

Perilaku Komunikasi *Trash talking* Pemain *Game online* Dota 2 pada Komunitas Kolam Dota 2 Indonesia v2

¹Kevin Sola, ²Beta Puspitaning Ayodya, ³Jupriono

Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

KevinSola000@gmail.com

Abstract

The development of increasingly advanced technology has made it easier for everyone to be able to communicate without having to meet face to face. One that is experiencing progress is the online game Dota 2, in the online game Dota 2 there are chat box, microphone and chat wheel communication features where these features are very useful for players but even though they can be useful these features can be misused to say things bad for opponents and playmates, an example of negative action that arises from the misuse of communication features in the Dota 2 online game is Trash talking. Trash talking is a form of verbal communication that attempts to bully, humiliate, provoke, and lower the mindset of opponents and friends. This research is a descriptive qualitative research. The purpose of this research is to describe the communication behavior of trash talking Dota 2 players. In this study, interviews, observation and documentation were used to collect data. The research subjects were members of the kolam Dota 2 Indonesian v2 community. Data analysis uses techniques from Miles and Hubberman. Data Validity Technique using source triangulation technique. The results of the study show that the trash talking that appears in the Dota 2 online game uses harsh words and sentences. The motivation for doing trash talking is because you want to express your emotions because of the actions of friends or because you are provoked by your opponents.

Keywords: *Games Online, Trash talking, Dota 2*

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin maju telah memudahkan setiap orang untuk dapat berkomunikasi tanpa harus bertatap muka. Salah satu yang mengalami kemajuan adalah *game online* Dota 2, di dalam *game online* Dota 2 terdapat fitur komunikasi *chat box*, *microphone* dan *chat wheel* yang dimana fitur tersebut sangat berguna bagi para pemain namun meski dapat berguna fitur tersebut dapat disalahgunakan untuk mengatakan hal-hal yang buruk kepada lawan maupun kawan bermainnya, contoh tindakan negatif yang muncul dari penyalahgunaan fitur komunikasi dalam *game online* Dota 2 adalah *Trash talking*. *Trash talking* adalah bentuk dari komunikasi verbal yang berupaya untuk membully, menghina, memprovokasi, dan menurunkan pola pikir lawan maupun teman. Penelitian ini berjenis penelitian kualitatif deskriptif. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan bagaimana perilaku komunikasi *trash talking* pemain Dota 2. Dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi dalam pengumpulan datanya. Subjek penelitian adalah anggota komunitas kolam dota 2 Indonesia v2. Analisis data menggunakan teknik dari Miles and Hubberman. Teknik keabsahan data menggunakan teknik triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *trash talking* yang muncul di *game online* Dota 2 menggunakan kata-kata dan kalimat kasar. Motivasi melakukan *trash talking* karena ingin meluapkan emosi karena tindakan kawan atau karena terprovokasi oleh lawan.

Kata kunci : *Games Online, Trash talking, Dota 2*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin maju telah memudahkan setiap orang untuk dapat berkomunikasi 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 (Arnus, 2015). *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. Menurut John December, CMC adalah proses dimana manusia berkomunikasi dalam dunia virtual melalui komputer dan berpartisipasi dalam membentuk media sebagai tujuan dengan melibatkan seseorang dalam konteks tertentu. Dalam konteks CMC, komputer yang dimaksud tidak hanya perangkat *Personal Computer* (PC) atau Laptop, tetapi semua alat-alat yang berbasis komputer seperti smartphone, tablet, dan sejenisnya, alat-alat tersebut disebut dengan media baru komunikasi (Khairunisa, 2020).

Salah satu yang mengalami kemajuan adalah *game online* seperti Dota 2, *Game online* Dota 2 adalah singkatan dari *Defense of the Ancient* dan *game* ini masuk dalam kategori *game* MOBA (*Multiplayers Battle Online Arena*) .di dalam *game online* Dota 2 komunikasi adalah hal yang penting tanpa adanya komunikasi pemain akan lebih mudah untuk meraih sebuah kemenangan, terdapat fitur komunikasi dalam *game online* Dota 2 seperti chat box, microphone dan chat wheels yang dimana fitur tersebut sangat berguna bagi para pemain untuk menyampaikan sebuah informasi, pemain dota 2 juga dapat berkomunikasi dan berinteraksi melalui tindakan atau simbol yang bisa dilakukan dalam game dota 2 (Teguhta & Dunan, 2019). Namun meski dapat berguna fitur tersebut dapat disalahgunakan untuk mengatakan hal-hal yang buruk kepada lawan maupun kawan bermainnya, satu contoh tindakan negatif yang muncul dari penyalahgunaan fitur komunikasi dalam *game online* Dota 2 adalah *Trash talking*. *Trash talking* adalah bentuk dari komunikasi verbal yang berupaya untuk membully, menyombongkan diri, menghina, merendahkan, memprovokasi, mengintimidasi lawan maupun teman (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 dibilang *cyberbullying* dalam *game online* terutama *trash talking* berpotensi menjadi kebiasaan yang bisa dibawa ke dunia nyata (Fariz, 2017). Penelitian ini berangkat dari penelitian terdahulu yang berjudul *Trash-Talking Dalam Game online Pubg Mobile*” (Studi Deskriptif Kualitatif Player PUBG Mobile) yang membahas Bagaimana *Trash talking* pada player *game online* PUBG Mobile (Wibowo, 2020).

Perilaku dalam kamus besar Bahasa Indonesia berarti aktivitas orang secara bersama-sama dengan metode tertentu serta mengikuti pola tertentu pula. Perilaku juga bisa diartikan sebagai tanggapan ataupun respon individu terhadap rangsangan ataupun lingkungan. Menurut Gould dan Kolb (1998). perilaku komunikasi adalah segala kegiatan yang bertujuan untuk mencari dan memperoleh informasi dari berbagai sumber dan menyebarkanluaskannya kepada pihak manapun yang membutuhkan, perilaku komunikasi pada dasarnya berorientasi pada tujuan dengan kata lain perilaku seseorang biasanya dimotivasi oleh keinginan untuk mencapai suatu tujuan. Dalam perilaku komunikasi terdapat 2 faktor yang bisa mempengaruhi perilaku manusia yaitu faktor personal meliputi sikap dan emosi yang ada dalam diri, kedua faktor situasional seperti kondisi alam, arsitektur, waktu, dan juga suasana. Penelitian ini

berjenis penelitian deskriptif kualitatif. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan bagaimana perilaku komunikasi *trash talking* pemain Dota 2 pada komunitas kolam Dota 2 Indonesia (Rakhmat, 2013).

Metode Penelitian

Jenis dalam penelitian ini merupakan deskriptif kualitatif, Penelitian deskriptif kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa bahasa tulisan atau lisan seseorang dan perilaku yang dapat diamati. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini akan menggunakan wawancara, teknik wawancara akan menjadi teknik untuk mendapatkan data primer, pelaksanaan wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini melalui pertemuan langsung atau melalui media zoom, wawancara dalam penelitian ini berjenis tidak struktur. Observasi yang dilaksanakan dengan cara peneliti ikut serta bermain game untuk mengumpulkan data bersama informan, agar dapat memperoleh data yang lebih mendukung, lengkap, tajam dan juga agar dapat untuk mengetahui makna setiap perilaku. Dokumentasi, dalam penelitian ini ada hal yang didokumentasikan, mulai dari sesi wawancara dengan informan yang akan diolah dalam bentuk catatan tertulis serta beberapa foto, video atau rekaman suara yang bisa didapat dari hasil observasi (Moleong, 2018).

Analisis data, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada model menurut Miles dan Huberman. Reduksi data adalah proses seleksi atau pengumpulan, berfokus pada penyederhanaan, abstraksi, dan pemilihan data mentah yang muncul dari catatan tertulis di lapangan. Penyajian data menyajikan data yang sudah dikumpulkan dan diubah berupa teks naratif, uraian singkat. Penarikan Kesimpulan, peneliti mencari makna dari data yang sudah dikumpulkan dan menyimpulkannya. Keabsahan data, keabsahan data merupakan hal yang penting untuk diperoleh setelah data tersebut dianggap valid dan sesuai dengan fakta yang ada. Dalam penelitian ini, teknik pemeriksaan yang digunakan adalah triangulasi sumber. Hal ini dilakukan dengan cara menyimpulkan dan membandingkan hasil wawancara semua informan dengan informasi informan lain (Moleong, 2018).

Hasil dan Pembahasan

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 *Trash talking* adalah upaya untuk membully, menyombongkan diri, menghina, membual, memprovokasi, mengintimidasi, atau menurunkan pola pikir lawan maupun teman, bentuk-bentuk perilaku *trash talking* juga sangat beragam (Setyaning Normalisa Putri et al., 2021). Bentuk *trash talking* anggota kolam dota Indonesia v2 pun cukup bervariasi.

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*. 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 (?). makna dari simbol tersebut adalah untuk mempertanyakan tentang kemampuan dari tim lawan yang dirasa mudah untuk ditaklukan, 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). *Trash talking* tidak hanya melontarkan kalimat atau kata-kata kasar namun juga bisa menggunakan kalimat yang halus yang menyindir, dikenal dengan *roasting* artinya adalah memanggang, dapat diartikan sebagai 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

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 (Khairunisa, 2020). Dalam *game online* terdapat beberapa media atau fitur komunikasi. 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. *chat box* juga sering digunakan untuk menyampaikan *trash talking* yang dimana penyampaian pesan tersebut bisa diberikan kepada tim ataupun lawan. *Trash talking* yang bisa lakukan 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. *Voice call*, Sebuah fasilitas komunikasi yang disediakan dalam *game* Dota 2 untuk berkomunikasi secara lisan dengan pemain lain. 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, Karena kebebasan melontarkan kalimat apapun menjadikan kalimat yang dilontarkan juga terkadang sangatlah frontal. *Chat wheels* 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. 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 dibilang kalimat yang ada adalah menyindir, walaupun begitu terkadang masih tetap bisa membuat lawan atau kawan kesal.

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 (Setyaning Normalisa Putri et al., 2021). 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. 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, 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. *Trash talking* diketahui pada umumnya adalah bentuk komunikasi yang buruk yang ditujukan kepada kawan ataupun lawan dengan tujuan untuk menghina, memprovokasi ataupun merendahkan pemain *game online*. Dalam *game online* dota 2 pasti akan selalu menghadapi situasi tak terduga yang bisa membuat pemain menjadi emosi, beberapa pemain memiliki pemikiran daripada emosi tidak jelas akhirnya melakukan *trash talking* untuk bersenang bersama teman, karena melakukan perilaku tersebut kepada teman dapat dianggap suatu candaan, keakraban atau sebuah sapaan untuk teman dekat, Informan menganggap hal ini adalah hal yang cukup biasa terjadi dalam permainan. *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, peneliti menyimpulkan hal yang mendasari 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. Anonim dapat diartikan sebagai seseorang tanpa nama atau tidak dikenali. anonimitas memberikan dorongan kepada seseorang untuk dapat berani berperilaku buruk di dunia virtual, salah satunya adalah *trash talking*. Prinsip anonimitas memungkinkan kebebasan berkomunikasi di dalam dunia virtual, Kecenderungan untuk tidak bertemu satu sama lain memberi mereka keberanian untuk terlibat dalam pertikaian dengan pemain lain (Hikmah, 2020).

Penutup

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, Kedua menyombongkan diri Ketiga menyindir yaitu mengolok atau mengejek dengan menggunakan kalimat atau cara yang unik. Cara menyampaikan *trash talking* yang dilakukan oleh anggota komunitas 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*, namun dalam hasil penelitian terdapat satu cara lagi yaitu menggunakan fitur komunikasi *chat wheels* atau pesan singkat.

Peneliti menyimpulkan bahwa faktor informan melakukan *trash talking* adalah karena adanya dua situasi yaitu mengalami posisi yang bisa membawa kekalahan dan kemenangan, untuk motivasi nya adalah untuk melampiaskan emosi karena teman satu tim dan terprovokasi oleh lawan. Beberapa informan juga memiliki motivasi melakukan *trash talking* yang berbeda yaitu untuk bersenang atau membuat *game* menjadi lebih seru. Namun ada hal yang paling mendasari kenapa anggota komunitas berani melakukan *trash talking*, karena dalam *game online* pemain identitasnya tidak diketahui atau anonimitas, anonimitas memberikan dorongan kepada seseorang untuk dapat berani berperilaku buruk di dunia virtual, salah satunya adalah *trash talking*.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, penulis mengharapkan semoga penelitian ini dapat bermanfaat baik secara praktis maupun teoritis. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini jauh dari kesempurnaan, maka dari itu peneliti ingin memberikan beberapa saran 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. Jika tidak tahan dengan provokasi atau *trash talking*, bisa dapat menggunakan fitur *block* atau *mute communication* tujuannya adalah untuk membisukan komunikasi pemain lain, jadi tidak perlu mendengar atau membaca pesan yang disampaikan dan bisa membuat lebih fokus dalam permainan.
- c. Terapkanlah sikap PMA (*Positive Mental Attitude*) dasarnya adalah membuat lingkungan tetap kondusif, tenang dan masih memiliki pemikiran bahwa permainan masih dapat dimenangkan, dengan memiliki sikap tersebut ada kemungkinan dapat mengurangi perilaku *trash talking*.
- d. 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).
- e. 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

- Arnus, S. H. (2015). Computer Mediated Communication (CMC), Pola Baru Berkomunikasi. *Al-Munzir*, 8(2), 275–289.
<http://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-munzir/article/view/744/680>
- Fariz, A. (2017). *Dampak Komunikasi Trashtalk terhadap Gamers dalam Permainan Game online Dota 2 di Warung Internet Tumang Game online Kabupaten Jember* (Issue 16).
<http://repository.unmuhjember.ac.id/235/%0Ahttp://repository.unmuhjember.ac.id/235/1/ARTIKEL.pdf>
- Hikmah, M. I. (2020). Kepercayaan dan Sikap Pengguna Twitter Dalam Merespons Konten Akun Twitter Anonim (Studi Etnografi Virtual Pada Replies Akun Twitter @Askmenfess. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2(September), 9–24.
- Khairunisa, A. A. (2020). *Computer-Mediated Communication: Online Gaming Communication Culture*. 459(Jcc 2020), 172–176.
<http://doi.org/10.2991/assehr.k.200818.039>
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- 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.
- Wibowo, M. F. (2020). *Trash-Talking Dalam Game online PUBG Mobile* (Vol. 21, Issue 1).