

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Manusia sebagai makhluk sosial sudah menjadi alamiahnya tidak bisa hidup tanpa adanya komunikasi dan interaksi sosial. Interaksi sosial menurut Sutherland yaitu suatu hubungan yang mempunyai pengaruh secara dinamis antara individu dengan individu dan antara individu dengan kelompok dalam situasi sosial. Komunikasi dan interaksi sosial menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia dalam bermasyarakat. Tanpa adanya komunikasi maka aktivitas apapun akan menjadi sulit. Seiring dengan berjalannya waktu, komunikasi menjadi lebih mudah karena adanya teknologi yang membuat masyarakat dapat berkomunikasi dimanapun dan kapanpun mereka inginkan.

Bidang ini paling banyak menarik perhatian masyarakat, karena perkembangan yang muncul di tengah masyarakat sangat terasa nyata dan memiliki pengaruh yang cukup besar dalam kehidupan di zaman modern. Salah satunya masyarakat bisa melakukan komunikasi di *game online*. Komunikasi yang sangat luas jangkauannya yang bisa dilakukan dengan komputer.

Perkembangan teknologi komunikasi dewasa ini berlangsung dengan sedemikian pesatnya sehingga para ahli menyebutkan gejala ini sebagai suatu revolusi. Sekalipun kemajuan tersebut masih dalam perjalanan yang baru dan lebih baru lagi, sejak sekarang sudah dapat diperkirakan akan terjadinya berbagai perubahan dibidang komunikasi maupun bidang-bidang kehidupan lainnya.

Kehadiran teknologi memberikan pengaruh sangat besar dalam kehidupan manusia. Manusia memiliki hubungan atau simbolik dengan teknologi, dimana kita menciptakan teknologi dan kemudian teknologi kembali pada siapa diri kita.

Seiring berjalannya waktu teknologi komunikasi semakin lama semakin berkembang pesat dan tidak henti-hentinya menghasilkan produk-produk baru, diawali dengan munculnya surat kabar (termasuk majalah) radio dan telah berkembang pula internet. Internet adalah jaringan komputer yang terhubung secara internasional dan tersebar diseluruh dunia. Internet merupakan cara baru sebagai batu lompatan teknologi yang memudahkan antar individu untuk berkomunikasi satu sama lain. Internet tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana informasi saja, akan tetapi juga sebagai sarana hiburan bagi penggunanya, hiburan yang terdapat dalam internet berbagai macam jenisnya salah satunya *game online*.

*Game Online* merupakan sebuah wujud perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini. Hampir semua orang sudah pernah mengakses *Game Online*. Hal ini disebabkan mudahnya untuk mengakses *Game Online*, hanya diperlukan sebuah PC (*Personal Computer*) atau pun *SmartPhone* yang terhubung dengan jaringan internet, sudah dapat menikmati *Game Online*. Internet mengubah teknologi komunikasi secara massal, dimana semua orang dari seluruh penjuru dunia dapat terhubung asalkan memiliki akses internet.

Menurut Allan, (2005) "Internet pada dasarnya merupakan sebuah media yang digunakan untuk mengefesienkan sebuah proses komunikasi yang disambungkan dengan berbagai aplikasi, seperti *Web, VoIP, E-mail*". Secara fisik

kita memandang internet sebagai alat untuk menghubungkan berbagai jaringan komputer, tapi secara umum internet adalah sebuah sumber daya informasi.

*Game online* adalah jenis permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain yang dihubungkan dengan jaringan internet. Menurut Adams dan Rollings (2006), *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan yang pesat.

Popularitas *game online* menjadi konsekuensi logis dari perkembangan internet. Menurut laporan Digital 2021: *Global Digital Overview*, pada awal 2021, jumlah pengguna internet di dunia telah mencapai angka 4,66 miliar dan sekitar 80 persen pengguna internet pada rentang umur 16-64 tahun bermain gim setiap bulannya, sehingga kurang lebih pengguna gim daring di dunia mencapai 3,5 miliar orang. Sebagian besar (69%) dari pengguna internet mengaku bermain gim mobile dan sebesar 41% bermain gim di laptop atau desktop dan 25% bermain gim daring di konsol. Menurut data *Newzoo*, pada tahun 2017 Indonesia telah memiliki pemain sebanyak 43,7 juta orang, dan hingga tahun 2019 Indonesia telah memiliki 52 juta pemain gim daring 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 pemain gim daring berada direntan usia 21-35 tahun dengan

presentasae sebesar 21% diikuti oleh wanita berusia 10-20 tahun dengan persentase sebesar 15 %.

Apabila dahulu kita berkomunikasi dengan seseorang atau suatu kelompok hanya mengandalkan komunikasi tatap muka, dan harus berdekatan secara fisik, sehingga apabila kita ingin berkomunikasi dengan seseorang atau berdiskusi dengan sekelompok orang, maka kita harus bertemu dengan orang tersebut secara langsung, tetapi seiring dengan perkembangan teknologi, muncullah pola *CMC* yang mendukung munculnya alat-alat komunikasi yang dapat memudahkan kita untuk berkomunikasi satu sama lain tanpa harus bertatap muka atau bertemu secara langsung, atau berdekatan secara fisik.

Pola *CMC* memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi dengan menggunakan alat komunikasi yang berbasis komputer, dengan didukung perangkat internet dan aplikasi-aplikasi yang memungkinkan kita untuk membaca berita teraktual dari koran *online*, bisa bermain *game virtual* yang memungkinkan kita seolah-olah bermain dengan seseorang tetapi orang tersebut tidak berada di dekat kita, kita dapat bercakap-cakap, berdiskusi, dengan seseorang dimanapun mereka berada.

Cakupan dari *CMC* itu sendiri termasuk sistem obrolan (*chatting*), *World Wide Web* (WWW), termasuk sistem tekstual, grafis, fotografi, audio, dan video disamping aspek-aspek *hyperlink*, *CMC* juga mencakup berbagai video seperti Youtube dan sistem jejaring sosial dan sistem pencarian pertemanan seperti facebook dan lain sebagainya.

Dalam konteks ini, *computer mediated communication* (CMC) dipandang sebagai integrasi teknologi komputer dengan kehidupan kita sehari-hari (Smith, 2005). *Computer mediated communication* (CMC) adalah bagaimana dua orang atau lebih bisa bertukar pesan antara pengguna komputer dengan pengguna lain menggunakan media komputer melalui aplikasi atau sarana dalam komputer (Thurlow, 2005).

Mengutip dari *website Dota 2* ([www.dota2.com](http://www.dota2.com)). *Dota 2* adalah permainan berjenis *multiplayer online battle arena* MOBA. MOBA adalah jenis permainan yang berorientasi kerja sama yang melibatkan dua regu untuk saling bertanding, setiap regu masing-masing beranggotakan lima pemain yang harus saling menghancurkan tower dan benteng utama lawan untuk memenangkan pertandingan. Setiap pemain mengendalikan satu karakter yang disebut *Hero* dan bersifat unik, maka antara satu pemain dan pemain lainnya harus memilih *Hero* yang berbeda.

**Gambar 1. 1**  
**Data Game Steam Terlaris**

steamspy

TOP 100 GAMES IN THE LAST 2 WEEKS BY TOTAL TIME SPENT

Search:

#	GAME	RELEASE DATE	PRICE	SCORE RANK (USERSCORE / METASCORE)	OWNERS	PLAYERS
1	Counter-Strike: Global Offensive	Aug 21, 2012	Free	N/A (N/A/83%)	30,000,000 - 100,000,000	14.91%
2	Dota 2	Jul 9, 2013	Free	N/A (N/A/90%)	100,000,000 - 200,000,000	10.29%
3	New World	Sep 28, 2021	\$39.99	N/A (N/A/73%)	10,000,000 - 20,000,000	72.68%
4	Team Fortress 2	Oct 10, 2007	Free	N/A (N/A/52%)	30,000,000 - 100,000,000	4.11%
5	Grand Theft Auto V	Apr 14, 2015	\$14.8	N/A (N/A/96%)	30,000,000 - 50,000,000	7.55%

Sumber : Steam, [www.steamspy.com](http://www.steamspy.com) 2022

Pada sebuah *game online* termasuk *Dota 2* memiliki fitur-fitur komunikasi yang disediakan di dalamnya, seperti *chat* antar pemain tim, bahkan *chat* yang ditujukan dan dapat dilihat semua pemain. Kebebasan dalam fasilitas komunikasi yang disediakan dalam *game online* terkadang memiliki dampak negatif jika digunakan oleh pemain-pemain yang kurang bertanggung jawab, Fasilitas komunikasi tersebut dapat disalah-gunakan untuk mengatakan hal-hal yang buruk kepada lawan maupun kawan bermainnya dalam *game online*, salah satu contoh tindakan negatif yang muncul dari penyalahgunaan fasilitas komunikasi dalam *game online* adalah *Trash-talking*. Dikutip dari website, [www.dota2.com](http://www.dota2.com), Diakses pada 10 April 2022.

Terdapat sedikit perbedaan antara *player* dan *gamer*. Menurut Juul (2010) *player* adalah seseorang yang berinteraksi dengan game dan game adalah sesuatu

yang berinteraksi dengan *player*, seorang *player* dapat memilih atau memodifikasi sebuah game karena mereka menginginkan pengalaman yang mereka percaya bisa berikan kepada mereka, sedangkan istilah *gamer* bagaimana individu dapat di kategorikan sebagai seorang *gamer* Shaw (2012,2013) dan Kowert (2014) berpendapat, bahwa tidak bisa kita memberi label seseorang sebagai gamer hanya karena dia bermain game, tapi kita harus melihat interaksi sosial kontekstual dan proses refleksi diri yang membentuk identitas *gamer*.

*Trashtalk* adalah salah satu bentuk *cyberbullying* yang dilakukan di dunia *game online* dalam bentuk verbal. Para *gamer toxic*, sebutan bagi *gamer* yang sering melakukan *Trashtalk* tidak menyadari bahwa apa yang mereka lakukan tidak hanya berpengaruh pada saat di dalam *game online*, namun bisa berpengaruh pula pada komunitas atau kehidupan nyata mereka (Kwak and Blackbur, 2014:2).

Menurut Hertz (2008) *Cyberbullying* adalah segala bentuk penindasan atau kekerasan dalam bentuk mengejek, berbohong, mengucapkan kata-kata kasar, merendahkan orang lain serta memberikan komentar bernada kasar dan mengancam. Hertz menekankan lebih jauh, pelau *cyberbullying* menggunakan internet dan teknologi sebagai medianya melalui perangkat-perangkat serta media-media elektronik. Berbeda dengan *bullying* tradisional dimana kekerasan dan penindasan ini terjadi secara tatap muka. Dalam buku *Celebrate Your Wierdness*,

Ada 6 (enam) kategori umum dari *cyberbullying* (Herry, 2014), yaitu: *Flaming, Harassment, Denigration, Outing, Masquerade, Exclusion*. Pengertian dari *flaming* sebenarnya hampir sama dengan *Trash talk* yaitu Tindakan provokasi, mengejek, ataupun penghinaan yang menyinggung orang lain, namun terdapat

perbedaan sedikit antara *Flaming* dan *Trashtalk*, menurut Conmi (2008) menyatakan *Trashtalk* sebagai sebuah bentuk komunikasi yang disengaja oleh individu untuk alasan pribadi (motivasi dan kesenangan) maupun tujuan mengganggu lawan (intimidasi dan pengalihan). Jadi bisa dilihat perbedaan bahwa *Trashtalk* tidak hanya digunakan untuk memprovokasi, mengejek ataupun menghina namun juga digunakan untuk kesenangan.

Wibowo (dalam Setyaning, Rahmawati, Ariyanto, 2020) menyebutkan dari hasil observasi yang dilakukan, rata-rata informan bermain gim kurang lebih selama tiga jam, sesuai dengan mood *gamers* yang bermain bersama temannya. Dengan bermain bersama *partner*, kebanyakan *gamers* akan merasa lebih seru karena ada teman bermain. Dari intensitas yang tinggi dalam permainan inilah yang kemudian membentuk perkataan kasar, dikarenakan pemain yang kerap mendengar perkataan kasar dari pemain lain selama bermain (Wibowo, 2020). Dapat dipahami bahwasanya perkataan kasar muncul karena tingkat interaksi pemain yang tinggi dengan orang-orang yang berbicara kasar disekitarnya.

Komunikasi yang terjadi dalam *Dota 2* merupakan komunikasi yang dimediasi oleh komputer, dan menggunakan identitas *virtual*. Identitas *virtual* merupakan presentasi diri secara *virtual* lewat media internet, presentasi diri ini dibawa dalam kehidupan *virtual* (Luik, 2011) dalam *game online* pemain mencoba membuat identitas mereka sama dengan identitas yang mereka miliki di dunia nyata. Selain itu mediasi komputer ini memungkinkan para pemain untuk berkomunikasi dengan pemain di belahan dunia yang lain, sehingga tidak menutup kemungkinan adanya perbedaan budaya dan pola komunikasi yang terjadi, sehingga *trashtalk*



yang muncul pun akan berbeda-beda pada setiap permainannya sesuai dengan kebiasaan atau perilakunya, permainan yang memungkinkan terjadinya *trash-talking* berpotensi memberikan dampak yang buruk bagi penggunanya.

Pada penelitian Setyaning, Rahmawati, Ariyanto (2021) menyebutkan beberapa bentuk *trash-talk* yang dilakukan oleh mahasiswa UIN Raden Mas Said Surakarta ketika bermain gim daring. Pertama, ungkapan refleksi. Informan RH dan RA, sama-sama mengaku sering kali refleksi mengucapkan perkataan kasar karena terbawa situasi ketika bermain gim daring. Ungkapan yang keluar masih bersifat umum dan masih dalam tahap wajar yang menggambarkan rasa gemas pada permainan. Misalnya saja: “tolol, payah banget sih, buta”. Uniknyanya ketika refleksi melakukan *tash talk* mereka kemudian mengucapkan istigfar, ‘astagfirullah’ sebagai ungkapan rasa bersalah. Namun, setelah melakukan hal demikian, mereka tetap saja refleksi melakukan *trash-talk*, bahkan dalam skala yang lebih intens. Hal tersebut cukup unik, dikarenakan informan yang masih memiliki kesadaran bahwa mereka merupakan seorang mahasiswa muslim.

Kesadaran ini ditunjukkan dengan perasaan bersalah RH setelah melakukan *trash-talk*. Kedua, ungkapan kesal pada partner bermain. Informan RH yang sering bermain dengan para pemula sering kali merasa kesal, dikarenakan pemain pemula cenderung ‘nafsuan’ dalam menyelesaikan misi. Emosi tersebut yang membuat RH terdorong untuk melakukan *trash-talk*. Emosi sendiri merupakan perpaduan dari berbagai macam perasaan yang mempunyai intensitas tinggi sehingga menimbulkan gejolak suasana batin seseorang (Sukmadinata, 2011). Dampaknya mereka kurang memahami kemampuan diri ketika menghadapi lawan

main dan mudah mati. Terkadang juga teman satu timnya melakukan *troll* atau bunuh diri dalam permainan sehingga menyebabkan tim menjadi kalah. Pada tingkat ini emosi RH cukup terpancing sehingga kata-kata yang keluar pun cukup kasar. Contoh: “tolol, anjing banget, modal desah, lonte”. (Setyaning, Rahmawati, Ariyanto, 2021).

Pada penelitian Apriliya (2019) menyebutkan kategori kosa kata mengenai alat kelamin. Pada kegiatan *trash-talking* alat kelamin juga digunakan sebagai umpatan. Hal ini terjadi saat informan bermain pada menit ke “13:14” yang berisi “bantuin kontol” Pemicu dari pesan tersebut ialah tidak ada yang membantu informan dalam menyerang lawan. Jenis kategori *trash-talking* ini masuk dalam kategori *trashtalking* bervariasi dalam tingkat dan penghinaan yang kasar karena sudah menyertakan komentar yang mengandung seksual dalam hal alat kelamin (Yip, Schweitzer, & Nurmohamed 2017). Kata kontol sendiri merupakan alat kelamin laki-laki. Mengenai aktivitas seksual Pada menit ke “13:24” pemain lain mengirim pesan yang berisi “bapak lo gu entot”. Pemicu dari pesan tersebut dikarenakan pemain terbawa suasana. Pesan yang disampaikan mengarah pada hal seksual. Objek dari *trashtalking* tidak lain juga melibatkan orang tua. Seperti penjelasannya saat wawancara, seperti berikut :

*“Toxic e kabeh tak lokno ibu bapake kabeh. Kan jadine musuhe bales chat. Terus musuhnya kalah gara-gara gak memperhatikan game (Toxicnya semuanya saja mengolok-olok ibu, bapaknya semuanya. Kan jadi lawan balas chat. Lalu lawan kalah karena tidak memperhatikan game)”*

Pada fenomena tersebut *trash-talking* sudah masuk dalam kategori *trashtalking* variasi. Yip, Schweitzer, & Nurmohamed (2017) menjelaskan bahwa

*trash talking* bervariasi dalam kualitas dari penghinaan kasar untuk sebuah candaan contohnya adalah menyertakan kalimat rasis dan mengandung kata seksual mengenai lawan. (Apriliya, 2019)

## **1.2. Rumusan Masalah**

### **1.2.1 Rumusan Masalah Makro**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka yang menjadi Rumusan Masalah Makro adalah “Bagaimana Penggunaan Perkataan Kasar (*Trash-talking*) Komunikasi Verbal Dalam *Game Online Defense Of The Ancient 2 (Dota 2)*” Studi Deskriptif Kualitatif pada *Player Dota 2*?

### **1.2.2 Rumusan Masalah Mikro**

Untuk menganalisa fokus penelitian pada Rumusan Masalah Makro di atas, maka disusun Rumusan Masalah Mikro sebagai berikut:

1. Bagaimana Aktivitas Penggunaan Perkataan Kasar Komunikasi Verbal *player* dalam *game online* Dota 2 dalam menyampaikan Kekerasan Komunikasi Verbal?
2. Bagaimana Penggunaan Kosa Kata Perkataan Kasar (*Flaming/Trash-talking*) Komunikasi Verbal *player* dalam *game online* Dota 2?
3. Bagaimana Penggunaan Perkataan Kasar Komunikasi Verbal *player* dalam *game online* Dota 2 digunakan dalam Interaksi Sosial?

### **1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Berdasarkan Rumusan Masalah Makro dan Mikro yang sudah dijelaskan, penelitian ini bertujuan untuk:

#### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Penelitian dimaksudkan untuk menjelaskan secara mendalam tentang Penggunaan Perkataan Kasar (*Trash-talking*) Komunikasi Verbal Dalam *Game Online Defense Of The Ancient 2 (Dota 2)*.

#### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui Bagaimana Aktivitas Penggunaan Perkataan Kasar Komunikasi Verbal *player* dalam *game online* Dota 2 dalam menyampaikan Kekerasan Komunikasi Verbal.
2. Mengetahui Bagaimana Penggunaan Kosa Kata Perkataan Kasar (*Flaming/Trash-talking*) Komunikasi Verbal *player* dalam *game online* Dota 2.
3. Mengetahui Bagaimana Penggunaan Perkataan Kasar Komunikasi Verbal *player* dalam *game online* Dota 2 digunakan dalam Interaksi Sosial.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini tentunya diharapkan dapat memberikan hasil yang bermanfaat positif, baik secara teoritis maupun praktis.

### **1.4.1 Manfaat Teoretis**

Kajian penelitian ini diharapkan penulis mampu memberikan ilmu pengetahuan yang baru berkaitan dengan media komunikasi. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi tambahan rujukan dan referensi bagi studi komunikasi mengenai Komunikasi Verbal dalam *Game Online*.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi beberapa kalangan, sebagai berikut:

#### **1.4.2.1 Bagi Peneliti**

Penelitian ini sebagai pengembangan kemampuan dalam bidang penelitian dan penerapan teori yang telah diperoleh diperkuliahan, penelitian ini dapat menjadi ilmu dan pengalaman baru bagi peneliti tentang bagaimana *Trash-Talking* pada *player game online Dota 2*.

#### **1.4.2.2 Bagi Akademik**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai literatur kepustakaan khususnya untuk jenis penelitian kualitatif. Selain itu, hasil

penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bukti ilmiah tentang bagaimana *Trash-Talking* pada *player game online Dota 2*.

#### **1.4.2.3 Bagi Objek Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan evaluasi pada *player game online Dota 2* agar dapat lebih baik dalam berkomunikasi online dan menghindari Perkataan Kasar yang terjadi.