

# **DAMPAK KOMUNIKASI TRASHTALK TERHADAP GAMERS DALAM PERMAINAN GAME ONLINE DOTA 2 DI WARUNG INTERNET TUMANG GAME ONLINE KABUPATEN JEMBER**

Email : [fariz1310521026@gmail.com](mailto:fariz1310521026@gmail.com)

## **ABSTRAK**

Fariz, Achmad. 2017. NIM 13110521026. *Dampak Komunikasi Trashtalk terhadap Gamers dalam Permainan Game Online Dota 2 Di Warung Internet Tumang Game Online Kabupaten Jember*. Skripsi, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Jember.  
Pembimbing: Drs. Hery B. Cahyono,M,Si.

Kata Kunci : *Komunikasi Trashtalk Dota 2. Warung Internet Tumang Game Online*

*Trashtalk* adalah ucapan yang berupa makna kotor, biasanya seringkali muncul dari permainan game online. *Trashtalk* merupakan salah satu strategi atau taktik dari permainan game online khususnya Dota 2. Skripsi ini mengkaji tentang faktor-faktor penyebab komunikasi *trashtalk* dan dampaknya. Penelitian ini dilakukan di warung internet Tumang game online di jalan jawa atau Java Square ruko no. 16, dengan informan 10 orang dari pelanggan atau gamers Tumang, metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif, bahwa *trashtalk* merupakan kebiasaan yang buruk yang berdampak bagi gamer yaitu berupa sanksi sosial, kepribadian yang buruk, dan konflik

## ABSTRAK

Fariz,Achmad. NIM 1310521026. *The Effect Trashtalk Communication to Gamers In Dota 2 Game Online at Tumang Internet Game Online Cafe Jember District*,Thesis, Communication Studies Program, Faculty of Social and Political Sciences, University of Muhammadiyah Jember.  
Advisor: Drs. Hery B. Cahyono,M,SI.

Key words: Trashtalk Communication Dota 2. Tumang Internet Game Online Cafe

*Trashtalk is a bad word have bad meaning actually show in the game online. Trashtalk is a tactic or strategy from game onlien especially Dota 2. This thesis examine research that aims to find out how to know about the effect and factor of Trashtalk Communication for gamers in Tumang internet game online cafe Jember District. This research at Java Street or Java Square on the shop number sixteen, with 10 respondent from Tumang Gamers or member. The research metode is use qualitative, that trashtalk is bad habit can make effect for gamers as social sanctions, bad personality, and conflict.*

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Penelitian ini akan mencoba menyoroti tentang *trashtalk* atau kata-kata kotor dalam bentuk komunikasi verbal terhadap pemain atau *gamers* di permainan Dota 2. Penelitian ini dilakukan di kawasan warung internet atau yang lebih dikenal dengan istilah *warnet* Tumang *Game Online*. Warung internet Tumang *Game Online* ini terletak di jalan Jawa atau yang lebih dikenal dengan nama *Java Square* pada ruko no.16, pemilik usaha warung internet *game online* tersebut adalah Frederic Hamonangan Tumangor. Warung internet Tumang *game online* ini cukup laris diminati oleh para *gamers* karena fasilitasnya cukup baik dalam bermain *game online* khususnya Dota 2 dengan perangkat komputer yang sangat baik sehingga menghasilkan grafis yang menawan saat memainkan *game* ini dan mengadakan *event* menarik di setiap tahunnya. Sehingga membuat para *gamers* nyaman dengan fasilitas warung internet Tumang *game online* yang ditawarkan. Dengan

perkembangan zaman yang semakin maju dan teknologi semakin canggih tak luput juga dengan hiburan yang beraneka ragam. Mulai yang dari tradisional hingga modern. Salah satunya hiburan yang modern adalah *game online* dan *game online* paling banyak diminati sekarang ini adalah Dota 2. Dota 2 adalah singkatan dari *Defend of Tower Ancients* dimana *game* ini berbasis *game MOBA (Multigamers Battle Online Arena)* *game* ini lahir pada 9 Juli 2013. *Game* ini diproduksi oleh *Icefrog* yang kemudian dikembangkan oleh *Valve Steam* dan cukup banyak menarik hingga 800.000 pemain yang online secara bersamaan di seluruh dunia setiap harinya. Dota 2 terbagi dalam beberapa regional server yaitu ada Asia meliputi Indonesia, Filipina, Malaysia, Singapura, dan Thailand. Kemudian regional Eropa yang meliputi seluruh benua Eropa. Dilanjutkan dengan regional Amerika yang meliputi benua Amerika saja dan regional terakhir yaitu China.

Dota 2 ini dimainkan oleh 2 tim yang setiap timnya terdiri dari 5 orang. Setiap tim memiliki markas yang berada di pojok peta, setiap

markas memiliki satu bangunan yang bernama *Ancient*, dimana tim harus menghancurkan *Ancient* tim lainnya agar dapat memenangkan pertandingan. Setiap pemain dapat menggunakan atau mengontrol satu karakter *Hero* yang berfokus menaikkan level, mengumpulkan gold, membeli item dan melawan tim lawan untuk menang. Dalam permainan ini Dota 2 ini dibagi menjadi 2 kubu yaitu kubu *Radiant* dan *Dire*. Dimana kubu *Radiant* yaitu kubu yang berisi alam kehijauan, kebaikan, dan kedamaian. Dengan *Ancient* berbentuk Pohon Cemara besar sedangkan *The Dire* kubu yang berisi api, keburukan, dan kelicikan. Sedangkan *Ancient* untuk *The Dire* ini sendiri berupa gunung berapi.

Di dalam permainan ini ada map yang terbagi menjadi 3 jalur (*lane*) yaitu tengah (*mid*), atas (*top*), dan bawah (*bottom*). Terdapat 3 Menara (*tower*) di setiap jalurnya. Kemudian ada monster yang dibunuh untuk mendapatkan uang (*gold*) yang bernama *creeps*. Sedangkan *creeps* ini sendiri ada 2 jenis yaitu *creeps* yang berada di *lane* (jalur) dan *creeps* yang berada

di hutan (*jungle*). Game Dota 2 ini merupakan game yang paling diminati oleh kalangan remaja khususnya mahasiswa, siswa SMU, dan SMP. Game ini cukup seru karena game ini bermain menggunakan pikiran, kejelian atau ketelitian, dan solidaritas sesama tim. Jika bermain tidak menggunakan kerjasama antar sesama tim pasti tidak akan bisa memenangkan permainan ini. Dan keunikan dari permainan tersebut yaitu *gamers* (pemain) bisa menggunakan atau memilih berbagai macam *hero* yang telah ditentukan. Dalam permainan Dota 2 ini sendiri memiliki 113 *hero* yang akan dipilih dengan kemampuan yang unik dan kelemahan yang berbeda-beda.

Disamping itu keunikan dari permainan ini kita bisa memodifikasi item atau perlengkapan yang dibawa *hero* saat melakukan *war* (perang) dengan item yang memiliki kelebihan dan kelemahan berbeda-beda. Juga kita bisa mendapatkan teman (*gamers*) yang berasal dari negara lain. Contohnya saja karena kami termasuk dalam region Asia *gamers* yang ditemui meliputi dari Indonesia,

Malaysia, Filipina, Thailand, Singapura dan Vietnam. Dengan menemukan gamers (pemain) yang berasal dari berbagai negarakami bisa mengetahui bahasa yang beragam, dan juga sangat sukar dimengerti karena tidak sejenis. Oleh sebab itu untuk bisa mengkomunikasikan pesan kita dengan pemain (*gamers*) yang lain yaitu menggunakan bahasa Inggris. Karena dengan menggunakan bahasa Inggris kebanyakan gamers mudah mengerti pesan kita. Bahkan dalam pengaturan permainannya Dota 2 pun menggunakan bahasa Inggris, karena dengan bahasa tersebut memudahkan pemain untuk mengerti permainan ini. Secara tidak sadar pemain dapat belajar bahasa Inggris untuk memahami permainan ini dan berkomunikasi dengan pemain lainnya. Pada permainan Dota 2 kita bisa bermain dengan *Bot* (komputer) yang bisa dimainkan secara *solo* (sendiri) dan *party* (berkelompok). Tujuannya disini untuk memudahkan gamers untuk mengerti dan memudahkan dalam permainan ini. Kemudian kita bisa menonton (*watch*) *livegame* (pertandingan secara langsung) yaitu berupa

turnamen dari tim-tim Internasional yang berisikan pemain yang sudah profesional (Pro). Sehingga pemain inilah yang diacukan para gamers untuk menjadi idola dan bahkan media belajar bagi mereka.

Namun rata-rata pemain baru atau pemula tidak mau bermain dengan *Bot* untuk belajar dan mengerti sistem permainan ini sehingga menyebabkan *trashtalk* (kata-kata kotor). Kata-kata kotor (*trashtalk*) inilah yang menyebabkan para gamers tidak nyaman dalam memainkan permainan ini. *Trashtalk* atau kata kata kotor inilah yang menarik peneliti untuk diteliti. Karena peneliti sendiri merupakan bagian dalam permainan Dota 2 yaitu sebagai *gamers*. Peneliti telah memainkan game ini selama 2 tahun yang dimulai dari tahun 2014 hingga 2016.

Karena dalam permainan Dota 2 terdapat *trashtalk* (kata-kata kotor) baik dalam bentuk verbal maupun non verbal. Dalam bentuk komunikasi verbal yaitu berupa *chat* (obrolan) dalam game tersebut yang bervariasi. Dikatakan bervariasi karena chat tersebut berasal

dari berbagai macam negara khususnya regional Asia. Peneliti memilih Warung Internet (Warnet) Tumang *Game Online* dengan alasan peneliti tertarik kepada pemain yang telah lama memainkan permainan Dota 2. Sehingga peneliti mencari siapa saja diantara pemain tersebut yang sering mengucapkan *trashtalk* (kata-kata kotor) dan peneliti juga sudah lama menjadi bagian dari Warnet tersebut sebagai pelanggan (*member*) yaitu selama 1 tahun. Untuk itulah peneliti menjadikan warnet Tumang ini sebagai obyek yang diteliti disebabkan peneliti sudah cukup mengenal dengan pemilik warnet maupun operator warnet itu sendiri. Dengan mengenal pemilik dan bahkan pelanggan atau member dari Tumang net memudahkan peneliti untuk meneliti dengan judul “Dampak Penggunaan *Trashtalk* Terhadap Gamers Di Dalam Permainan *Game Online Dota 2* Di Warung Internet Tumang *Game Online* Kabupaten Jember”. Untuk itulah peneliti memaparkan rumusan masalah sebagai berikut.

## 1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang menarik

diteliti adalah :

1. Faktor apa sajakah yang menyebabkan gamers sering menggunakan *trashtalk* dalam permainan *game online* Dota 2?
2. Apa saja dampak yang dilakukan oleh gamers dengan sering menggunakan *trashtalk* pada permainan *game online* Dota 2 dan dalam kehidupan sehari-hari ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan penelitian ini, maka tujuan yang ingin dicapai

dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui faktor-faktor *trashtalk* (kata-kata kotor) kepada gamers di dalam permainan Dota 2.
2. Untuk mengetahui dampak apa saja jika gamers sering menggunakan atau terbiasa dengan *trashtalk*.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara manfaat praktis yang diharapkan adalah bahwa seluruh hasil penelitian yang diperoleh dapat memperluas wawasan dan sekaligus memperoleh pengetahuan empirik mengenai penerapan fungsi Ilmu Komunikasi yang diperoleh selama mengikuti kegiatan perkuliahan pada Universitas Muhammadiyah Jember Fakultas Ilmu Sosial dan Politik khusus Prodi Ilmu Komunikasi. Bagi pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian dapat diterima sebagai kontribusi untuk menghindari kebiasaan bersikap *trashtalk* ( kata-kata kotor) dalam berkomunikasi baik di dalam permainan atau *game*, media sosial, maupun kehidupan sehari-hari.
2. Secara manfaat akademis yang diharapkan adalah bahwa hasil penelitian dapat dijadikan rujukan bagi upaya pengembangan Ilmu Komunikasi, dan berguna juga untuk menjadi bahan referensi bagi mahasiswa yang melakukan kajian terhadap dampak penggunaan *trashtalk* atau kata-kata kotor baik terhadap gamers ataupun komunitas lain dalam dunia permainan atau

game online lainnya, media sosial, maupun kehidupan sehari-hari.

3. Untuk masyarakat khususnya bagi orangtua agar lebih mengawasi perkembangan anak dengan ketat lagi, aktif mengajak anak dalam kegiatan sosial, dan memberi kasih sayang penuh dengan anak karena rata-rata *gamer* adalah anak yang kurang rasa kasih sayang dan diperhatikan oleh orangtuanya.
4. Untuk pengusaha Warung Internet Game Online seharusnya memberikan peraturan yang ketat bagi gamers melakukan *trashtalk* dan tidak memberikan peluang bermain game pada anak yang bolos sekolah.

## **BAB II**

### **METODOLOGI**

#### **PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Metode penelitian ini muncul karena terjadi perubahan paradigma dalam memandang suatu realitas/fenomena/gejala. Dalam paradigma ini realitas sosial dipandang sebagai sesuatu yang

utuh, kompleks, dinamis, dan penuh makna. Paradigma yang demikian disebut paradigma postpositivisme. (Sugiyono, 2012: 1).

Penelitian kualitatif bertujuan mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia dan menganalisis kualitas-kualitasnya, alih alih mengubahnya menjadi entitas-entitas kuantitatif. (Mulyana, 2001:150). Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2009:4) “mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai Public Relations sedur penelitian yang menghasilkan data diskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati”.

### 3.2 Penentuan Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi lokasi penelitian adalah Warung Internet Tumang Game Online di Jalan Jawa atau yang sering disebut *Java Square*. Dengan alasan bahwa Warung Internet ini terdapat data informasi tentang permasalahan yang diteliti terutama penggunaan *trashtalk* pada setiap *gamers* atau *member* di dalam permainan *game online Defend Of Tower Ancients 2*

atau disebut Dota 2. Pemilihan lokasi penelitian ini berdasarkan 2 alasan, yaitu alasan objektif dan subyektif. Secara obyektif, pemilihan lokasi berdasarkan pertimbangan, bahwa warung internet tersebut terdapat permasalahan yang akan diteliti. Dan secara subyektif berasal dari penggunaan *trashtalk* pada setiap pemain atau *gamers* di dalam permainan game online Dota 2 dan bagaimana dampaknya jika *gamers* sering melakukan *trashtalk*. Sehingga diharapkan hasil dari penelitian ini kami bisa mengetahui faktor faktor apa saja yang menyebabkan *gamers* sering menggunakan *trashtalk* dan apa saja dampak yang dilakukan oleh *gamers* dengan sering menggunakan *trashtalk*.

### 3.3 Penentuan Sumber Data (Informan)

Data-data yang diperoleh dalam penelitian ini didapatkan melalui Beberapa sumber data, antara lain sebagai berikut :

1. Data primer, yaitu data yang diperoleh dari sumber asli atau sumber pertama. Sumber pertama disini terdiri dari



beberapa informan yang memberikan informasi terkait dengan permasalahan yang diteliti yaitu :

- a. Pemain atau member warung internet Tumang Game online 10 orang dari 30 member. Dalam rangka untuk memperoleh informasi dari sumber data primer penelitian ini digunakan metode *Purposive Sampling* yaitu teknik ini dilakukan berdasarkan penilaian subyektif peneliti bahwa informan yang diambil mencerminkan (representatif) bagi populasi. Disini peneliti telah menentukan sendiri siapa saja informan yang dianggap memahami permasalahan yang diteliti. Serta jumlah informan yang dipilih harus ditentukan sebelumnya.
2. Data sekunder yaitu data yang diperoleh melalui sumber kedua atau sekunder dari data yang kami butuhkan. Pengumpulan data yang dilakukan dengan studi kepustakaan yaitu peneliti mengumpulkan data dengan

riset perpustakaan (Library Research), yakni dengan membaca atau mempelajari peneliti dari sumber referensi seperti buku perpustakaan, diktat, majalah-majalah, tulisan-tulisan atau literatur-literatur serta sumber data yang berhubungan dengan masalah penelitian. Jika dikaitkan dengan penelitian, maka data sekunder penulis diperoleh melalui pengumpulan data di pihak Dokumentasi seperti foto-foto pemain, rekaman video pemain saat bermain game online Dota 2 yang ada di Warung Internet Tumang Game online yang berkaitan dengan penelitian penulis.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Sumber pengumpulan data yang digunakan dalam studi kasus ini adalah mengumpulkan data melalui wawancara dengan narasumber yang terkait dengan objek dan juga melakukan studi pustaka. Teknik pengumpulan data seperti ini di klasifikasi menjadi Data Primer dan Data Sekunder, yaitu :

## **A. Pengumpulan data melalui Wawancara**

Esterberg (2002) mendefinisikan interview sebagai berikut. *A meeting of two persons to exchange information and join construction of meaning about aperticular topic.* Wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti

ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam. Teknik pengumpulan data ini mendasarkan diri pada laporan tentang sendiri atau self-report, atau setidak-tidaknya pada pengetahuan atau keyakinan pribadi.

Susan Stainback (1988) mengemukakan bahwa :

*Interviewing provide the researcher a means to gain a deeper understanding of how the participant interpret a situation or phenomenon*

*than can be gained through observation alon.* Jadi dengan wawancara, maka peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi, dimana hal lain tidak bisa ditemukan melalui observasi. Jika dikaitkan dengan penelitian penulis, wawancara sangat tepat dan cukup efektif dalam pengambilan data dalam penggunaan trashtalk yang dilakukan oleh gamers dalam permainan game online Dota 2.

## **B. Observasi**

Nasution (1988) menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Data itu dikumpulkan dan seiring dengan bantuan berbagai alat yang sangat canggih, sehingga benda-benda yang sangat kecil (proton dan elektron) maupun yang sangat jauh (benda ruang angkasa) dapat diobservasi dengan jelas.

Karl Weick (dalam Jalaludin Rahmad, 2012:83) mendefinisikan

observasi sebagai pemilihan, perubahan, pencatatan, dan pengkodean serangkaian perilaku dan suasana yang berkenaan dengan organisme in situ, sesuai dengan tujuan-tujuan empiris. Dari serangkaian pendapat diatas maka observasi disimpulkan adalah penelitian yang dilakukan dengan cara mengamati, melakukan pencatatan terhadap obyek yang akan diteliti untuk memperoleh hasil tujuan penelitian. Dalam penelitian ini observasi atau pengamatan yang akan dilakukan oleh peneliti berperan sebagai *gamers* sekaligus *member* dari Warung Internet *Game Online* Tumang Jember.

### C. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu cara untuk mendapatkan sebuah data atau informasi berdasarkan catatan atas dokumen yang ada.

### 3.5 Metode Analisis Data

Analisa data adalah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Dengan terkumpulnya data yang telah diperoleh dan wawancara mendalam

dengan para narasumber, maka peneliti mendeskripsikan dan menjabarkan dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang sesuai dengan tujuan penelitian. Sesuai dengan perspektif kualitatif prinsip tentang analisis yang bersifat induktif, berkesinambungan sejak awal hingga akhir, mencari model, pola atau tema ( Mulyana,2002:148).

Kesimpulan yang kami ambil dari diatas adalah dari data yang diperoleh oleh peneliti, maka peneliti harus menganalisa data tersebut dengan tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. Menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu dari wawancara serta pengamatan yang sudah dituliskan dalam catatan.
2. Melakukan reduksi data

Sugiyono (2007:339) mengemukakan bahwa : “Reduksi data merupakan Public Relationsoses berpikir sensitive yang memerlukan kecerdasan dan keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi” Bagi peneliti yang masih awam (baru), dalam melakukan reduksi data dapat mendiskusikan baik kepada teman maupun orang lain

yang dianggap ahli. Data atau hasil informasi dari pengumpulan di lapangan ditulis dalam bentuk uraian dan laporan yang terperinci. Uraian-uraian dan laporan tersebut kemudian direduksi, dirangkum, dipilih hal yang paling pokok atau dominan, kemudian digeneralisasikan permasalahannya, kemudian disusun secara sistematis sehingga lebih mudah pahami.

Mereduksi data berarti meringkas, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang terpenting, dicari tema dan polanya, membuang yang tidak diperlukan oleh peneliti. Jadi data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan memudahkan peneliti dalam pengumpulan data selanjutnya dan mencari lebih lanjut jika masih ada yang diperlukan.

### 3. Data Display (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, tersusun secara sistematis dan terkelompok berdasarkan jenis dan polanya selanjutnya disusun dalam bentuk narasi sehingga membentuk informasi yang bermakna dan mudah dipahami atau dimengerti. Sugiono (2008:341) menjelaskan “dalam

penelitian kualitatif, penyajian data bisa disajikan dalam bentuk uraian yang singkat, bagan, hubungan antara kategori, *flowchart*, dan sebagainya. Dengan mendisplay data akan mempermudah untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya. Dari hasil reduksi akan dapat menentukan langkah yang berikutnya yaitu memberikan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

### 4. Conclusion Drawing /Verifikasi (Penarikan kesimpulan)

Sugiyono (2007:345) menarik kesimpulan adalah “kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data yang berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan temuan yang sebelumnya belum ada. Temuan tersebut berupa gambaran suatu objek, hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin akan dapat menjawab rumusan masalah di awal, namun bisa juga tidak bisa karena rumusan penelitian kualitatif bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian di lapangan. Kegiatan ini mencakup makna dan penjelasan dari data-data yang telah diperoleh. Selanjutnya dilakukan verifikasi yakni dengan melakukan uji kecocokan dan uji kebenaran.

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

#### **1.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian**

##### **4.1.1 Asal mula berdirinya Warung Internet Game Online Tumang Net**

Berawal dari sebuah hobi bermain game pemilik Warung Internet Game Online Tumang Net dalam membangun sebuah usahanya.

Frederic Hamonangan Tumanggor selama 3 tahun menjalankan usaha game online ini. Baginya game adalah sebuah hiburan yang tak bisa tergantikan dan memotivasi dirinya untuk belajar tentang ilmu *programmer*. Banyak pendapat orang bahwa seorang *gamer* tidak memiliki masa depan yang cerah, suram, pemalas, dan tidak jelas. Bahkan rata-rata orang tua membenci anaknya jika memiliki hobi bermain *game*. Mereka takut masa depan anaknya hancur karena game. Namun tidak selamanya seorang *gamer* dipandang buruk bagi Eric. Dunia telah dikejutkan oleh *event E-Sport ( Electronic Sport )* yaitu bidang olahraga yang menggunakan game sebagai ajang kompetisi pertama dan mengejutkan adalah event sport Dota 2 dengan total hadiah 13.000.000 \$ dengan nama *The International Dota 2* pada bulan Agustus 2015 yang lalu. Pool prize sebesar 8.000.000 \$ ( atau senilai dengan Rp. 108.000.000.000 ) sungguh hadiah yang cukup menakjubkan.

Atas dasar inilah banyak orang Indonesia yang tidak menyadaribahwa

kompetisi tersebut telah mengalahkan hadiah untuk pemenang Olimpiade olahraga internasional lainnya. Frederic berkata :”*Motivasi Saya membuka usaha Warung Internet Tumang Game Online ini dengan tujuan memfasilitasi dan mencari pemain yang memiliki bakat untuk mengikuti event E-Sport baik di kelas nasional maupun internasional* “. Inilah alasan Eric mendirikan usaha Warung internet Game online dengan harapan bisa menghasilkan pemain yang 34 untuk *event* E-Sport baik lokal maupun nasional sesuai passion para pemain dan menjadikan Warung Internet Game Online Tumang ini sebagai fasilitas yang terbaik bagi para gamer. Warung internet Tumang Game Online didirikan pada 20 Maret 2014 dengan menyewa sebuah komplek Ruko *Java Square* di jalan Jawa selama 3 tahun. Memilih Ruko *Java Square* karena lokasi tersebut lebih dominan sebagai tempat usaha Warung Internet Game Online dan surganya para gamers. Warung internet Tumang Game Online ini memiliki konsep yang cukup unik dibandingkan dengan warung internet game online lainnya.

Diawal pembukaan mengadakan sebuah *event* dengan hadiah yang cukup menarik. Semakin pemain sering lama bermain game online di warung internet tersebut maka pemain tersebut dapat poin yang bisa dikumpulkan dan ditukarkan dengan hadiah menarik. Contohnya pemain bermain selama 3 jam mendapatkan 3 point dan jika berhasil mengumpulkan 100 point bisa ditukarkan dengan kaos Tumangers dan gratis bermain selama 30 jam. Kemudian dari segi fasilitas warung internet game online ini memiliki *headphone* pada setiap perangkat pc (*personal computer*) yang siap untuk dimainkan dibandingkan dengan warung internet game online lainnya rata-rata menggunakan *speaker* yang cukup membuat bising dan tidak nyaman saat bermain.

#### **4.1.2 Maksud dan Tujuan**

Maksud dan tujuan didirikannya Warung Internet Tumang Game online

adalah sebagai berikut :

1. Memberikan pelayanan yang terbaik dan kenyamanan bagi para pelanggan

2. Memberikan fasilitas dan mensupport pelanggan yang memiliki bakat untuk mengikuti *event* e sport baik lokal maupun nasional dengan syarat memakai label Tumang di setiap tim yang berminat.

#### **4.1.3 Struktur Usaha Warung Internet Tumang Game Online**

Dalam usaha Warung Internet Tumang Game Online demi memperlancar usahanya menggunakan struktur diantaranya sebagai berikut :

1. Pemilik Usaha Warung Internet Game Online yaitu Frederic Hamonangan Tumanggor
2. Pengawas Usaha Warung Internet Game Online yaitu Ryan Tumanggor
3. Teknisi Usaha Warung Internet Game Online yaitu Wahyu Hanif
4. Operator pagi menjaga mulai Hari Senin sampai Rabu yaitu Abil
5. Operator malam menjaga mulai Hari Senin sampai Rabu yaitu Affan

6. Operator pagi menjaga mulai Hari Kamis sampai Jumat yaitu Dedi
7. Operator malam menjaga mulai Hari Kamis sampai Jumat yaitu Welly
8. Operator pagi menjaga mulai Hari Sabtu sampai Minggu yaitu Kiki
9. Operator malam menjaga mulai Hari Sabtu sampai Minggu yaitu Fardi.

#### **4.1.4 Sasaran**

Dalam usaha Warung Internet Tumang Game Online sendiri memiliki Sasaran konsumen yaitu sebagai berikut :

1. Pelajar yaitu adalah anak-anak yang bersekolah mulai dari jenjang sekolah SD, SMP, dan SMU.
2. Mahasiswa yaitu adalah remaja yang bersekolah di universitas maupun akademi

#### **4.2 Faktor Penyebab *Trashtalk***

*Trashtalk* sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari baik dalam media

sosial maupun kehidupan nyata. *Trashtalk* sendiri adalah ucapan atau kata-kata kasar yang dtujukan kepada orang lain sebagai bentuk ungkapan rasa emosional. Namun *trashtalk* ini bisa menjadi kebiasaan yang buruk bagi yang melakukannya. Paling sering dijumpai pada salah satu permainan game online yaitu Dota 2. Dalam *trashtalk* itu sendiri peneliti membagi menjadi 2 kategori. Dimana yang pertama adalah faktor dari dalam permainan itu sendiri atau internal. Faktor yang kedua adalah dari luar permainan itu sendiri. Faktor internal yaitu berupa keterbatasan bahasa, tidak mengetahui rule of game atau peraturan permainan, dan karakter pemain yang egois . Sedangkan faktor yang eksternal adalah berupa lingkungan Warung Internet Game Online itu sendiri. Penjelasan dari kedua faktor adalah sebagai berikut :

#### **4.2.1 Keterbatasan Bahasa**

Keterbatasan bahasa adalah merupakan faktor internal penyebab terjadinya komunikasi *trashtalk*. Seperti yang telah diapaparkan oleh Listhon sebagai berikut “*Banyak gamers Dota 2 yang memiliki*

*keterbatasan bahasa sehingga sulit untuk berkomunikasi antar satu tim. Pengetahuan bahasa inggris yang minim sangatlah sulit bagi gamers untuk mengerti pesan antar satu tim karena Game Dota 2 seluruhnya menggunakan bahasa Inggris bukan Bahasa masing-masing*”. Seluruh isi permainan game online Dota 2 semuanya menggunakan bahasa Inggris, karena bahasa Inggris merupakan bahasa yang Internasional dan cukup mudah dipahami oleh gamers lain dalam berkomunikasi antar satu tim.

Sehingga gamers sering kesal dan emosi jika bertemu dengan gamers yang memiliki keterbatasan pemahama dalam bahasa Inggris. Sebagai rasa ungkapan kekesalannya seringkali mengucapkan RIP(Rest In Peace) English yang artinya “Bahasa Inggris telah mati”. Seperti yang telah dipaparkan oleh Listhon sebagai berikut :” *Kalau saya bertemu dengan gamers yang tidak bisa bahasa Inggris, saya merasa kesusahan dan sebal jika gamers berasal dari negara sendiri masih bisa dijelaskan dengan bahasa Indonesia tapi kalau sudah berasal*



*dari negara lain, saya sering mengucapkan RIP English, Can you learn English more Idiot ? ( Bahasa Inggris telah mati, Bisakah kamu belajar bahasa Inggris lebih keras lagi, Orang Bodoh ?)”. Dari paparan Listhon tersebut bahwa faktor penyebab komunikasi trashtalk adalah keterbatasan Bahasa salah satunya yaitu pemahanaman Bahasa Inggris yang masih kurang di kalangan gamers Dota 2 ini.*

#### **4.2.2 Rule Games atau Peraturan Permainan yang diabaikan**

Frendy memaparkan bahwa banyak gamers yang sering tidak mengerti tentang rule games atau peraturan dalam permainan Dota 2 yaitu sebagai berikut : “ *Saya seringkali menemukan banyak gamers yang tidak mengerti peraturan dalam permainan Dota 2 ini sehingga menyebabkan saya emosi dan berkomunikasi dengan kata-kata kotor karena hal itu adalah Spontan*”. Banyaknya gamers yang tidak mengetahui peraturan permainan menjadi pemicu terjadinya komunikasi trashtalk karena gamers yang tidak mengetahui peraturan permainan bisa

jadi pemicu kekalahan dalam permainan ini.

Penyebab gamers tidak mengerti tentang peraturan permainan adalah tidak mengikuti atau melewati tutorial atau pelajaran cara bermain dengan benar yang telah disediakan oleh permainan Dota 2. Seperti yang telah dipaparkan oleh Frendy sebagai berikut :” *Banyak Gamers yang sering melewati tutorial atau petunjuk cara bermain dalam game ini sehingga menjadi gamers satu tim menjadi kesal dan gamers yang melakukan hal itu adalah Noob Gamers atau Pemain yang Bodoh yang tidak mau menerima kritikan dan saran*”. Noob Gamers adalah pemain pemula cenderung melakukan tujuh hal yang menyebabkan terjadinya komunikasi trashtalk seperti yang telah dipaparkan oleh Amban sebagai berikut :

*“ Noob Gamers sering melakukan 6 hal kesalahan yaitu seringkali Active feeding atau tumbal pada musuh, sering mencuri Kill atau Kill Steal, tidak bisa Farming dan Last Hit, tidak bisa memberi Laporan Missing In Action, Tidak mengetahui Role*

*Tank, Carry, dan Support, dan Mental yang mudah menyerah*". Penjelasan enam hal yang dilakukan oleh Noob Gamerss atau gamers bodoh sebagai berikut:

- a) Sering Melakukan *Active Feeding* merupakan tindakan dimana seorang gamers sering mati ditangan *hero* lawan yang dilakukan secara sengaja sehingga membuat *hero* lawan mendapatkan banyak *gold* mempercepat lawan mendapatkan item untuk memperkuat *hero* mereka. Tentunya sangat membuat kesal karena sangat merugikan bagi tim. Rata-rata *noob gamers* sering melakukan ini dengan berbagai alasan dan tidak mau diberi saran.
- b) Sering *Kill Steal* merupakan salah satu tindakan yang paling dibenci oleh semua gamers Dota 2. *Kill steal* merupakan tindakan dimana salah seorang gamers mencuri *kill* dari

gamers lainnya secara sengaja ketika *hero* sedang sekarat. Hal ini sering memancing keributan antar sesama anggota tim. *Noob gamers* sering melakukan tindakan ini tanpa memohon maaf pada pemain lainnya.

- c) Tidak bisa *Farming* dan *Last hit* merupakan kegiatan dimana para gamers menggunakan *hero* yang mereka pilih untuk mengumpulkan *gold* dengan cara membunuh *creep* lawan, *creep* hutan atau menghancurkan *tower* lawan agar nantinya bisa membeli item untuk memperkuat *hero* tersebut. Sedangkan *last hit* sendiri merupakan teknik *farming* dimana kalian hanya perlu menyerang *creep* pada saat mereka sekarat agar bisa mendapatkan *gold* dan *exp*. Cara ini dianggap lebih efisien sekaligus bertujuan untuk menahan alur serangan dari tim kalian agar tidak terlalu cepat

mencapai *tower* lawan. Alur serangan disini berfungsi untuk melihat pandangan ketika banyak musuh yang menghilang dan menghindari sekaligus mengantisipasi serangan mendadak.

- d) Tidak bisa memberi laporan *Missing in Action* merupakan tindakan dimana para gamers memberi laporan kepada anggota tim lainnya bahwa hero musuh yang berada di *line* (jalur) yang sama dengan gamers tersebut tiba-tiba saja menghilang. Hal ini dilakukan untuk memperingatkan anggota tim lain agar tidak mudah diserang secara tiba-tiba atau lebih waspada terhadap pergerakan hero musuh. Hal ini sering dilupakan bagi *noob gamers*
- e) Tidak tahu tentang *RoleTank*, *Carry*, dan *Support* merupakan role yang sangat penting ketika memilih hero dengan

memperhatikan struktur tim yang benar. Tank merupakan peran untuk mereka yang menggunakan hero-hero dengan ketahanan tubuh, *armor* (pelindung), dan *HP* (Heath Point) atau nyawa yang tebal biasanya peran tank berfungsi sebagai open war atau hero yang memulai pertarungan terlebih dahulu. *Carry* merupakan peran untuk mereka yang menggunakan hero-hero dengan *damage* (kerusakan) yang besar dan *attack speed* (kecepatan serangan pukulan) yang tinggi biasanya peran carry ini sendiri berfungsi untuk membunuh hero musuh atau mengkill *hero* musuh juga sebagai disebut finisher atau pembantai. Terakhir yaitu Support merupakan peran untuk mereka yang menggunakan *hero-hero* memiliki banyak *skill support* (pendukung) dan *disable* (penggagal serangan musuh). Tugas

seorang *Support* ini sendiri selain membantu *Carry* melakukan *kill*, *Support* juga bertugas untuk memasang *Ward*. *Ward* disini adalah sebuah benda seperti cctv kamera untuk mendeteksi pergerakan musuh. Sebenarnya komposisi tim yang benar terdiri 2 *Tank*, 2 *Support*, dan 1 *Carry*. Namun yang sering dilakukan oleh *noob gamers* yaitu 3 *Carry*, 1 *Tank*, dan 1 *Support* yang membuat susah untuk memenangkan dalam pertandingan.

- f) Mental yang mudah menyerah dan sering *leave* atau meninggalkan permainan. Rata-rata *noob gamers* sering tidak mau menerima saran dan tidak mau disalahkan. Misalnya disaat skor *Kill* sudah jauh dan dimenangkan oleh lawan dan tower yang sudah banyak yang hancur para *noob gamers* sering menyalahkan tim dan mengatakan tim yang tidak

berguna padahal tidak mau introspeksi diri sendiri itulah yang dilakukan pada *noob gamers* pada umumnya. Sebagai wujud emosinya *noob gamers* langsung meninggalkan permainan dan tidak kembali pada permainan yang sering disebut *leave game*. Sehingga menyebabkan permainan tidak seimbang dan peluang kekalahan semakin besar. Sifat inilah yang dibenci oleh para gamers yang sudah berpengalaman

#### **4.2.3 Karakter Gamerss yang Egois**

Toni memaparkan bahwa Noob Gamerss cenderung memiliki karakter yang egois saat mulai bermain sebagai berikut : “*Hal yang sering membuat saya sebal adalah bertemu dengan Noob Gamerss sehingga spontan saya melakukan komunikasi trashtalk pada pemain tersebut karena hampir seluruhnya Noob Gamerss adalah pemain yang Egois dan cenderung tidak memperhatikan struktur tim yang*

*dibutuhkan*”. Sehingga pengaruh gamers yang cenderung memiliki karakter egois ini seringkali memicu terjadinya *trash talk* karena sebelum permainan dimulai mereka cenderung memilih hero atas keegoisannya dan memaksakan kehendaknya sehingga membuat tim mengalami kekalahan. Seperti yang dipaparkan Toni saat bermain bertemu noob gamers sebagai berikut:” *Kita membutuhkan Support, Kamu aja Support Bodoh, OK saya Support, dan ketika Saya menjadi Support pemain yang mengejek saya malah menjadi beban dan sumber kekalahan dalam permainan, akhirnya saya membalas Kamu Carry Ampas Otak dipakek Goblok*”. Jadi disimpulkan bahwa karakter pemain yang egois menjadi pemicu terjadinya komunikasi *trash talk*.

#### **4.2.4 Lingkungan**

Salah penyebab faktor kata-kata kotor atau *trash talk* yang berasal dari luar atau faktor eksternal adalah lingkungan. Lingkungan sangat berpengaruh bagi sikap yang bisa berujung kebiasaan oleh para gamers. Lingkungan warung internet *Tumang Game Online* adalah

lingkungan yang bebas tanpa batasan umur tentunya, hanya saja dominan para *gamers* adalah remaja, dan anak-anak. Sedangkan untuk peraturan warung internet seringkali diabaikan dan diremehkan. Rata-rata *gamers* atau pelanggan warung internet *Tumang Game online* adalah remaja yang kurang diperhatikan oleh orang tua dan ada orang tua yang tidak mendukung bakat *game* sebagai dunianya sehingga kurang mementikan nasib pendidikan sekaligus bebas dalam bertindak. Karena bagi mereka *game* adalah dunia yang penuh kebebasan melakukan apa saja dan lebih nyaman bersosial di dunia maya.

Dari lingkungan yang penuh dengan komunitas anak yang malas bersekolah dan sering berkumpul dengan orang dewasa sehingga inilah yang menyebabkan kebiasaan melakukan *trash talk* atau kata-kata kotor. Yaitu mereka dengan cara meniru apa yang diucapkan oleh orang dewasa dan lambat laun menjadi kebiasaan. Seperti yang dipaparkan oleh Abil sebagai berikut : “ *Penyebab Saya melakukan kebiasaan berkomunikasi dengan kata-kata kotor karena di*

*lingkungan Saya bermain seringkali saya mendengar kata-kata kotor berupa umpatan dari teman saya kemudian saya tirukan dan lama lama menjadi kebiasaan.”*Kebanyakan dari mereka menyapa teman mereka dengan berbagai macam kata kasar seperti Cok, Asu, dan sebagainya. Dan lebih parahnya lagi kata-kata kasar digunakan sebagai lawakan atau candaan saja. Terkadang dari candaan tersebut ada gamers yang tersinggung dan ada yang ikut tertawa saja.

### **4.3 Dampak Dari Penggunaan Trashtalk atau Kata-kata Kotor**

Trashtalk atau kata-kata kotor pastinya dapat berdampak yang sangat negatif bagi para gamers atau kepada siapapun yang memiliki kebiasaan ini. Dalam penelitiannya peneliti menemukan dampak yang dilakukan oleh gamers ketika sering melakukan kata-kata kotor atau trashtalk baik dari dalam permainan Dota 2 itu sendiri maupun kehidupan sehari-hari. Dan peneliti membaginya menjadi dua faktor yaitu internal dan eksternal. Faktor internal dalam permainan Dota 2

yaitu berupa Report atau laporan yang dilakukan oleh gamers terhadap sikap gamers yang sering menggunakan trashtalk atau kata-kata kotor, bermain di low priority yaitu pertandingan berkumpulnya para gamers yang sering melakukan meninggalkan permainan, sering mendapat laporan yang buruk dari gamers lain, dan tidak bergerak selama permainan atau sering disebut dengan istilah AFK ( *Away From Keyboard* ), dan Banned akun atau pemblokiran akun. Seperti yang dipaparkan oleh Affan sebagai berikut : “ *Dampak gamers yang sering menggunakan komunikasi Trashtalk adalah mendapatkan Report atau laporan dan yang kedua adalah Dibanned Akun atau pemblokiran akun secara permanen.*”

Sedangkan faktor dari luar atau eksternal dari kebiasaan gamers melakukan kata-kata kotor atau trashtalk dalam kehidupan sehari-hari yaitu membentuk kepribadian yang buruk, konflik , dan sanksi sosial. Seperti yang dipaparkan oleh Fikri sebagai berikut : “ *Dampak yang Saya rasakan ketika saya terbiasa melakukan komunikasi*

*trashtalk dalam kehidupan sehari-hari yaitu membentuk kepribadian yang buruk seperti suka meremehkan orang lain, konflik, dan sanksi sosial.*” Berikut ini adalah penjelasan dari kedua dampak tersebut :

#### **4.3.1 Report atau Laporan yang Dilakukan oleh Gamers lain**

Report atau laporan yang dilakukan oleh Gamerss lain untuk melaporkan tindakan gamers yang sering melakukan kesalahan. Report sendiri dibagi menjadi 3 yaitu Communication Abuse atau perkataan kasar, Intentional Ability Abuse atau penggunaan skill hero yang secara asal-asalan, dan Intentional Feeding atau selalu menjadi makanan bagi musuh sehingga menyebabkan kekalahan dalam permainan. Berikut ini adalah paparan oleh Wahyu yaitu : “ *Dampak yang diterima oleh Gamers jika sering melakukan kegiatan komunikasi trashtalk adalah mendapatkan repport yang terdiri dari Communication Abuse, Intentional Ability Abuse, dan Intentional feeding*

Report atau laporan yang dilakukan oleh gamers lain ini adalah sebagai bentuk kekesalan gamers lain

terhadap gamers yang sering menggunakan kata-kata kotor atau *trashtalk*. Jika report atau laporan yang dilakukan oleh gamers lain terlalu banyak terhadap gamers yang sering menggunakan kata-kata kotor atau *trashtalk* maka gamers tersebut dijatuhkan hukuman dari pihak server. Report ini sendiri dari tiga tipe yaitu sebagai berikut :

- a. *Comunication Abuse* atau Perkataan Kasar baik berupa *chat* (obrolan yang diketik) maupun *chat voice* (obrolan yang berupa suara). Obrolan yang diketik (*chat*) biasanya berupa *blaming* (mengeluh) tentang kesalahan pada tim dengan mengucapkan kata kasar seperti “*My Team Is So Noob Go end it this Fucking Game*”

Tim Saya sangat buruk cepatlah selesaikan permainan bajingan ini. Seringkali menemukan *gamers* yang sering melakukan *chat* (obrolan) seperti ini sehingga sanksinya berupa bermain di *Low Priority Match* (pertandingan perkumpulan gamers terburuk).

- b. *Intentional Ability Abuse* atau penggunaan kemampuan atau skill yang salah dilakukan secara sengaja. Laporan ini berupa pemain yang sering melakukan kesalahan dan dilakukan secara sengaja ketika mengeluarkan skill atau kemampuan sehingga menyebabkan tim kalah saat bertarung dengan musuh. Jika laporan yang dilakukan gamers sering melakukan hal seperti ini maka akan dijatuhkan sanksi berupa bermain di *low priority match* (pertandingan perkumpulan gamers terburuk)
- c. *Intentional feeding* atau pemberian makanan lebih disebutnya tumbal yang dilakukan secara sengaja. Laporan ini berupa pemain yang sering melakukan tumbal terhadap musuh sehingga musuh dapat bertambah kuat dan memenangkan permainan dengan mudah. Jika *gamers* sering mendapatkan laporan ini maka akan dijatuhi sanksi berupa bermain di *low priority match* (pertandingan perkumpulan gamers terburuk).

Dengan macam tiga *report* atau laporan tersebut maka gamers yang sering memainkan di *low priority match* ( pertandingan perkumpulan gamers terburuk ). Dan *low priority match* ( pertandingan perkumpulan gamers terburuk ) ini sendiri merupakan permainan yang cukup menantang. Dikatakan menantang karena dalam pertandingan kali ini bermain mode *Single Draft* yaitu gamers hanya memilih satu hero dari tiga hero yang acak rolenya bisa jadi pilihannya *Tank* atau *Carry* dan *Support*. Untuk melewati zona *low priority match* ( pertandingan perkumpulan gamers terburuk) ini gamers harus memenangkan sebanyak lima *match* atau pertandingan.

#### **4.3.2 Banned Akun atau Pemblokiran Akun**

*Banned* Akun atau pemblokiran akun akan terjadi jika gamers masih bertindak *trash talk* atau kata-kata kotor selama di *low priority match* (pertandingan perkumpulan gamers terburuk ). *Banned* akun merupakan sanksi tegas yang dilakukan oleh pihak server dengan tujuan gamers



segera menghentikan atau berhenti dalam sikap *trashtalk* atau kata kata kotor seperti yang dipaparkan oleh Awang sebagai berikut : “ *Saya sering melakukan kebiasaan komunikasi trashtalk dalam permainan Dota 2 dan saya tidak buka akun saya karena telah dibanned atau dbokir oleh pihak Steam* “. Jika akun gamers sudah di banned atau diblokir oleh pihak server, maka pemain tidak bisa memainkan id tersebut dan secara mau tidak mau gamers harus berani membuat akun baru jika ingin masih ada keinginan bermain. Akun baru disini berarti harus memulai dari awal lagi atau nol lagi dimana level kembali id *gamers* seperti awal dan sistem ranking atau penilaian gamers dimulai dari nol. Bermain dari awal sungguh tidak sangat menyenangkan bagi para gamers karena selain membuang waktu yang cukup lama dan kehilangan perlengkapan *hero* yang telah dimiliki.

### **4.3.3 Membentuk Kepribadian yang Buruk**

Membentuk kepribadian yang buruk adalah bentuk dampak dari kebiasaan

dari *trashtalk* atau kata-kata kotor bagi gamers dalam kehidupan sehari-hari. Dengan seringnya menggunakan *trashtalk* atau kata-kata kotor dapat menyebabkan kebiasaan yang buruk bagi gamerscontohnya sering merendahkan orang lain. Merendahkan disini dalam artian gamers sering mengolok orang lain dengan kata kasar dan bahkan menyapa orang yang disekitar mereka dengan kataan yang kasar.

Merasanya dirinya jauh lebih baik dari orang lain sehingga orang lain disangka lebih bodoh dari dirinya dan dirinya adalah gamers yang terbaik. Sikap inilah yang membuat para gamers terkesan negatif dan angkuh yaitu tidak mau menerima saran dan kritikan orang lain seperti yang telah dipaparkan oleh Toni sebagai berikut : “ *Saya sering meremehkan orang lain dan saya lebih menggap saya lebih baik dari mereka akibat saya terlalu sering berkomunikasi trashtalk baik kepada orang lain maupun rekan saya sendiri.* Mereka cenderung hanya bisa mengkritik dengan bahasa yang buruk dan tidak

bisa memberikan solusi terhadap orang lain yang dikritik.

Dan kebiasaan melakukan kata-kata kasar atau *trashtalk* cenderung bersikap apatis atau acuh terhadap lingkungan sekitar dan cenderung mudah terbawa emosi jika dirinya dikritik oleh orang lain dan sekitar. Terbawa emosi inilah yang menyebabkan konflik dengan lingkungan sekitar. Itulah pembentukan karakter yang buruk jika gamers sering terbiasa menggunakan kata-kata kotor atau *trashtalk* dalam kehidupan sehari-hari.

#### **4.3.4 Konflik**

Konflik adalah keadaan sosial yang terjadi antara dua pihak atau lebih akibat ketidaksetujuan, kontroversi, dan pertentangan yang terjadi secara berterusan. Konflik merupakan dampak bagi gamers yang sering menggunakan kata-kata kotor atau *trashtalk*. Konflik bisa terjadi karena gamers sering menjadikan kata-kata kotor atau *trashtalk* sebagai kebiasaan. Seperti yang dilakukan gamers menggunakan kata-kata kotor atau *trashtalk* ketika menyapa orang lain.

Jika gamers menyapa teman-temannya dengan kata-kata kotor atau *trashtalk* mungkin dianggap biasa saja dan sebagai tanda wujud keakraban tapi jika menyapa orang lain dengan kata-kata kotor atau *trashtalk* bisa membuat hati orang lain jengkel dan berujung untuk mengajak berkelahi. Seperti yang telah dipaparkan oleh Ordo sebagai berikut : “ *Saya pernah mengalami konflik dengan gamers warung internet game online sebelah karena gamers tersebut telah melakukan komunikasi trashtalk yang buruk pada saya sehingga saya langsung mengajak berkelahi dan memukul karena spontan*”.

Banyak sekali yang terjadi konflik yang dilakukan gamers di warung internet Tumang Game online ini dengan warung internet game online sebelah alasannya hal sepele yaitu karena salah satu gamers warnet sebelah mengucapkan kata-kata kotor atau *trashtalk* terhadap gamers warung internet Tumang game online yang cukup membuat emosi akibat gamers warung internet Tumang game online penyebab kekalahan dari permainan Dota 2. Padahal gamers dari warung internet

Tumpang Game online sudah meminta maaf namun gamers warung internet Galaxy 2 game online tetap bersikeras dan asik mengolok-olok gamers warung internet Tumpang game online.

Sehingga gamers warung internet Tumpang Game online bernama Ordo itu menghampiri Paska gamers warung internet Galaxy 2 game online dan tanpa banyak bicara langsung memukul Paska namun konflik bisa teratasi setelah kedua pihak dilerai dan dipisahkan. Kata yang diungkapkan oleh Paska kepada Ordo yaitu “Emang dasarnya kamu Goblok Cok, Tidak jauh beda nurun Ibumu yang sama Gobloknnya” sungguh kata yang sangat tidak pantas dan membuat emosi. Padahal permainan game online Dota 2 hanyalah sebuah permainan saja yang tujuan untuk menghibur, dan mencari kawan bukan untuk berkelahi dan berkata kasar.

#### **4.3.5 Sanksi Sosial**

Sanksi Sosial adalah hukuman atau balasan yang harus diterima pada diri sendiri dalam masyarakat akibat ulah atau

kesalahan diri sendiri dalam bersosialisasi yang berbentuk dijauhi orang lain, dibenci, dan dicemooh. Gamers yang sering menggunakan kata-kata kotor atau trash talk sebagai kebiasaan dapat menerima sanksi sosial dilingkungan masyarakatnya. Entah itu berupa kritikan, kebencian, dan menjadi bahan olokan. Gamers yang menggunakan kata-kata kotor atau trash talk akan mendapatkan sanksi sosial yaitu berupa direndahkan dilingkungan masyarakat sekitar. Direndahkan disini dalam artian gamers sering dianggap tidak diajarkan sopan santun atau tata krama oleh orang tuanya dan dianggap tidak berpendidikan meskipun gamers sendiri sedang mengenyam pendidikan. Seperti yang telah dipaparkan oleh Amban sebagai berikut : “ *Saya seringkali mendapatkan sanksi sosial dilingkungan rumah saya dan mereka menganggap saya tidak berpendidikan dan tidak diajari sopan santun oleh orang tua saya*”.

Namun sanksi sosial ini sendiri berfungsi agar gamers berhenti dari kebiasaan untuk berbicara kata-kata kotor atau

trashtalk. Sanksi sosial ini tidak berasal dari masyarakat saja melainkan dari keluarga gamers itu sendiri akibat tindakan gamers yang telah melampaui batas maka harus diberi hukuman atau sanksi berupa teguran keras agar gamers berhenti menggunakan kata-kata kotor atau trashtalk. Kebiasaan kata-kata kotor atau trashtalk harus segera dihentikan karena selain tidak enak didengar oleh orang lain, dapat membentuk kepribadian yang buruk yaitu cenderung mudah meremehkan orang lain, dan dipandang rendah dan tidak berpendidikan.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **1.1 Kesimpulan**

*Trashtalk* memiliki banyak faktor dan dampak yang cukup negatif bagi para *gamers* maupun pada individu lainnya. *Trashtalk* sendiri sebenarnya adalah kata-kata kotor yang dilontarkan kepada orang lain sebagai wujud ungkapan rasa emosional dengan tujuan melecehkan, bisa juga sebagai mengembalikan semangat untuk memenangkan permainan, dan yang

terakhir adalah sebagai cara licik untuk membuat musuh menjadi jengkel sehingga musuh tidak fokus pada permainan dan memudahkan untuk meraih kemenangan. Selanjutnya faktor penyebab trashtalk dibagi menjadi 2 yaitu internal dan eksternal. Faktor internal yaitu terdiri dari keterbatasan bahasa dari *gamers* tersendiri dan tidak mengikuti *role games* atau peraturan permainan Dota 2. Kemudian faktor eksternal yaitu lingkungan atau kawasan sekitar warung internet game online Tumang. Sedangkan dampaknya dibagi menjadi dua kategori yaitu internal dan eksternal. Secara dampak internal yaitu meliputi *report* atau mendapatkan laporan dari gamers lain, dan *banned* akun atau pemblokiran akun. Kemudian dampak secara eksternal yaitu meliputi membentuk kepribadian buruk, konflik, dan sanksi sosial.

Jadi kesimpulannya adalah trashtalk merupakan tindakan yang sangat negatif baik bagi para gamers maupun individu lainnya jika sering terbiasa dengan kebiasaan trashtalk baik dalam dunia games atau permainan, media sosial, maupun

kehidupan sehari-hari. Ditujukan bagi pengusaha warung internet game online seharusnya membuat peraturan yang ketat bagi para pelanggannya untuk tidak membiasakan bertrashtalk karena selain membuat suasana bising, juga bisa merugikan bagi pelanggan lain karena trashtalk bisa menyebabkan konflik secara spontan dan tiba-tiba. Kemudian bagi pengusaha warung internet game online seharusnya tidak memikirkan keuntungan saja melainkan memberikan larangan keras bagi pelanggan yang sering bolos sekolah.

## **1.2 Saran**

Trashtalk memiliki banyak faktor dan dampak yang cukup

negatif bagi para players. Diantaranya faktor yang terdiri internal berupa, keterbatasan bahasa, tidak mengerti peraturan, dan karakter pemain pemula yang egois sedangkan eksternalnya adalah berupa Lingkungan. Sedangkan dampak eksternalnya adalah membentuk kepribadian yang buruk diantaranya suka meremehkan orang lain, kemudian dapat menyebabkan konflik, dan mendapatkan sanksi sosial. Diharapkan players harus bersifat optimis bahwa game adalah tujuan untuk hiburan semata bukan menjadi tindakan yang buruk atau kebiasaan yang buruk.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aspikom, Komunikasi 2.0, Yogyakarta: Mata Padi Pressindo, 2011.
- Effendy, Onong Ichjana. 1985. Ilmu Komunikasi Teori dan praktek. Bandung: CV. 1985.
- Effendy, Onong Ichjana. 1993. Ilmu, Teori & Filsafat Komunikasi. Bandung: Pt Citra Aditya
- Flew, Terry, New Media : An Introduction. New York : Oxford University Press, 2002.
- Kriyantono, Rachmat. 2007. Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta: Kencana .
- Liliweri, Alo. 1991. Komunikasi Antar Pribadi. Bandung: PT Citra Aditya Bakti. Bakti.
- Mulyana, Deddy, Prof. Dr. M.A., Ph.D. Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar: 263. PT Remaja Rosdakarya: Bandung, September 2011.
- Piliang, Yasraf Amir. Dunia Yang Dilipat. Yogyakarta: Jalasutra, 2004.
- Poerwadaminta, W.J.S. 1989. Kamus Umum Bahasa Indonesia: 526.
- Rakhmat, Jalaludin. 2007. Psikologi Komunikasi. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Ronald B. Adler & George Rodman, Understanding Human Communication, New York: Oxford University Press, 2006.
- Stephen W. Little John. Teori Komunikasi. Salemba Humanika: Jakarta, 2011
- Wenner J. Severon & James W. Tankard Jr. Teori Komunikasi Sejarah, Metode, dan Terapan. Kencana Prenada Media Group: Jakarta, Februari 2007.

West, Richard & Turner, Lynn H, Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi (Introduction Communication Theory: Analysis and Application), Jakarta: Salemba Humanika,2008.

Sumber Lain:

([www.sumberpengetahuan.com](http://www.sumberpengetahuan.com) diakses pada tanggal 30 Maret 2017 pukul 06.00 WIB).

([www.gurupendidikan.com](http://www.gurupendidikan.com) diakses pada tanggal 30 Maret 2017 pukul 06.02 WIB).

[www.ggwp.id.com/perkembangansejarahMOBAdanDota2](http://www.ggwp.id.com/perkembangansejarahMOBAdanDota2) diakses pada 28 Desember2017

[http://id.wikipedia.org/wiki/Media sosial](http://id.wikipedia.org/wiki/Media_sosial) diakses pada 28 Desember 2017

[http://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah Dota 2](http://id.wikipedia.org/wiki/Sejarah_Dota_2) diakses pada 18 Agustus 2017