

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka adalah proses umum yang dilalui untuk mendapatkan teori yang relevan dengan masalah yang diteliti. Mencari kumpulan-kumpulan penelitian yang terkait kemudian diangkat untuk mendukung penelitian yang dibuat. Kajian pustaka meliputi pengidentifikasian secara sistematis, penemuan dan analisis dokumen yang memuat informasi yang berkaitan dengan masalah peneliti.

2.1.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Pengkajian hasil-hasil penelitian terdahulu merupakan suatu upaya melihat ulang hasil penelitian empiris yang bersumber dari bahan-bahan yang sudah ada dan memiliki keterkaitan atau *relevan* dengan penelitian yang dilakukan penulis. Oleh karena itu pada bagian ini akan dikemukakan beberapa temuan hasil penelitian terdahulu yang mempunyai hubungan dengan objek yang diteliti.

Berikut ini adalah tabel 2.1 dan peneliti menemukan beberapa hasil dari penelitian terdahulu yang meneliti tentang penelitian sejenis tentang Penggunaan Perkataan Kasar Komunikasi Verbal Dalam *Game Online Dota 2*.

Tabel 2. 1
Penelitian Terdahulu

Nama dan Judul Penelitian	Metode Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
<p>Fariz, Achmad. 2017. Dampak Komunikasi <i>Trashtalk</i> Terhadap Gamers Dalam Permainan <i>Game Online Dota 2</i> Di Warung Internet Tumang <i>Game Online</i> Kabupaten Jember</p>	<p>Metode Deskriptif Kualitatif</p>	<p>Persamaannya adalah sama-sama meneliti <i>Dota 2</i> dan Perkataan Kasar (<i>Trashtalk</i>)</p>	<p>Di dalam penelitian peneliti terdahulu meneliti Dampak Komunikasi <i>Trashtalk</i> dan Lokasinya di Warung Internet Tumang <i>Game Online</i>. Sedangkan yang diteliti oleh peneliti adalah Penggunaan Perkataan Kasar Komunikasi Verbal dan Lokasinya di Komunitas</p>

			Pemain <i>Game Online Dota 2</i> .
I Gusti, Ni Made, Ade Devia. 2011. <i>Perilaku Trashtalk Remaja Dalam Game Online Dota 2</i>	Metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi	Persamaannya adalah sama-sama meneliti <i>trashtalk</i> , dan metode kualitatif	Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan studi fenomenologi dan yang ditelitinya yaitu perilaku juga mengambil informannya hanya remaja. Sedangkan peneliti meneliti menggunakan deskriptif dan lebih mendalam membahas penggunaan perkataan kasarnya juga tidak ada batas usia.

<p>Afria, Rengki. 2020. Analisis Bentuk Pemendekan Kata Dalam Permainan <i>Dota 2</i></p>	<p>Metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif</p>	<p>Persamaannya adalah metode penelitiannya, dan objek penelitiannya.</p>	<p>Perbedaannya adalah penelitian ini meneliti tentang Pemendekan Kata, sedangkan peneliti meneliti Pengunaan Perkataan Kasar.</p>
---	--	--	---

2.2 Tinjauan Konseptual

2.2.1 Pengertian Komunikasi

Kata “komunikasi berasal dari bahasa Latin, *communic*, yang berarti membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih. Akar katanya *communis* adalah *communico*, yang artinya berbagi.

Dalam hal ini, yang dibagi adalah pemahaman Bersama melalui pertukaran pesan. Komunikasi sebagai kata kerja (*verb*) dalam bahasa Inggris, *communicate*, berarti:

- 1) untuk bertukar pikiran-pikiran, perasaan-perasaan, dan informasi:
- 2) untuk membuat tahu:
- 3) untuk membuat sama:
- 4) untuk mempunyai sebuah hubungan yang simpatik.

Sedangkan dalam kata benda (*noun*), *communication*, berarti:

- 1) pertukaran simbol, pesan-pesan yang sama, dan informasi:
- 2) proses pertukaran di antara individu-individu melalui sistem symbol-symbol yang sama:
- 3) seni untuk mengekspresikan gagasan-gagasan,
- 4) ilmu pengetahuan tentang pengiriman informasi.

(Surya & Rismawaty, 2014, p. 65)

Oleh karena itu, untuk ber-comunio diperlukan usaha dan kerja maka kata itu dibentuk menjadi kata kerja *Communicare* sehingga artinya menjadi “membagi sesuatu dengan seseorang tukar menukar, bercakap-cakap, berteman, bertukar pikiran, memberitahukan sesuatu kepada seseorang, berhubungan berpartisipasi atau memberitahukan.

Menurut Agus (2003), Komunikasi diartikan sebagai pemberitahuan, pembicaraan, percakapan, pertukaran pikiran atau hubungan. Komunikasi ini juga dapat dibedakan lagi ke dalam beberapa bentuk, pembagian komunikasi dari segi penyampaiannya ada komunikasi lisan maupun tertulis, dari beberapa sumber kini menambahkan komunikasi elektronik.

Menurut Barelson & Stainer dalam buku “Filsafat Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar” karya Dani Vardiansyah mengatakan :

“Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian, dan lain-lain. Melalui penggunaan simbol-simbol seperti kata-kata, gambar-gambar, angka-angka, dan lain-lain.”

Everett M. Roggers mendefinisikan,

“Komunikasi adalah proses di mana suatu ide dialihkan dari sumber kepada satu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka. Kemudian dikembangkan oleh Rogers bersama D.Lawrence Kincaid sehingga melahirkan suatu definisi baru yang menyatakan bahwa “Komunikasi adalah suatu proses di mana dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya, yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian dan mendalam.”

2.2.1.1 Proses Komunikasi

Komunikasi itu sendiri merupakan proses, proses yang dimaksud dapat diartikan seperti ketika komunikator menyampaikan pesan melalui sebuah media kepada komunikan dan diakhiri dengan adanya respon atau feedback. Hal ini di buktikan dengan adanya pendapat dari Onong Uchjana Effendy dalam buku “*Mengenai Ilmu Komunikasi*” karya H.P. Rosmawati, proses komunikasi adalah berlangsungnya penyampaian ide, informasi, opini, kepercayaan, perasaan dan sebagainya oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan lambang, misalnya bahasa, gambar, warna, dan sebagainya yang mempunyai syarat.

Selain itu Onong Uchjana Effendy juga memiliki pemikiran bahwa komunikasi memiliki dua tahap, yang terdiri dari primer dan sekunder. Yang dimaksud dengan komunikasi primer ialah Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (*symbol*) sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, kial, isyarat, gambar, warna, dan lain sebagainya yang secara langsung mampu “menerjemahkan” pikiran dan atau perasaan komunikator kepada komunikan. Dan yang dimaksud dengan tahap sekunder ialah Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian

pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Seorang komunikator menggunakan media kedua dalam melancarkan komunikasinya karena komunikan sebagai sasarannya berada di tempat yang relatif jauh atau jumlahnya banyak. Surat, telepon, teleks, surat kabar, majalah, radio, televisi, film, dan banyak lagi adalah media kedua yang sering digunakan dalam komunikasi. (Effendy, 1990)

Seperti penelitian ini, Proses komunikasi ini juga berlangsung dalam *game online Dota 2* dengan tujuan menyampaikan pendapat mengenai strategi demi mendapatkan respon dari individu lain yang bermain permainan tersebut.

2.2.1.2 Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan bahasa lisan (oral communication) dan bahasa tulisan (written communication). (Ronald dan George Rodman dalam Sasa Djuarsa 1994)

Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan kata-kata, entah lisan maupun tulisan atau bentuk komunikasi yang menggunakan kata-kata, baik dalam bentuk percakapan maupun tulisan (speak language). Komunikasi ini paling banyak dipakai dalam hubungan antar manusia. Melalui kata-kata, mereka mengungkapkan perasaan, emosi, pemikiran, gagasan, atau maksud mereka, menyampaikan fakta, data, dan informasi serta menjelaskannya, saling bertukar perasaan dan pemikiran, saling berdebat, dan bertengkar. Dalam komunikasi verbal itu bahasa memegang peranan penting. Komunikasi Verbal mengandung makna

denotative. Media yang sering dipakai yaitu bahasa. Karena, bahasa mampu menerjemahkan pikiran seseorang kepada orang lain.

Pengertian komunikasi lisan ialah bentuk komunikasi dengan mengucapkan kata-kata secara lisan dan langsung kepada lawan bicaranya. Biasanya komunikasi lisan dapat dilakukan pada kondisi para personal atau individu yang berkomunikasi berhadapan langsung maupun melalui media elektronik.

Contohnya, saat berkomunikasi dengan tatap muka langsung, selain itu komunikasi lisan ini juga dapat dilakukan melalui alat yang berupa computer yang telah dilengkapi dengan fasilitas konferensi jarak jauh (*computer teleconference*) dapat juga tatap muka yang melalui televise sirkuit tertutup (*closed circuit televise/cctv*).

Dalam penyampaian pesan, biasanya komunikator lebih banyak menggunakan pesan verbal yakni bahasa. Karena itu seorang komunikator membutuhkan pengetahuan tentang bentuk-bentuk pesan verbal, yang terdiri dari;

1. Struktur pesan: ditunjukkan oleh pola penyimpulan (tersirat atau tersurat), pola urutan argumentasi (mana yang lebih dahulu, argumentasi yang disenangi atau yang tidak disenangi), pola obyektivitas (satu sisi atau dua sisi).
2. Gaya pesan: menunjukkan variasi linguistik dalam penyampaian pesan (perulangan, mudah dimengerti, perbendaharaan kata).
3. Daya tarik pesan: mengacu pada motif-motif psikologis yang dikandung pesan (rasional-emosional, daya tarik ketakutan, daya tarik ganjaran).

4. Pengetahuan terhadap isi pesan, sebagai contoh apabila materi pesan itu berisi inovasi informasi maupun teknologi, maka pesan yang disampaikan sebaiknya mengandung sesuatu cara yang dapat membantu mahasiswa lokal memecahkan masalah yang dihadapinya. Secara teknis isi pesan harus mudah dipahami secara verbal, agar cepat dikerjakan meskipun dalam skala kecil agar hasilnya cepat dirasakan.

Simbol atau pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Bahasa dapat juga dianggap sebagai sistem kode verbal (Mulyana, 2005). Bahasa dapat didefinisikan sebagai seperangkat simbol, dengan aturan untuk mengkombinasikan simbol-simbol tersebut, yang digunakan dan dipahami suatu komunitas.

(Jalaluddin, 1994), mendefinisikan bahasa secara fungsional dan formal. Secara fungsional, bahasa diartikan sebagai alat yang dimiliki bersama untuk mengungkapkan gagasan. Ia menekankan dimiliki bersama, karena bahasa hanya dapat dipahami bila ada kesepakatan di antara anggota-anggota kelompok sosial untuk menggunakannya. Secara formal, bahasa diartikan sebagai semua kalimat yang terbayangkan, yang dapat dibuat menurut peraturan tatabahasa. Setiap bahasa mempunyai peraturan bagaimana kata-kata harus disusun dan dirangkaikan supaya memberi arti.

2.2.2 Pengertian *Computer Mediated Communication*

Computer Mediated Communication atau biasa disingkat dengan *CMC* dalam Bahasa Indonesia bisa diterjemahkan menjadi komunikasi yang

berwahanakan komputer atau komunikasi yang diperantarakan oleh komputer. Kajian tentang CMC ini tergolong baru, mulai berkembang pada tahun 1987. Dalam konteks CMC komputer yang dimaksud tidak hanya perangkat *Personal Computer* (PC) atau Laptop, tetapi semua alat-alat yang berbasis komputer seperti *PDA*, *smartphone*, tablet, dan sejenisnya, alat-alat tersebut disebut dengan media baru komunikasi.

Computer Mediated Communication (CMC) dapat secara sederhana diartikan sebagai komunikasi yang terjadi antara orang dengan menggunakan media komputer atau melalui computer (Bugiardo, 2015). Penggunaan teknologi dalam *CMC* memfasilitasi pertukaran isi semantik melalui jaringan telekomunikasi, yang diproses lewat satu atau lebih komputer antar individu dan antar kelompok. (Rice dalam Bugiardo, 2015) Maksud dari pola komunikasi ini dapat dicontohkan sebagai berikut:

Apabila dahulu kita berkomunikasi dengan seseorang atau suatu kelompok hanya mengandalkan komunikasi tatap muka (*face to face*), dan harus berdekatan secara fisik, sehingga apabila kita ingin berkamuikasi 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 becakap-cakap, berdiskusi, dengan seseorang dimanapun mereka berada, bahkan trend berniaga saat ini adalah dengan menggunakan media online, dengan adanya media jejaring sosial seperti facebook, twiter, BBM, instagram, dan masih banyak jejaring sosial lainnya.

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 berbagi video seperti Youtube dan sistem jejaring sosial dan sistem pencarian pertemanan seperti facebook dan lain sebagainya.

2.2.2.1 Teori *Computer Mediated Communication (CMC)*

Pola *CMC* dijelaskan oleh Joseph Walther dalam teori pemrosesan informasi sosial atau yang lebih sering disingkat dengan *SIP (Social Information Procces)*. Teori pemrosesan informasi sosial menyatakan bahwa di dalam *CMC*, pengirim pesan menggambarkan dirinya sendiri dengan cara yang menguntungkan secara sosial dalam rangka menarik perhatian si penerima pesan dan mengembangkan interaksi masa mendatang. Penerima pesan kemudian cenderung mengidealisasikan citra si pengirim, dan terlalu menghargai petunjuk berbasis teks yang minimal.

Sebagai tambahan, karakter *CMC* yang asinkronis memberi cukup waktu kepada si pengirim dan si penerima untuk mengedit komunikasi mereka, yang menjadikan interaksi di dalam *CMC* lebih bisa di kontrol serta mengurangi tekanan pemberian umpan balik yang segera di dalam interaksi *face to face* (FTF).

Selain teori pemrosesan informasi sosial dikenal juga *Model Social Identity Model of Deindividuation Effect* (SIDE). Teori ini membebaskan individu dari hambatan-hambatan serta norma-norma sosial dan menghancurkan batasan-batasan sosial. (Littlejohn & Karen, 2015)

Konsep baru tentang *CMC* menarik banyak kalangan di bidang komunikasi untuk melakukan penelitian tentang perbedaan antara *CMC* dan komunikasi *face to face*. *The Social Psychology of Telecommunications* yang berfokus pada audiokonferensi dan telekonferensi, menjelaskan kepada para peneliti awal *CMC*, prediksi tentang minimnya (isyarat) nonverbal dan frekuensi pengambilan keputusan pada *CMC*.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Culnan dan Markus menyangkut *CMC*, mengemukakan bahwa menyusutnya sistem isyarat nonverbal lantaran kapasitas teknologi komunikasi dalam *CMC*, mengakibatkan kurangnya kesadaran akan pihak lain dan kurangnya perilaku normatif, kesopanan, koordinasi, empati, dan keramahan, atau kurangnya kemampuan untuk memangkas ketidakpastian.

Hal inilah yang disebut dengan kondisi *Cues filtered out* yaitu situasi komunikasi yang mengurangi peluang seseorang untuk menangkap tanda-tanda komunikasi, termasuk sinyal nonverbal yang terlibat komunikasi dengannya (Berge, 2014: 705).

2.2.2.2 CMC (*Computer Mediated Communication*) Dalam *Game Online*.

Dalam era teknologi informasi hari ini, mode komunikasi yang kita jalani telah diperantarai internet dan telah bergerak secara cepat menuju apa yang disebut dengan *computer-mediated communication* (CMC) atau komunikasi yang dimediasi oleh komputer.

Dalam konteks ini, *computer mediated communication* (CMC) dipandang sebagai integrasi teknologi komputer dengan kehidupan kita sehari-hari (thurlow et al., 2004). *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 et al., 2004). Dibandingkan komunikasi interpersonal yang merupakan penyampaian pesan oleh satu orang dan penerimaan pesan oleh orang lain atau sekelompok kecil orang, dengan berbagai dampaknya dan dengan peluang untuk memberikan umpan balik segera (Effendy, 2003) namun seiring berkembangnya teknologi komunikasi, bentuk komunikasi interpersonal/antarpribadi dapat dilakukan secara jarak jauh seperti menggunakan telepon, *chatting*, *vidiocal*, dan lain sebagainya. Yang terpenting dalam jenis komunikasi ini yaitu adanya timbal balik antara dua orang yang saling mempengaruhi dan interaksi dalam komunikasi antar pribadi, dan akan menghasilkan sesuatu berupa perubahan sikap, perilaku, tindakan khusus dan pendapat.

Contoh CMC di dalam game *Dota 2* terdapat fasilitas *chatbox* dan *voice chat (microphone)*, yang dapat digunakan untuk berkomunikasi pada satu tim atau bahkan kepada semua *player* (tim lawan).

Gambar 2. 1
Tampilan *chatbox* di dalam game Dota 2



Sumber: Reddit, www.reddit.com, 2022

Hal ini mempermudah para *player* solo yang terkadang tidak mengetahui informasi mengenai anggota setim untuk saling bertukar informasi dalam membangun strategi, menurut Alvie & Edi (2019) dalam Komunikasi Virtual.

Strategi akan sangat sulit dilakukan apabila *fitur voice* chat tidak digunakan. Fitur ini aktif apabila *player* menekan tombol icon microphone pada keyboard. Ada dua jenis pilihan *microphone* yang ditawarkan pada fitur ini, pertama *microphone* khusus untuk tim, artinya fitur ini akan bersuara serta menangkap suara hanya untuk tim sendiri. Selanjutnya jenis kedua *microphone* untuk “*party*” artinya apabila bermain dengan teman satu kelompok, maka *player* dapat memberikan perbincangan kepada kelompoknya saja. (www.dota2.com/home)

Penelitian terdahulu dari Wisnu tahun 2017 yang menganalisis *Bullying Chatting* dalam game online Dota 2 pada perilaku komunikasi interpersonal pemain mengatakan bahwa anak yang biasa melakukan *bullying chatting* ada kecenderungan membawa sifat dirinya saat main game online Dota 2 ke dalam lingkungan pergaulannya sehingga terkadang sulit diterima oleh teman-temannya.

2.2.3 Interaksi Sosial

Bentuk umum dari sebuah proses sosial adalah interaksi sosial, dan arena bentuk-bentuk lain dari proses sosial hanyalah sebuah bentuk-bentuk khusus dari sebuah interaksi. Dengan begitu yang dapat disebut proses sosial, hanyalah interaksi sosial itu sendiri. Interaksi sosial adalah kunci dari semua kehidupan sosial, tanpa adanya interaksi sosial tidak akan mungkin ada kehidupan secara Bersama-sama. Syarat utama dari adanya atau hadirnya aktivitas-aktivitas sosial adalah adanya interaksi sosial.

Seorang sosiolog ternama dari Kanada, Erving Goffman berpendapat, bahwa masyarakat pun terbentuk karena adanya interaksi diantara anggotanya. Karena tanpa adanya interaksi maka akan sulit memahami dunia sosial. Pada titik ini, interaksi adalah tindakan yang terletak pada tataran praktis, bukan sekadar teoritis.

Dari semua pengertian diatas peneliti menyimpulkan bahwa setiap individu yang lahir ke dunia tidak bisa hidup tanpa adanya interaksi sosial. Tanpa adanya interaksi sosial akan menyebabkan seseorang menjadi penyendiri dan interaksi menjadi salah satu syarat wajib untuk terciptanya aktivitas sosial. Sebagai makhluk sosial membuat kita tidak bisa terlepas dari kegiatan ini.

2.2.3.1 Ciri-ciri Interaksi Sosial

Proses interaksi sosial dalam masyarakat memiliki ciri sebagai berikut :

1. Adanya dua orang pelaku atau lebih.
2. Adanya hubungan timbal balik antara pelaku.
3. Diawali dengan adanya kontak sosial, baik secara langsung.
4. Mempunyai maksud dan tujuan yang jelas.

2.2.3.2 Jenis-jenis Interaksi Sosial

Dalam setiap interaksi senantiasa didalamnya mengimplikasikan adanya komunikasi antar pribadi, demikian pula sebaliknya, setiap komunikasi antar pribadi senantiasa mengandung interaksi dan sangat sulit untuk memisahkan antara keduanya.

Ada tiga jenis interaksi sosial yaitu, verbal, fisik dan emosional :

1. Interaksi verbal terjadi apabila dua orang atau lebih melakukan kontak satu sama lain dengan alat-alat artikulasi prosesnya terjadi dalam bentuk saling tukar percakapan satu sama lain.
2. Interaksi fisik terjadi manakala dua orang atau lebih melakukan kontak dengan menggunakan bahasa-bahasa tubuh, misalnya ekspresi wajah, posisi tubuh, gerak gerik tubuh dan kontak mata.
3. Interaksi emosional terjadi manakala individu melakukan kontak satu sama lain dengan melakukan curahan perasaan. Misalkan tertawa berarti kita sedang bahagia, senang.

2.2.4 Pengertian *Trash-Talking*

Trash-talking adalah usaha menyombongkan diri, memprovokasi, mengintimidasi atau menjatuhkan mental lawan melalui kata-kata verbal atau simbol-simbol non-verbal. Dalam konteks *game online* merupakan suatu wadah pertandingan atau persaingan dimana salah satu motivasi dalam bermain game online adalah berkompetisi diantaranya memprovokasi, menentang pemain lain, dan mendominasi pemain lain. (Yee, 2006)

Yee (2006) dalam Rogers (2019:98) juga menyebut ada tiga aspek perilaku yang biasanya dilakukan oleh para pemain yaitu:

1. Menentang
2. Memprovokasi
3. Mendominasi atau mengalahkan

Dalam *game online*, para pemain dapat dengan bebas berinteraksi dan membentuk hubungan dengan pemain lain. Bahkan pemain yang tidak termotivasi untuk membentuk hubungan sosial pemain lain terkadang dipaksa oleh sistem dalam game untuk setidaknya bekerja sama dalam memenangkan pertarungan di dalam game itu sendiri. Interaksi kerjasama yang berjalan antar pemain menyebabkan mereka membentuk suatu ikatan relasi yang bertahan dalam jangka waktu tertentu selama pemain masih memiliki ketertarikan atas sebuah pertandingan yang berlangsung. Namun ketika berhadapan dengan pemain lain dengan motivasi yang kuat pada *achievement* terutama berkompetisi dengan pemain lain, maka aspek sosial akan dikorbankan. (Yee, 2006)

2.2.4.1 Cyberbullying Dan Trashtalk

Menurut (Hertz & David-Ferdon, 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, pelaku *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.

Trashtalk adalah *cyberbullying* yang dilakukan di dunia *game online*. Para *toxic player*, sebutan bagi *gamer* yang sering melakukan *trash talk* 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 & Blackburn, 2014)

2.2.4.2 Trashtalk Sebagai Cyberbullying Dalam Game Online Dota 2

(Rudi, 2010) menjelaskan ada beberapa hal dalam perilaku yang dilakukan dalam *cyberbullying* yaitu: 1) *Flaming* sering terjadi di dalam forum online yang di dalam forum tersebut terjadi perdebatan yang tidak bertanggung jawab terlebih lagi tidak memiliki dasar yang kuat, perdebatan tersebut menggunakan bahasa yang kasar dan menjatuhkan pengguna lainnya, 2) Gangguan yaitu mengirim pesan berulang yang tidak semestinya ataupun tidak pantas melalui media online, 3) Pelecehan yang dimana individu tertentu menyebarkan pesan yang benar atau tidaknya suatu hal tentang seseorang dengan tujuan menghina maupun mencela

agar dapat merusak reputasi orang lain, 4) Impersonation adalah dimana individu berpura-pura menjadi orang yang lain dan mengirimkan suatu informasi agar dapat merusak reputasi pengguna asli, 5) Tipu Muslihat yaitu berpura-pura menjadi teman yang kemudian orang tersebut menceritakan hal yang bersifat rahasia, kemudian seseorang tersebut menyebarkan rahasia tersebut kepada pengguna media online yang lain, 6) pengucilan secara sosial dengan sengaja mengabaikan dan mengasingkan salah satu pengguna lain dari grup online. Penelitian ini hanya fokus pada perilaku *flaming player* game *Dota 2*, karena itu peneliti hanya menganalisis pesan verbal dari *player Dota 2*.

Trashtalk adalah bagian dari *flaming* yang merupakan *cyberbullying*, Menurut Willard (2017), *Flaming* merupakan salah satu dari jenis *cyberbullying* yang diartikan sebagai perkelahian secara online yang menggunakan bahasa yang kasar dan kalimat kemarahan.

Flaming juga dapat diartikan sebagai tindakan memanas – manasi situasi atau orang lain dengan menggunakan bahasa yang kasar dan tidak sopan, melakukan penghinaan, menjatuhkan reputasi hingga berujung dengan pertengkaran dalam media sosial. Dalam dunia daring segala perilaku yang tidak menyenangkan diberikan kepada perilaku pengguna disebut dengan *flaming*. (Elliot, 2014)

Player dari *Dota 2* diberi kebebasan untuk berkomunikasi, namun terdapat fenomena di *Dota 2* yaitu *Trash talk* saat *player* sedang berinteraksi. Menurut (Conmy, 2008) *Trash Talk* merupakan sebuah bentuk dari komunikasi verbal yang sadar atau disengaja oleh individu untuk alasan pribadi yang positif dan negatif.

Positif jika dilakukan untuk memotivasi dan untuk kesenangan sebaliknya negatif jika dilakukan untuk mengganggu dan mengintimidasi.

Dengan adanya *player Dota 2* yang melakukan *Trashtalk* di dalam *chatbox* dan *voice in game* maka lahirlah budaya *trashtalk*, dimana hal ini sejalan dengan apa yang Pierre Levy tulis dalam buku *Cyberculture*, Menurut (Lévy, 2001) Budaya siber, dimaknai sebagai budaya yang lahir dalam praktek interaksi manusia dengan internet, yang didalamnya mengembangkan teknologi maya, seperti forum, *newsgroup*, dan *chats*.

Menurut (Rudi, 2010), Terdapat suatu motivasi seseorang untuk melakukan tindakan *cyberbullying*, diantaranya adalah :

1. Sakit hati, marah, balas dendam karena frustrasi.
2. Haus akan kekuasaan sehingga menyakiti orang lain dengan ego.
3. Merasa bosan dan memiliki kepandaian melakukan hacking.
4. Untuk mendapatkan reaksi dan menertawakan sesuatu.
5. Ketidaksengajaan, berupa reaksi/komentar impulsive dan emosional.

Menurut (Alonzo & Aiken, 2004), seseorang yang merasakan kecemasan karena melihat komentar atau pesan yang dikirimkan orang lain, oleh karena itu untuk mengalihkan dan mengurangi kecemasan, mereka akan balik melakukan flaming dan menyerang orang lain.

Para *toxic player*, 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 & Blackburn, 2014)

2.2.5 Permainan Daring (*Game Online*)

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasanya digunakan adalah jaringan internet dan yang sejenisnya, serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini seperti modem dan koneksi kabel. Biasanya permainan daring disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Sebuah *game online* bisa dimainkan secara bersamaan dengan menggunakan komputer yang terhubung ke dalam sebuah jaringan tertentu.

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan daring lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah *genre* permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. (E & A, 2006)

Permainan daring bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas maya dalam tempat berbeda di waktu yang sama.

2.2.5.1 *Game Online Dota 2*

Mengutip dari website *Dota 2* (<https://www.dota2.com/patches/7.31c>), sebelum game *Dota 2* muncul, sekuel game ini diawali dengan nama *Defense of the ancients* (dota), dota adalah sebuah peta buatan untuk permainan komputer buatan *blizzard* judulnya *warcraft III: frozen throne*, yang dibuat berdasarkan peta “*aeon*

of strife” dari *game blizzard* lainnya, *starcraft*. Tujuan utama permainan ini untuk menghancurkan markas musuh bersama-sama dengan tim dan anak buah petarung yang dikontrol oleh komputer.

Pemain dapat menggunakan tokoh kuat yang disebut pahlawan (*Hero*), dan dibantu oleh pahlawan sekutu dan anak buah petarung (*creep*) yang dikontrol oleh komputer. Seperti dalam permainan *role playing games*, pemain dapat meningkatkan level tokoh pahlawan mereka dan menggunakan emas untuk membeli barang / item selama permainan. Permainan ini dikembangkan dengan menggunakan *world editor* dari permainan *warcraft III: reign of chaos*, dan dirubah dengan dirilisnya *the frozen throne*.

Gambar 2. 2

Logo Dota 2



Sumber: Dota 2, www.dota2.com, 2022)

Terdapat berbagai konsep dasar ketika perancangan awal game dengan konsep paling populer yaitu *dota allstars*, yang diurus oleh beberapa pembuat peta selama pengembangan. Sejak dirilis, *allstars* muncul dalam beberapa turnamen dunia, termasuk *blizzcon blizzard entertainment* dan *world cyber games asia*, serta juga *cyberathlete amateur* dan liga *cyber Evolution warcraft 3* yang merupakan

multiplayer game yang paling populer ketika itu, *warcraft 3* bisa populer karena ada perancang yang membuat map *dota*. Pada awalnya *dota* merupakan garapan gamers yang sering bermain game *warcraft 3*. *Dota* dirancang oleh Eul, Eul merupakan nama nickname atau nama samaran. Map *dota* yang pertama kali dibuat Eul adalah map *0.95*, tetapi Eul berhenti membuat map *dota*, meskipun *dota* disambut antusias terutama gamers Amerika. Kemudian pembuatan map *dota* diteruskan oleh Guinsoo. Guinsoo merancang beberapa perubahan baik dalam desain *Hero*, *ability Hero*, *stats Hero*, dan *Items*.

Pada masa tersebut muncul 2 item baru yaitu *guinsoo schyte* dan *eul scepter of divinity* (kedua nama item ini disamakan dengan nama pembuat mapnya). Final work dari Guinsoo menghasilkan map *dota allstars 5.84b*. Map ini cukup legendaris karena masa pakainya lebih dari 6 bulan. Map tersebut juga penuh dengan *bug*, *imbalance* dan loading yang sangat lama. Map ini merupakan generasi terakhir dari map yang memiliki waktu loading yang terlalu lama (rata-rata loading time-nya sekitar 30 menit). Setelah itu kemudian seorang dari Rusia bernama True-Rus merombak map *5.84b* dan mengubah namanya menjadi *5.84c*. Kedua map ini hampir identik, perbedaannya adalah waktu loading time yang dipersingkat oleh True-Rus menjadi sekitar 5 menit. Selepas *5.84c* muncul, praktis *dota allstars* tidak berkembang. Tidak ada hal yang baru, karena baik Guinsoo maupun True-Rus tidak melanjutkan project mereka. (sekalipun Guinsoo sempat mengeluarkan *dota 6.01*).

Gambar 2. 3
Tampilan game Dota 1



Sumber: Dota 2, www.dota2.com, 2022

Baru kemudian seorang bernama Icefrog muncul, ditangan Icefrog *dota* terus berkembang hingga versi sekarang *6.43b*. Cara bermain permainan lebih fokus kepada strategi dan kerjasama tim, dan bisa dimainkan sampai 10 orang bersama, dan dibagi jadi 2 kelompok *Sentinel*, dan *Scourge*. Markas tim *Sentinel* ada di pojok kiri bawah sementara tim *Scourge* di pojok kanan atas peta. masing-masing markas dilindungi oleh tower dan unit-unit yang dikontrol oleh komputer. Pada pusat markas tim, terdapat "*ancient*", yaitu sebuah bangunan yang harus dipertahankan oleh tiap tim. Apabila *ancient* salah satu tim dihancurkan, maka tim tersebut kalah dan permainan selesai. Setiap pemain mengontrol unit yang dinamakan *Hero*. Dalam *allstars*, total *Hero* yang dapat dipilih mencapai 90 *Hero* lebih, tiap *Hero* memiliki kemampuan unik yang berbeda satu sama lainnya. Game ini sangat berorientasi pada kerjasama kelompok. Meskipun demikian, ada beberapa *Hero* yang bila dimainkan dengan baik dan diberikan cukup banyak waktu

untuk meningkatkan level dapat mengubah jalannya permainan secara signifikan dengan kemampuan yang biasa disebut dengan istilah “*carry*”.

Pada 9 Juli 2013, *Dota 2* akhirnya resmi terbuka untuk dimainkan secara umum. Modifikasi map *Warcraft 3* tersebut pun akhirnya melanjutkan kisahnya dalam kemasan baru bernama *Dota 2*. Sampai saat ini *Dota 2* masih jadi salah satu game *MOBA* (game dengan banyak *Hero*) favorit. Di luar dari perdebatan yang ada di dalam komunitas, *Dota 2* tetap menjadi berkembang berkat antusias komunitasnya. Bahkan turnamen “*The International*” pun bisa jadi besar berkat dukungan komunitas yang turut menyumbang total hadiah yang didapatkan melalui *Compendium* / patungan.

Dota 2 adalah sebuah permainan *multiplayer online battle arena*, merupakan sekuel dari *Defense of the Ancients mod pada Warcraft 3 : Reign of Chaos dan Warcraft 3 : The Frozen Throne*. *Dota 2* dikembangkan oleh *Valve Corporation*, terbit juli 2013. *Dota 2* dapat dimainkan secara gratis pada *operation system Microsoft Windows, OS X and Linux*. *Dota 2* dapat dimainkan *online* atau *offline* secara eksklusif melalui distributor resmi *valve*, yaitu *Steam*.

Pengembangan *Dota 2* dimulai sejak tahun 2009. Ketika pengembang *mod Dota* bernama *Icefrog*, dipekerjakan oleh *Valve* sebagai *lead designer*. *Dota 2* dipuji oleh kritikus karena *gameplay*-nya, kualitas pembuatan dan kesetiaan pada *gameplay* pendahulu (*DotA mod Warcraft 3*), tetapi *Dota 2* juga menuai kritik sebagai game yang susah dipelajari dan para pemain yang tidak ramah. *Dota 2* menjadi game yang memiliki aktivitas pemain paling banyak di *Steam*, dengan puncak 800,000 pemain *online* bersamaan setiap hari.

2.2.4.2 Pemain Game Online (gamers)

Pemain merupakan orang yang terlibat dalam sebuah permainan. Pemain pada sebuah permainan dibagi menjadi 2 macam yaitu manusia dan juga *bot*. Pemain dalam bentuk manusia dapat mengendalikan karakter yang dimainkan pada sebuah *videogame*, sedangkan *bot* secara otomatis dikendalikan oleh komputer. “Pemain terdiri dari dua orang atau lebih dalam situasi yang dihasilkan dari aksi para individu tersebut.” (Carmicheal, 2005). Pada setiap *game online dota 2* terdapat beberapa pilihan untuk memilih jumlah pemain yang akan bermain pada *game* tersebut, seperti *single player* atau *multiplayer*. Pada *single player* pemain akan dipertemukan dengan pemain lain secara acak sebagai satu tim untuk melawan tim lain atau pemain akan melawan satu lawan satu dengan pemain lain. Sedangkan *multiplayer* menyangkut banyak individu. Dapat berupa saling berkompetisi ataupun menjadi satu tim untuk melawan tim lain.

Pada *game online dota 2* melibatkan 10 orang pemain yang dibagi menjadi 2 tim. Pemain akan bermain bersama tim untuk melawan tim lain yang dapat berupa manusia. Setiap tim beranggotakan 5 pemain. Setiap individu dapat memilih satu karakter *Hero* yang akan dimainkan selama permainan berlangsung.

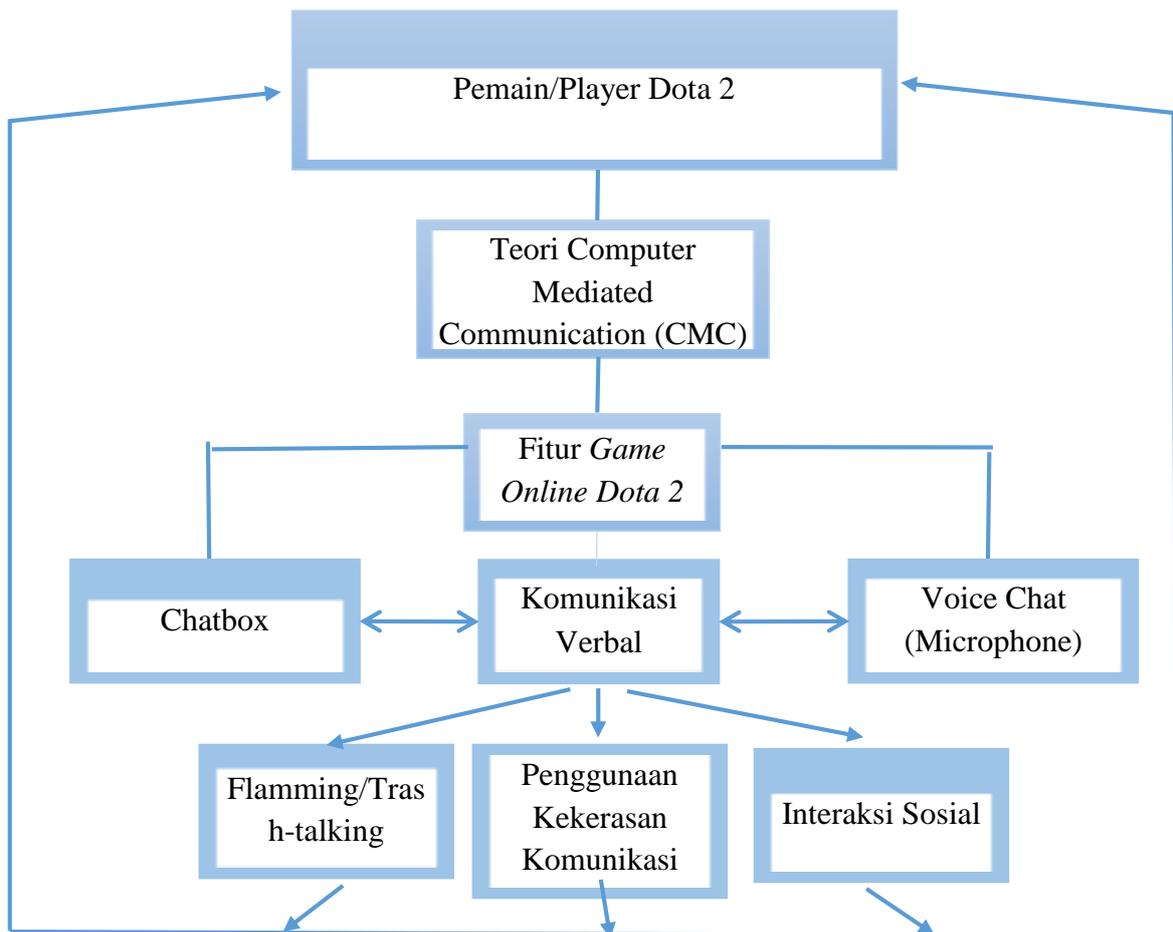
2.3. Kerangka Pemikiran

Dalam kerangka pemikiran ini, peneliti akan berusaha membahas masalah pokok dari penelitian ini. Yaitu membahas kata-kata kunci atau sub-fokus yang menjadi inti permasalahan dalam penelitian. Kerangka pemikiran di sini berisi tentang penggunaan teori-teori pendukung yang berkaitan dengan penelitian. Teori

tersebut bertujuan untuk menggiring dan memfokuskan masalah yang akan diteliti oleh peneliti.

Kerangka pemikiran merupakan pemetaan (*mind mapping*) yang dibuat dalam penelitian untuk menggambarkan alur pikir peneliti. Tentunya kerangka pemikiran memiliki esensi tentang pemaparan hukum atau teori yang relevan dengan masalah yang diteliti dan berdasarkan teknik pengutipan yang benar. Dengan kerangka pemikiran, memberikan dasar pemikiran bagi peneliti untuk diangkatnya sub fokus penelitian, serta adanya landasan teori sebagai penguat peneliti. Penelitian ini menggunakan teori deskriptif sebagai kerangka pemikiran yang akan menjadi tolak ukur dalam membahas dan memecahkan masalah yang ada dalam penelitian ini.

Tahap penjelasan penelitian ini bisa dilihat dari kerangka penelitian, mulai dari bagaimana *player game online Dota 2* berkomunikasi verbal dengan individu lainnya melalui perantara komputer menggunakan fitur yang tersedia di dalam *game online Dota 2*, lalu apa saja perkataan kasar, *flaming*, keagresifan, sikap ketidaksopanan yang keluar dari komunikasi para *player* yang sedang bermain *game online Dota 2*. Selanjutnya untuk menjelaskan dan membantu penelitian tersebut menggunakan Teori *Computer Mediated Communication (CMC)*.



Tabel 2.2

Kerangka Pemikiran

Sumber: Peneliti, 2022