bercanda hal ini memunculkan berbagai respon dari para anggota, tidak jarang anggota komunitas bahkan sampai keluar grup untuk sementara hanya karena ada yang marah karena salah satu anggota merasa tersinggung dengan kata-kata yang dipakai.



Gambar 1.1 Trash Talk pada media sosial Facebook

Dari berbagai komunitas game yang ada, peneliti memilih komunitas game Rise of Kingdoms karena tidak sepeerti kebanyakan game lain yang menempatkan player sesuai dengan tempat mereka berada (asia, eropa, amerika), di dalam game ini para player dari seluruh dunia dapat bergabung menjadi server, hal ini menjadikan lebih banyaknya bentuk aktifitas trashtalk yang ditemukan.

Komunitas Game Rise of kingdoms memiliki forum diskusi di dalam game (in-game chat) dan juga pada grup komunitas pada sosial media facebook dan juga discord. Hal ini di buktikan baik didalam game, frup media sosial, atau server discord yang mereka gunakan untuk komunikasi satu sama lain dan berbagi informasi tentang game, saat berkomunikasi baik dalam memberi informasi terbaru, tips dan trik, serta pandangan mereka tentang berbagai aspek game. Beberapa komunitas game juga menyelenggarakan acara, seperti gathering, untuk mempererat hubungan antar anggota dan memperluas jaringan mereka. Melalui komunitas game, para gamers dapat belajar mengambil pengalaman dari anggota lain, mencari teman baru untuk bermain game bersama, dan mengembangkan karir mereka di dunia game ke tingkat profesional. Komunitas game juga dapat menjadi tempat yang menyenangkan untuk

menghabiskan waktu berinteraksi dengan orang-orang yang memiliki minat yang sama. Saat berkomunikasi secara langsung atau tidak langsung dengan sesama anggota tidak jarang mereka menggunakan Trash Talk saat berkomunikasi baik saat bercanda saat nongkrong ataupun saat bermain game bersama.

Komunitas Game Rise Of Kingdoms juga menggunakan in-game chat untuk berkomunikasi dengan sesama anggota komunitas, tidak jarang anggota komunitas menggunakan Trash Talk menggoda anggota lain yang bertujuan untuk menghina atau untuk mengejek saat bermain game, dari hal tersebut ada beberapa anggota yang senang serta ceria karena obrolan yang dibahas cukup menghibur, tidak jarang anggota kelompok yang sedang malah menjadi marah dan berakhir dengan saling menghina, hampir setiap hari para anggota akan berdiskusi di dalam chat in-game, entah membahas tentang game atau hanya sekedar basa-basi.



Gambar 1.2 Trash Talk pada In-game chat

Aktivitas Trash Talk ini akan muncul berupa rasa stress, frustrasi, gangguan mental, dan kehilangan minat untuk bermain game. Maka dari itu peneliti tertarik mengkaji Aktivitas Trash Talk mengingat peneliti sendiri sudah tergabung dalam komunitas Game Rise Of Kingdoms selama lebih dari 2 tahun. Trash Talk sebagai object dan komunitas game Rise Of Kingdoms sebagai subject, maka pendekatan fenomenologi merupakan pendekatan penelitian yang tepat untuk penelitian ini. Untuk menjadi anggota komunitas game yang baik, seharusnya anggota komunitas bertindak dengan sikap yang 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). Jika ada anggota yang melakukannya, kita dapat mencoba untuk menenangkan situasi dengan cara yang bijaksana, seperti dengan memberikan sebuah masukan, komentar positif atau membantu anggota yang sedang kesulitan. Komunitas game yang baik seharusnya mendorong kerja sama, persahabatan, dan pengembangan skill para anggota, dan tidak menjadikan Trash Talk sebagai bagian dari kebiasaan buruk komunitas

Konsep Trash Talk pada komunitas game ini sering digunakan oleh para anggota sebagai cara berkomunikasi untuk akrab dengan anggota yang lain baik anggota baru atau anggota yang sudah lama bergabung. Fenomena bentuk komunikasi antar anggota komunitas saat bermain game melalui computer serta jaringan internet atau menggunakan handphone merupakan komunikasi yang berdasarkan Computer Mediated Communication (CMC), baik secara langsung atau pada internet. Penggunaan Trash Talk sendiri juga harus lebih dibatasi pada sebuah komunitas mengingat tidak semua anggota komunitas bisa menerima informasi yang digabungkan dengan Trash Talk tersebut, hal tersebut akan menimbulkan salah paham mengingat anggota yang terdiri dari laki-laki dan perempuan agar cara komunikasi mereka tetap terjaga dan nyaman.

Teknologi komunikasi berkembang seiring dengan kemajuan Internet. Di era digital saat ini, segala sesuatunya berbasis pada internet atau jaringan online, dan masyarakat biasanya memanfaatkan internet untuk bertukar informasi, sehingga internet sendiri menjadi salah satu media alternatif bagi masyarakat umum. Selain digunakan untuk komunikasi dan penyampaian informasi, internet juga dapat dimainkan oleh aplikasi yang disebut game online adalah sebuah permainan (games) yang dapat dimainkan oleh banyak pemain (player), dimana perangkat (device) yang digunakan para pemain dihibungkan oleh internet (Putra, 2017). Dimana perangkat tersebut memberikan akses interaksi antara satu orang pemain dengan pemain lain secara yang terhubung melalui internet secara bersamaan dengan tujuan tertentu, seperti menyelesaikan misi bersama, bermain bersama sehingga dapat meraih nilai tertinggi dalam suatu game. (Young dalam Drajat, 2017).

Kemajuan teknologi komunikasi telah mengubah apa yang sebelumnya merupakan teknologi analog menjadi teknologi yang sepenuhnya digital. Teknologi analog adalah salah satu bentuk komunikasi elektronik yang merupakan proses transmisi informasi melalui gelombang elektromagnetik, disebut juga sinyal variabel dan kontinu, atau sinyal analog. Salah

satu contoh yang ada terdapat pada TV atau monitor tabung yang didalamnya tidak terdapat udara atau hampa udara. Cara kerja monitor tabung tersebut dalam menampilkan gambar yaitu menggunakan media elektron yang hanya bisa bekerja di ruang hampa udara, perkembangan teknologi digital pada era sekarang berlangsung dengan sangat pesat dan membawahkan perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia dari orang tua hingga anak muda menggunakan teknologi dalam berbagai aspek kehidupannya (Fahrudin, 2014). Teknologi digital terutama pada internet, telah menjadi alat yang sangat penting dalam memenuhi berbagai kehidupan manusia. Dari berbagai manfaatnya era digital juga membawa dampak buruk yang menciptakan tantangan baru dalam sistem kehidupan manusia. Tantangan ini memasuki berbagai sektor, politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan dan teknologi komunikasi. (Angela Markel, 2014).

Dengan demikian berdasarkan deskripsi di atas, maka pada penelitian ini akan melihat bagaimana Fenomena Aktivitas Trash Talk Komunitas Rise Of Kingdoms dalam pengalaman dan cara mereka berkomunikasi sehari-hari. Untuk mengetahui hal tersebut peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi untuk mengetahui dampak dan pengalaman. Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk membahas melalui judul “Aktivitas Trash Talk Komunitas Game Rise Of Kingdom Dengan Pendekatan Fenomenologi.

1.2 Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini, berfokus pada Fenomena Aktivitas Trash Talk pada Komunitas Game Rise Of Kingdom dengan pendekatan Fenomenologi

1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana Fenomena Aktivitas Trash Talk pada Komunitas Game Rise Of Kingdoms”?

1.4 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan fenomena Trash Talk pada komunitas Game Rise Of Kingdoms

3

1.5 manfaat penelitian

Berdasarkan Latar belakang yang telah dijabarkan oleh peneliti, dari penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat dari segala aspek dalam kehidupan masyarakat, diantaranya:

- **Manfaat Teoritis**

3

Pada penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangsih dalam dunia ilmu komunikasi mengenai penelitian tentang Fenomenologi dari Edmund Husserl

- **Manfaat Praktis**

Pada penelitian ini, diharapkan bisa memberikan informasi para gamers mengenai Trash Talk yang ada pada komunitas tertentu

4.1 Deskripsi Subje

4.1.1 Profil Komunitas Rise Of Kingdoms

Subject dalam penelitian ini dibagi meenjadi 2 kategori, diantaranya adalah komunitas yang ada di dalam game dan komunitas yang berada diluar game, Kedua komunitas ini memiliki karakteristik dan dinamika yang berbeda, serta menawarkan wawasan yang unik mengenai interaksi sosial, keterlibatan, dan pengaruh budaya di dalam game Rise Of Kingdoms.

1. Komunitas di dalam game

Komunitas di dalam game adalah sebuah komunitas yang dibentuk oleh para player yang berada di dalam kingdom yang sama dengan bertujuan untuk berinteraksi dengan player lain, biasanya mereka menggumpulkan player berdasarkan kriteria tententu seperti berasal dari negara yang sama.



Gambar 4.1 kolom chat komunitas di dalam game

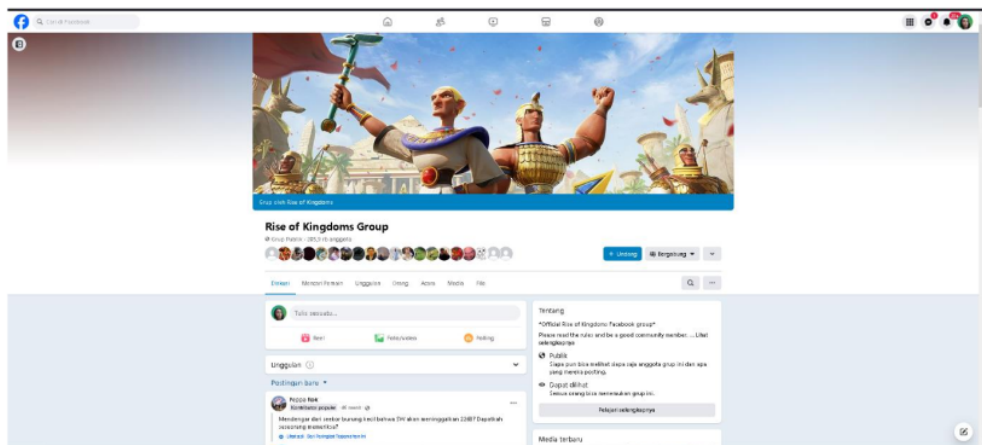
Di dalam gambar diatas menunjukkan adanya sebuah grup komunitas dengan nama “Indonesia Kd 3478” komunitas ini dibentuk dengan tujuan untuk menyatukan pemain-pemain yang berasal dari negara Indonesia saja, dan sebagai tempat untuk beerinteraksi dengan sesama player Indonesia. Komunitas ini juga digunakan oleh para pemain untuk

membagikan informasi mengenai keadaan yang terjadi di dalam kingdom tempat mereka bermain. Hingga pada tanggal 11 Juni 2024, komunitas ini memiliki 51 anggota aktif yang saling berinteraksi di dalam komunitas ini.

Para anggota yang tergabung di dalam komunitas Di dalam game Rise Of Kingdoms pada dasarnya tergabung dikarenakan adanya persamaan hal yang disukai ataupun minat dan tujuan yang sama. Komunitas ini juga berfungsi sebagai tempat berkompetisi sehingga player membutuhkan sebuah tim ataupun komunitas game sebagai tempat berbagi ide, strategi, wawasan dan pengalaman mengenai game yang dikompertisikan tersebut.

2. Komunitas di luar game

Berbeda dengan komunitas di dalam game yang dibuat oleh para pemain, Komunitas diluar Game kebanyakan dibuat oleh developer sendiri untuk mawadahi para pemain untuk berinteraksi dengan sesama, perbedaan lain antara komunitas yang ada di dalam dan diluar game terletak pada keanggotaanya sendiri, komunitas di dalam game biasanya terdiri dari orang-orang yang berasal dari kingdom yang sama, sedangkan untuk komunitas diluar game tidak terbatas pada hal itu, komunitas ini sendiri adalah tempat berkumpulnya semua player yang memainkan game Rise Of Kindoms.



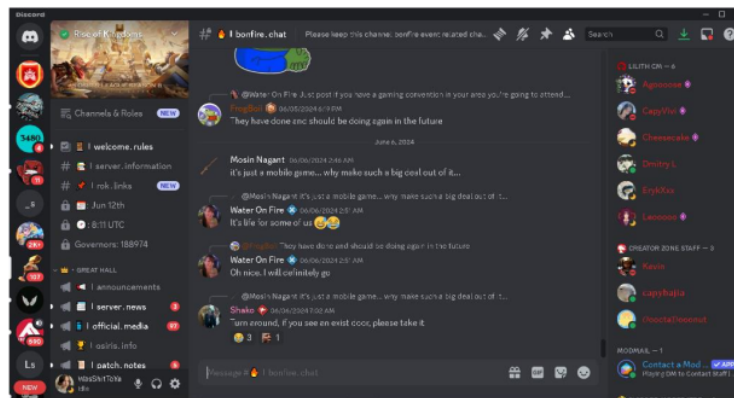
Gambar 4.2 profil komunitas Rise Of Kingdom Facebook

Komunitas Rise Of Kingdoms ini dibentuk pada tahun 2018 oleh developer Rise Of Kingdoms sendiri untuk mawadahi player dari berbagai penjuru dunia. Terhitung hingga tanggal 11 Juni 2024, komunitas ini memiliki jumlah anggota sebanyak 205 ribu. Mereka yang tergabung dalam komunitas ini dapat bilang cukup aktif dengan banyaknya

interaksi antar anggota yang dilakukan didalam komunitas ini. Entah itu dalam bentuk berbincang atau bahkan saling berbagi informasi.

Sebuah komunitas akan tetap eksis dengan bergantung kepada kontribusi para anggota dalam komunitas tersebut serta adanya para anggota baru membuat suasana komunitas semakin ramai. Komunitas Rise Of Kingdoms mempunyai banyak sekali anggota kurang lebih ada 205 ribu anggota dengan tingkat keaktifan 80% dari total seluruh anggota, para anggota berasal dari berbagai tempat di seluruh penjuru. Berbeda dengan komunitas yang ada di dalam game yang dibuat oleh para player sendiri, komunitas ini dibentuk oleh developer dari Rise Of Kingdoms sendiri.

Selain menggunakan facebook untuk mawadahi para player untuk berinteraksi dengan yang lainnya, developer rise of kindoms juga menyediakan berbagai komunitas di media yang lainnya. Salah satunya adalah discord.



Gambar 4.3 profil komunitas Rise Of Kingdom Discord

Komunitas yang ada pada media discord sendiri memiliki beberapa perbedaan dibandingkan dengan yang ada di facebook. Pada komunitas yang ada pada media online facebook, interaksi antara player hanya sekedar berbincang dan berbagi informasi. Sedangkan komunitas yang ada di media discord memiliki berbagai informasi mengenai event yang diadakan oleh developer sendiri, untuk mengembangkan komunitas Rise Of Kingdoms agar menjadi lebih menarik.

Salah satu contoh dari event yang diselenggarakan di dalam komunitas ini berupa lomba, entah itu lomba desain maupun lomba membuat konten yang menarik, kegiatan ini dilakukan dengan harapan untuk semakin meramaikan suana dalam bermain game. Selain itu dengan adanya event-event tersebut developer berharap agar lebih banyak lagi

yang tertarik untuk memainkan game Rise Of Kingdoms dan juga ikut dalam mengembangkan komunitas menjadi lebih besar lagi.

4.1.2 Profil Informan

Selama proses penelitian dan observasi para ⁵informan tidak keberatan untuk memberikan informasi yang peneliti butuhkan. Adapun informan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Nelwan Ahmad Husaini

Informan pertama merupakan anggota komunitas Rise Of Kingdoms yang bernama Nelwan Ahmad husaini yang berusia 23 tahun, berprofesi sebagai Freelancer, Nelwan berdomisili di Surabaya dan merupakan informan pertama yang peneliti temui. Wawancara dilakukan di Dcoffe jalan ngagel Surabaya, pada saat melakukan wawancara, peneliti memberikan pertanyaan kepada informan dengan santai. ⁵Hal tersebut dilakukan agar hasil wawancara tidak kaku, sehingga informan tersebut dapat memberikan informasi secara detail. Nelwan merupakan anggota yang aktif dalam komunitas Rise Of Kingdoms dan sudah bergabung dari tahun 2022, dari hasil informasi yang di berikan membuat peneliti yakin beliau dapat memberikan informasi seputar komunitas, informan juga aktif dalam bermain game dan nongkrong bersama dengan para anggota komunitas yang lain

2. Dimas Edwin

Untuk informan selanjutnya yang peneliti temui bernama Dimas Edwin beliau berusia 22 tahun berdomisili di Surabaya. Edwin berprofesi sebagai freelancer dan merupakan lulusan salah satu perguruan tinggi di Surabaya. Informan merupakan anggota aktif komunitas Rise Of Kingdoms peneliti bertemu dengan informan saat sedang nongkrong di warung kopi AJ, saat melakukan wawancara informan tidak keberatan dan peneliti melakukan wawancara secara santai agar terkesan tidak begitu kaku, informan sudah bergabung dengan komunitas dari 2023 penyampaian dari informan cukup jelas mengenai topik yang peneliti tanyakan.

3. Andre Muslim

Untuk informan ketiga yang peneliti temui dan wawancarai bernama Vincentius Andre Muslim beliau berumur 22 tahun merupakan Anggota dari komunitas Rise Of Kingdoms berdomisili di Surabaya. Memiliki profesi sebagai Mahasiswa di salah satu perguruan tinggi di Surabaya. Andre merupakan informan ke tiga peneliti yang dapat menjadi sumber informasi mengenai komunitas Rise Of Kingdoms, peneliti melakukan wawancara kepada informan di salah satu warung kopi SB yang berlokasi di Ploso kota Surabaya

Saat menemui informan peneliti meminta izin untuk melakukan wawancara mengenai komunitas kepada informan, beliau juga berterima kasih karena sudah menjadikan komunitas Rise Of Kingdoms sebagai subject penelitian. Peneliti memberikan pertanyaan secara santai agar suasana tidak kaku dan informan juga memberikan informasi mengenai pengalaman mulai dari 2021 sampai 2024 saat ini.

4. Ravian aditya firmawan

Pada informan ke empat yang peneliti temui bernama Ravian aditya firmawan yang biasa dipanggil dengan Milo beliau berusia 25 tahun dan berdomisili di Sidoarjo, untuk profesinya informan memiliki pekerjaan dengan melakukan olshop disalah satu e-commerce, peneliti melakukan wawancara dengan informan melalui media berupa discord dikarenakan adanya beberapa kendala dalam jadwal informan. Milo bergabung dengan komunitas Rise Of Kingdoms sejak 2022. Informan yang peneliti wawancarai cukup aktif dalam memberikan jawaban dari pertanyaan yang peneliti ajukan sebelumnya

3 4.2 Hasil Penelitian Dan Pembahasan

Hasil pada penelitian ini, peneliti akan menjelaskan hasil dari analisis fenomenologi Trash talk dari keseluruhan data yang didapatkan dan diperoleh peneliti akan memamparkannya. Dengan melakukan observasi serta wawancara lalu di perkuat dengan adanya dokumentasi yang peneliti lakukan, hasil dari penelitian ini memaparkan informasi dan jawaban dari narasumber yang didapatkan saat dilokasi yang berguna untuk di analisis sesuai kebutuhan peneliti.

Pada penelitian ini menunjukan Trash Talk merupakan penyampaian sebuah pesan sampah dari individu ke individu lain ataupun dalam kelompok, pesan tersebut bisa berupa

ucapan verbal ataupun pesan text dalam dunia game (Johnson & Taylor, 2018). Awal mula Trash Talk muncul pada kompetisi olahraga, para atlet menggunakan sebuah ucapan sampah bertujuan untuk menintimidasi lawan serta membuat mental mereka drop agar lawan kehilangan fokus saat bertanding (Omine, 2017).

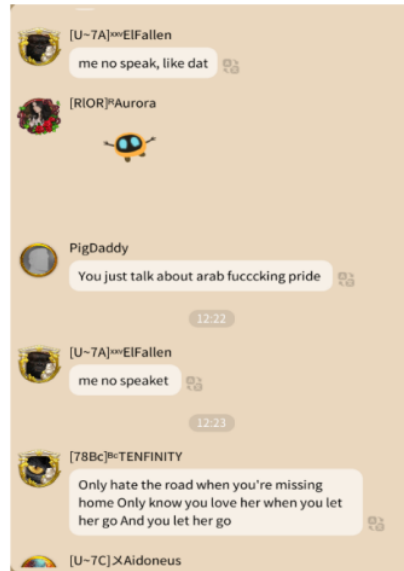
Aktivitas Trash Talk di dalam game ¹ dibedakan menjadi dua kategori, pertama adalah untuk mencari kepuasan atau kesenangan. Pertama dalam hal ini pemain game cenderung untuk melampiaskan sebuah emosi dan mencari kesenangan dengan menghina lawan, kedua adalah berguna untuk meningkatkan performa permainan atau alasan strategis kepada teman sesama tim, para pemain cenderung bermain dengan serius dan mengincar sebuah kemenangan untuk itu sering kali melakukan Trash Talk yang dilakukan memiliki maksud strategis di dalamnya.

1.2.1 Hasil Observasi

Pada hasil observasi yang peneliti amati selama tuju hari, dimulai pada tanggal 1 Juni sampai 12 Juni di lapangan, di temukan macam-macam fenomena aktivitas Trash Talk dari anggota komunitas Rise Of Kingdoms cenderung di real life yang secara tidak sengaja terbawa ke dalam game. Para Informan menyatakan bawasannya mereka menggunakan Trash Talk. Trash Talk adalah suatu tindakan negatif dari penggunaan fasilitas yang di sediakan di dalam game online, ini di tegaskan sebagai kata- kata kasar atau toxic, toxic dalam bahasa inggris merupakan kata yang merarti racun (Mustofa, 2018), fenomena tersebut terjadi karena adanya suatu momen yang memacu adrenaline dan membuat tingkat emosional seseorang menjadi tinggi untuk memenangkan suatu game atau menghina lawan yang bertujuan untuk menjatuhkan mental mereka. Ada juga yang sengaja melakukan Trash Talk hanya untuk hiburan agar tidak bosan saat bermain game karena Trash Talk sendiri sudah menjadi hal normal di dalam game.

Ada fitur yang bernama kolom Chat merupakan fitur yang di buat oleh developer game yang berguna untuk berkomunikasi antar pemain game, para pemain cukup menekan tombol enter pada keyboard untuk menampilkan dan menggunakan kolom chat menggunakan teks. Penggunaan kolom chat sendiri biasanya di gunakan pemain untuk menyampaikan suatu informasi, strategi dan tidak jarang mereka menggunakan kolom chat dengan memakai Trash Talk, kolom chat bisa di gunakan kepada kawan satu tim dan bisa kepada lawan dalam game dan banyak pemain game

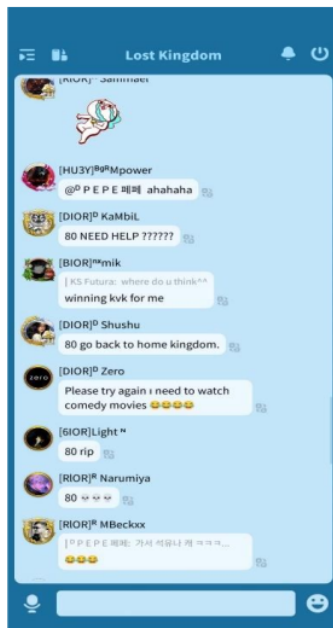
melakukan Trash Talk untuk mendapatkan hiburan pada pengalaman bermain mereka yang di anggap sudah sangat normal (Hilvert-Bruce & Neill, 2020).



Gambar 4.4 Aktivitas Trash Talk Di Dalam Game

Dari hasil gambar di atas yang di observasi oleh peneliti pada tanggal 4 Juni 2024, menunjukan aktivitas Trash Talk di dalam game Rise Of Kingdoms, chat tersebut di lakukan oleh anggota komunitas *Rise Of Kingdom* dengan nama *PigDaddy* dengan mengetik “you just talk about arab F*cking pride” yang di lakukan pada kolom chat publik, komentar ini bertujuan untuk menghina dan memancing emosi lawan, dari hal tersebut terlihat bahwa dia mencoba memancing emosi para pemain yang berasal dari arab dengan menggunakan bahasa yang kasar dan menekankan pada ras mereka.

Hal ini tidak terjadi hanya sekali saja, namun berkali-kali. Mulai dari melakukan tindakan rasisme maupun hanya sebagai bahan ejekan, trashtalk yang dilakukan juga tidak hanya dalam konsep hinaan atau cacian, namun terkadang adapula yang menggunakan trashtalk hanya untuk bahan bercandaan untuk mengidupkan suasana. Hal ini mereka lakukan dengan tujuan untuk meramaikan situasi agar tidak terlalu tegang dengan intensitas game yang terjadi, dan ha ini juga yang membuat mereka lama-lama menjadi semakin akrab antar anggota komunitas



Gambar 4.5 Aktivitas Trash Talk Di Dalam Game

Dari hasil observasi di dalam game tersebut yang di observasi pada tanggal 6 Juni 2024 pada, gambar diatas menunjukkan aktivitas Trash Talk yang lebih ringan, yang di lakukan oleh anggota komunitas yang kepada para playeer dari kerajaan laian, hal tersebut bertujuan membuat pemain saling tertawa karena tindakan lucu yang dilakukan oleh kerajaan lain. Dengan cara penyampaian yang ringan dan menyenangkan tersebut para pemain lebih mudah akrab dalam sebuah game bahkan mereka tidak saling mengenal secara personal.

Penggunaan bahasa yang di pakai oleh para pemain dalam game ada yang menggunakan bahasa Inggris sebagai dasar berkomunikasi dengan para pemain di dalam satu game tersebut, bahasa Inggris yang di lontarkan oleh para pemain dominan menggunakan bahasa kasar yang termasuk ke dalam konsep Trash Talk penyampaian yang di lakukan sudah menjadi hal umum ketika bermain game para pemain menggunakan kata “noob” untuk mengejek cara bermain individu yang tidak jago saat permainan berlangsung.



Gambar 4.6 Aktivitas Trash Talk Di Dalam Game

Pada observasi gambar yang di lakukan di dalam game pada tanggal 6 Juni 2024. Pada hasil gambar tersebut penggunaan bahasa Inggris untuk mengejek kemampuan seseorang yang di lakukan pada akhir game, dengan begitu ketika kemampuan bermain di nilai cukup buruk mereka tidak jarang para pemain menggunakan kata “noob” sebagai gambaran betapa buruknya cara pemain tersebut, hal tersebut juga dapat membuat pemain lain senang dengan Trash Talk yang di lakukan oleh pemain tersebut.

Pada hasil observasi dari para partisipan, ada macam-macam gaya bahasa apa saja yang masuk dalam kategori Trash Talk. (Yip, Schweitzer & Nurmohamed, 2017). Trash Talk terbagi menjadi beberapa bagian seperti sikap tidak sopan, komunikasi yang agresif, dan penghinaan kepada lawan dan kawan secara kasar, Trash Talk akan secara sadar di ucapkan oleh para anggota komunitas ketika ada pemain yang tidak jago dalam game karena bisa berdampak kekalahan dalam tim.

Peneliti melakukan analisis dari data hasil wawancara dan observasi di lapangan memperoleh empat narasumber anggota komunitas Rise Of Kingdoms. Peneliti memaparkan hasil data yang di dapat mengenai Aktivitas Trash Talk pada komunitas Rise Of Kingdoms.

1. Aktivitas Trash Talk

Fenomena aktivitas Trash Talk yang terjadi pada anggota saat bermain game merupakan aktivitas untuk menyombongkan diri kepada lawan ataupun kawan, membuat mental lawan jatuh melalui kata-kata verbal, para anggota biasanya bermain bersama bisa saat nongkrong atau saat di dalam game, hal tersebut di sampaikan oleh beberapa informan seperti berikut:

“trashtalk yang dilakukan sudah pasti sengaja, trashtalk ini biasanya digunakan untuk menghina atau memprovokasi orang lain, meskipun jarang dipake untuk guyonan saja si, hal ini bisa terjadi karena mungkin orang itu marah atau benci ke orang lain, nah itu biasanya alesannya mereka langsung mengeluarkan kata-kata itu” (Nelwan, 23 tahun, 2 juni 2024).

‘biasanya trashtalk biasa terjadi di dalam lingkungan yang lebih condong pada lingkungan dengan kompetitif yang tinggi, dengan tingkat kompetitif yang tinggi orang itu pasti ingin memenangkan gamenya itu. Itu si biasanya alasan utamanya trashtalk dapat terjadi, banyak tujuannya si, mungkin salah satu alasannya itu karena ini, kayak meluapkan kekesalannya pas mereka kalah. Dan biasanya mereka memprovokasi orang, tapi nggak semua trashtalk itu konsepnya hinaan kadang trashtalk kepada teman-teman mereka itu Cuma bercanda saja. (Milo, 25 tahun, 10 Juni 2024)

Dari beberapa informan yang menjelaskan hampir dari mereka menyatakan hal yang sama terkait hal tersebut, dalam hal ini peneliti melihat mereka bermain saat bermain game menormalisasi soal Trash Talk di dalam game yang mereka lakukan secara spontan atau sengaja.

2. Dampak dari Perbedaan Budaya dan Bahasa

Berbeda dengan kebanyakan game lain yang mana para pemainnya dikelompokkan menjadi berbagai server sesuai dengan tempat tinggal mereka seperti asia, eropa, dan amerika. Game Rise Of Kingdom sendiri lebih memilih menggunakan

konsep mengupulkan semua player dari berbagai penjuru dunia dalam 1 server yang biasa disebut dengan kingdom. Hal ini menyebabkan banyaknya bahasa dan budaya yang saling bersenggolan dan mengakibatkan dampak dalam aktifitas trashtalk itu sendiri, para informan menggambarkan hal itu sebagai berikut :

“perbedaan bahasa tidak terlalu menjadi penghalang karena kebanyakan bahasa yang digunakan itu bahasa universal bahasa inggris, tapi menurutku perbedaan bahasa dan budaya malah memberi dampak yang signifikan dari trashtalking ini menjadi lebih intens, malah karena adanya perbedaan budaya yang ada malah menjadikan tindakan trashtalking ini lebih ke arah rasisme. Dan tentu saja dengan banyaknya bahasa yang digunakan menjadikan kosa kata dalam trashtalking menjadi lebih bervariasi”.(Andre 23 tahun, 6 Juni 2024)

“Kareena adanya translate, mungkin untuk perbedaan bahasa saya lebih ke bodo amat saja gitu, menurut saya karena adanya perbedaan budaya, trashtalk dapat mengarah ke tindakan rasisme karena hal itu dapat menjadi sasaran dari tindakan trashtalk itu”.(Edwin, 22 tahun, 3 Juni 2024)

“Menurut saya sih karena perbedaan bahasa menjadikan kita itu tidak dapat meluapkan emosi kita melalui trashtalk dan berakhir menjadi missskom. Tapi hal ini malah membuat trashtalk ini menjadi lebih intens, dan tentu saja dengan perbedaan budaya menjadi alasan kuat menjadikan trashtalk menjadi mengarah ke tindakan rasis”.(Nelwan, 23 tahun, 2 juni 2024)

Dari beberapa informan yang menjelaskan hampir semua dari mereka menyatakan hal yang sama terkait hal tersebut, dalam hal ini peneliti melihat mereka menganggap bahwa dengan adanya perbedaan bahasa dan budaya menjadikan trashtalk lebih condong ke arah rasisme yang negatif.

3. Intenstas Trashtalk

Intensitas trashtalk sendiri mejadi salah satu hal yang dapat diperhatikan, karena dalam penelitian ini terdapat 2 perbedaan dalam intensitas yang terjadi, yaitu didalam game dan juga di luar game seperti facebook dan discord. Para informan menjelaskannya sebagai berikut :

“dikarenakan game yang cukup kompetitif, tentu saja tingkat intensitas trashtalk cukup tinggi. Dan juga aktifitas yang paling sering dijumpai itu mengarah ke rasisme. Saya pun juga pernah menjadi peaku dan korban dari tindakan trashtalk sendiri, biasanya karena perbedaan pendapat atau karena emosi. Tapi untuk yang ada di dalam komunitas diluar game kayak facebook discord dan lain-lain, aktivitas trashtalk menjadi lebih berkurang dikarenakan kebijakan” yang berlaku pada komunitas tersebut. Bukan berarti ngga ada, Cuma trashtalk yang ada itu lebih mengarah ke bercandaan saja, dan menurut saya itu lebih ke posotif karena membuat para anggota menjadi lebih akrab lama-lama”. (Milo, 25 tahun, 10 Juni 2024)

“aku sering banget nemuin aktifitas trashtalking ini, karena tingkat percakapan yang tinggi didalam game ini membuat aktifitas trashtalking juga banyak. Kebanyakan tindakan trashtalking yang seering terjadi lebih engarah ke tindakan rasisme seperti membahas ras ataupun wwarna kulit. Untungnya untuk saya sendiri tidak pernah menjadi korban dari trashtalk itu, karena selama bermain saya biasa menggunakan bahasa yang sopan. Untuk yang ada dikomutasi sendiri trashtalking yang ada hanya untuk bahan candaan, mungkin hal itu teerjadi karena dikumunitas orang-orang lebih meenggunakannya untuk berbagi informasi dan jarang ada percakapan yang dapat memancing trastalking.hal ini tentu saja menjadi perbedaan antara trastalking yang ada di dalam game dan di luar komunitas. ”. (Andre 23 tahun, 6 Juni 2024)

Dari beberapa informan yang menjelaskan hampir dari mereka menyatakan hal yang sama terkait hal tersebut, dalam hal ini peneliti melihat bahwa tingkat intensitas

di dalam game cenderung lebih tinggi dikarenakan tingkat kompetitif yang ada, namun untuk komunitas yang ada diluar game, aktivitas trashtalk menjadi lebih berkurang karena adanya kebijakan yang mencegah tindakan trashtalk sendiri.

³¹ 4.3 Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian di atas peneliti menemukan bawasannya komunikasi merupakan hal yang sangat penting. Dengan komputer sebagai media utama serta jaringan internet ini memudahkan pemain atau para anggota komunitas untuk saling berinteraksi hal ini berkaitan dengan Computer Mediated Communication (CMC) Menurut John Deccember yang lebih mengkhususkan pada komunikasi interpersonal manusia melalui internet serta web, serta mendukung akses yang lebih mudah yang dapat memudahkan pengguna untuk berkomunikasi antara satu dengan yang lain atau kelompok tanpa harus bertemu langsung atau tatap muka (Khairunisa, 2020)

¹
Fenomena aktivitas Trash Talk yang semakin agresif dalam dunia game online juga dijelaskan dalam Computer Mediated Communication (CMC). CMC telah menjelaskan bahwa cara komunikasi para anggota dengan sesama anggota dengan santai serta memanfaatkan komunikasi di dalam game sebagai media interaksi antar anggota dan juga nongkrong bersama sebagai sarana bertukar pikiran dan ide baru, pada topik yang di bawaan tidak hanya berisikan tentang game, adanya perbedaan bahasa dan budaya juga menjadi salah satu alasan mengapa trashtalk lebih mengarah pada tindakan rasisme. Seluruh game online yang di mainkan oleh gamer pasti ada konsep Trash Talk di dalamnya ini berkaitan dengan cara mereka menggunakan Trash Talk apapun game yang mereka mainkan apapun kategori game tersebut baik jenis RPG, First Person Shooter, Moba pasti ada Trash Talk di dalamnya, namun pada kehidupan sosial disisipkan emosi dan ekspresi mereka kedalam pesan yang mereka sampaikan tanpa batas, komunikasi yang berjalan oleh para anggota komunitas Rise Of Kingdoms memiliki beberapa aspek seperti pesan dan simbol. Hal ini berkaitan dengan teori pendukung yaitu teori simbolik dimana manusia membentuk makna melalui proses komunikasi. Proses perkembangan komunikasi memiliki cara tersendiri seperti menghibur, mempengaruhi dan memberikan informasi, para anggota komunitas

menggunakan pesan sebagai berkomunikasi dengan tujuan serta fungsi yang berbeda-beda.

Anggota komunitas Rise Of Kingdoms yang berkomunikasi di dalam game mereka menggunakan Trash Talk tersebut sebagai media komunikasi sangat mencerminkan kehidupan sosial di sekitarnya mencakup hubungan, kebiasaan serta pengalaman seseorang yang berhubungan dengan proses penyampaian suara, informasi dan perasaan melalui ucapan. Computer Mediated dan Communication (CMC) mempunyai tiga konsep yaitu sosial, psikologikal dan kultural, dari fenomena dasar para informan memiliki sisi psikologikal yang berbeda-beda, untuk psikologikal merupakan sebuah persepsi dan prototipe yang muncul ketika menyampaikan sebuah pesan. Perbedaan dari persepsi dapat di tunjukan dalam game ketika mereka memilih menjadi penyerang atau bertahan dan cara mereka berkomunikasi pada kawan satu tim. Pada perbedaan ini para informan mempunyai pesan dan informasi baik verbal atau nonverbal yang akan di sampaikan secara dengan berbeda persepsi pada setiap individunya. Perbedaan ini lah yang membentuk peersepsi diri seperti yang ada di dalam interaksi simbolik.

Pengaruh yang di timbulkan disebabkan oleh beberapa faktor seperti hubungan dan pengalaman setiap individu, hal ini para informan mengaku dengan seringnya mereka bermain bersama anggota komunitas akan menciptakan Chemistry hal ini tidak akan di dapatkan oleh para anggota ketika bermain dengan orang lain atau bukan dari anggota komunitas Rise Of Kingdoms dengan tergabungnya informan pada komunitas yang lebih dari satu tahun akan memberikan sebuah perbedaan ketika penyampaian pesan kepada individu lain dengan pengalaman tersebut ketika individu menyampaikan suatu informasi maka individu lain akan langsung paham apa yang dimaksud hal tersebut membuat komunikasi menjadi lancar.

Aktivitas Trash Talk dalam komunikasi pada anggota komunitas Rise Of Kingdoms ketika menyampaikan suatu pesan kepada individu lain dapat menjadi sangat fleksibel dan dapat berubah-ubah hal ini karena pengaruh terbiasa ketika menggunakan Trash Talk tahu kondisi emosi seseorang baik di lakukan dalam komunitas atau setiap individu pada hal ini berkaitan dengan para anggota komunitas Rise Of Kingdoms cara mereka menggunakan Trash Talk untuk mengekspresikan isi pikiran kepada para komunikan melalui media ataupun secara langsung. Para informan dalam penelitian ini juga menjelaskan bahwa dengan adanya perbedaan bahasa dan budaya menjadi sebuah peluang untuk membuat aktifitas trashtalk ini mengarah pada tindakan rasisme,

hal ini membuat tingkat intensitas dari trash talk semakin meningkat akibat dampak dari perbedaan yang ada.

Para anggota komunitas Rise Of Kingdoms melakukan Trash Talk ketika di dalam game ini berkaitan dengan teori CMC John Deccember yang menjelaskan dengan mengirimkan pesan-pesan dengan menggunakan fitur chat box dapat di tujukan kepada lawan ataupun kawan satu tim. Dari hal tersebut biasanya mempunyai maksud untuk mengirim sebuah informasi di dalam game untuk khalayak yang sedang berlangsung bisa saja memberikan informasi mengenai strategi atau pesan yang membuat memancing emosi, selain itu para anggota menggunakan aplikasi pendukung seperti Discord untuk menyampaikan sesuatu dengan cara voice chat atau berbicara langsung hal ini dinilai lebih mudah dan lebih cepat untuk menyampaikan sesuatu yang ingin di sampaikan kepada komunikan para anggota komunitas lebih sering menggunakan Discord ini untuk berkomunikasi dengan sesama anggota ketika bermain game.

Untuk mengekspresikan emosi atau mencari hiburan para informan dan anggota komunitas Rise Of Kingdoms cenderung melakukan Trash Talk di dalam game untuk memancing emosi lawan dan ketika lawan mulai emosi disitulah hiburan bagi mereka hal ini mereka lakukan dengan menggunakan chat box hal ini di lakukan ketika posisi mereka yang di pastikan akan memenangkan permainan dan berhasil mengalahkan musuh, informan berpendapat hal tersebut untuk menurunkan mental lawan dengan melakukan hinaan, memaki, rasis dan sara di dalam game serta akan menambah rasa percaya diri para anggota komunitas ketika bermain game, tanpa mereka sadari mereka melakukan Trash Talk baik terhadap lawan dan kawan satu tim di dalam game tersebut.

Pada aplikasi pendukung seperti Discord para anggota komunitas Rise Of Kingdoms merupakan media yang berbasis audio dan text para anggota komunitas memilih aplikasi ini di banding aplikasi lainnya di anggap ringan ketika digunakan saat bermain game. Dengan menggunakan Discord anggota komunitas sering melakukan Trash Talk dengan sesama anggota pada konteks ini Trash Talk di menggunakan kata kasar, kata binatang, kata-kata rasis serta sara bertujuan untuk bercanda diantara para anggota, sebagian orang menjelaskan bahwa dengan melakukan hal ini para anggota akan semakin akrab dari waktu ke waktu serta juga untuk membangun semangat kepada sesama anggota ini merupakan kebiasaan mereka ketika menyampaikan sesuatu, respon yang akan di dapat juga berbeda-beda ada yang tertawa bersama-sama ada juga yang tersinggung karena Trash Talk tersebut terjadi biasanya saat bermain game bersama-

sama. Ketika komunikator memberikan isyarat kepada komunikan untuk melakukan sesuatu seperti strategi namun strategi tersebut gagal.

Sebagaimana dengan teori simbolik yang di jelaskan oleh Blumer dimana seseorang membentuk diri melalui proses komunikasi, Informan mengaku ketika terjadi suatu Trash Talk tidak adanya respon bukan karena tersinggung kepada sang komunikan namun sering kali mereka juga memakai ego mereka sendiri untuk memberikan feedback seperti gambaran emosi mereka ketika menerima Trash Talk tersebut informan bernama Nelwan juga menjelaskan feedback yang di dapat tergantung oleh individunya sendiri hal ini juga dapat menjadi miss communication karena komunikasi juga sangat penting untuk melakukan strategi di dalam game yang berbasis strategi yang bersifat sangat kompleks dan mengutamakan komunikasi antar pemain, para pemain harus komunikatif dan interaktif satu dengan yang lain. Informan ketiga juga menambah kan Anggota Rise Of Kingdoms ketika setelah merasa tersinggung suasana menjadi tegang dan akan cair kembali untuk beberapa saat kedepan hal ini untuk menunjukan keakraban antar sesama anggota komunitas.

Seluruh informan juga menyatakan bahwa fenomena Trash Talk ini merupakan bagian yang melekat pada aktivitas anggota sehari-hari yang merupakan bentuk komunikasi verbal yang digunakan pada saat bermain game online bisa di katakana sebagai suatu elemen penting yang mereka lakukan saat berkomunikasi setiap hari khususnya dalam bentuk komunikasi baik di lakukan secara langsung ataupun tidak (Furqan, 2020). Pada hal secara tidak langsung para informan mendeskripsikan Trash Talk sebagai cara komunikasi sehari-hari yang di lakukan anggota komunitas yang sangat berpengaruh pada setiap feedback nya dan juga berpengaruh ketika individu bermain game online, salah satu informan menyampaikan ketika tidak melakukan Trash Talk terasa ada yang kurang ketika bermain game disisi lain mereka juga sering membahasa hal lain seperti keseharian individu lain, tetang wanita, dan beberapa hal yang kurang pantas untuk di bahas secara umum, hal tersebut membuat komunikasi antar anggota semakin intens dan semakin akrab dalam komunitas biarpun tidak bersinambungan dengan game.

Dari keseluruhan informasi yang disampaikan informan peneliti juga memberikan kontribusi sebagai anggota komunitas Rise Of Kingdoms yang sudah bergabung daru 2021 dan dari keseluruhan para informan mendeskripsikan Trash Talk sebagai cara komunikasi di dalam komunitas sehari-hari baik di lakukan secara online seperti dalam game dan Discord ataupun di real life ketika sedang berkumpul bersama

para anggota lain, karena dengan adanya Trash Talk memudahkan para anggota untuk berkomunikasi dan memberikan kemudahan untuk memahami suatu topik dalam suatu pembahasan dalam komunitas Rise Of Kingdoms dengan adanya para informan yang sudah bergabung di dalam komunitas lebih dari 1 tahun mereka lebih mengerti aktivitas Trash Talk yang berlangsung pada setiap anggota lalu feedback yang di dapatkan berbeda-beda menjadikan pentingnya komunikasi yang mudah di pahami di dalam komunitas.

Aktivitas Trash Talk yang terdapat pada komunitas Rise Of Kingdoms sering kali mereka pakai untuk bertukar cerita yang bertujuan untuk menghibur anggota lain sehingga tidak terkesan kaku, para informan juga menyatakan sering menggunakan Trash Talk namun untuk feedback yang di dapatkan selalu bagus dari para komunikan, penggunaan Trash Talk yang dominan di dalam komunitas berguna untuk saling bertukar informasi, bercerita dengan sesama anggota, interaksi yang intens, berbicara mengenai gaya hidup serta wanita dan banyak hal lainnya yang dapat di temukan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kessimpulan

Terjadinya trash talk berdasakan pada ⁴ pemain game online yang berkaitan erat dengan perubahan perilakunya. Dengan ini hasil uraian penelitian ini dapat di simpulkan bahwa aktivitas Trash Talk menjadi bahasa sehari-hari oleh para anggota komunitas baik game maulun real life yang mengacu pada candaan ataupun hiburan. Hal tersebut menjadikan alasan para anggota komunitas dalam melakukan Trash Talk untuk mengakrabkan diri dengan anggota yang lain. Dengan penggunaan fitur game seperti chat box ataupun aplikasi pendukung seperti Discord dengan penggunaan hal tersebut ⁴ untuk memberikan pengalaman bermain dan menyampaikan pesan dengan sesama anggota. jadi, dapat disimpulkan bahwa Trash Talk merupakan tindakan yang negatif baik bagi para gamers maupun individu lainnya jika sering terbiasa dengan kebiasaan Trash Talk baik dalam dunia permainan, media social, maupun kehidupan sehari-hari dapat dipicu perubahan perilaku dari para pemain.

⁴ Hal ini tercermin dari reaksi pemain yang membalas Trash Talk dinilai dari ⁴ mental pemain yang belum siap menghadapi lingkungan di dalam game online, tak terkecuali dengan penggunaan kata-kata di sesuaikan dengan lawan bicara yang di hadapai oleh para anggota komunitas, ¹ kata-kata yang digunakan dapat berupa istilah yang muncul melalui interaksi individu ¹⁰ dengan kelompok. Aktivitas Trash Talk para pemain yang agresif di dukung oleh adanya perantara komputer dan internet dalam proses komunikasi mereka. Dimana pengiriman pesan tidak mengetahui identitas diri yang tidak di ketahui ketika di dalam sebuah game memberikan para anggota dorongan serta keberanian dalam melakukan Trash Talk.

Para anggota komunitas Rise Of Kingdoms cenderung tidak memperdulikan pendapat lawannya ketika berada di dalam game, mereka juga ¹ tidak peduli terhadap perasaan lawan komunikasi mereka. Pemain cenderung melupakan nilai dan norma yang berlaku dengan melakukan hinaan, memaki, rasis dan sara di dalam game komunikasi dan melebur bersama ego mereka masing masing. Tidakan yang rasis ini keanyakan disebabkan oleh tingkat interaksi yang tinggi antar sesama pemain dengan latar beakang budaya yang berbeda, perbedaan bahasa dan budaya yang cukup besar menjadi sebuah peluang bagi para ²⁹ pemain untuk mengarahkan aktivitas trashtalk menjadi mengarah ke dalam tindakan rasisme. Hal ini menjadi salah satu ciri khas dari bentuk kesenjangan budaya akibat perasaan superioritas seseorang terhadap ras atau latar belakang orang lain

Adanya persamaan pendapat antara para pemain dengan kelompok, memotivasi mereka untuk semakin gencar untuk melontarkan kata-kata negatif hingga rasis di dalam game. Trash Talk Dalam suatu komunitas maupun game online perlu di berikan batasan seperti fitur penyaring kata-kata, sehingga kata-kata Trash Talk yang muncul dapat disensor.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan analisis data dan kesimpulan dari peneliti maka ada beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca, yaitu:

1. Untuk khalayak umum khususnya komunitas anggota Rise Of Kingdoms para anggota kedepannya di harapkan dapat lebih bijaksana dalam menanggapi komunikasi yang terjadi dalam sebuah game ataupun pada situasi sosial apapun, agar tidak terprovokasi yang mengundang hal negatif serta emosi dan perselisihan.
2. Kepada developer game, diharapkan untuk memberikan regulasi atau peraturan yang lebih ketat perihal berkomunikasi untuk mengurangi unsur kata yang tidak pantas didalam game tersebut.
3. Pada bidang komunikasi juga memberikan sumbangsi terhadap komunikasi cyber yang menyangkut segala komunikasi yang terjadi melalui media internet dan juga Trash Talk untuk tidak melakukan diskriminasi verbal melalui chat dalam game.

Bab 1,4,5 fikri

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

simdos.unud.ac.id

Internet Source

2%

2

ejournal.uinsaid.ac.id

Internet Source

2%

3

repository.untag-sby.ac.id

Internet Source

1%

4

www.jurnalkommas.com

Internet Source

1%

5

elibrary.unikom.ac.id

Internet Source

<1%

6

journal.uinjkt.ac.id

Internet Source

<1%

7

Submitted to Universitas Pamulang

Student Paper

<1%

8

media.neliti.com

Internet Source

<1%

9

eprints.ums.ac.id

Internet Source

<1%

10	repository.ub.ac.id Internet Source	<1 %
11	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
12	eprints.universitaspotrabangsa.ac.id Internet Source	<1 %
13	maritanining.student.umm.ac.id Internet Source	<1 %
14	pondoksejutabarokah.blogspot.com Internet Source	<1 %
15	Submitted to Universiti Utara Malaysia Student Paper	<1 %
16	eprints.umk.ac.id Internet Source	<1 %
17	mahasiswa.ung.ac.id Internet Source	<1 %
18	ejournal.iainkendari.ac.id Internet Source	<1 %
19	id.scribd.com Internet Source	<1 %
20	iprahumas.id Internet Source	<1 %
21	repo.undiksha.ac.id Internet Source	<1 %

22	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
23	www.scribd.com Internet Source	<1 %
24	ejournal.umpwr.ac.id Internet Source	<1 %
25	herminahospitals.com Internet Source	<1 %
26	123dok.com Internet Source	<1 %
27	catatanhaddi.wordpress.com Internet Source	<1 %
28	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
29	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
30	gamespokerdomino.com Internet Source	<1 %
31	repositori.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
32	www.88judipoker.com Internet Source	<1 %
33	www.blacksuit.web.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off