

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penelitian ini akan mencoba menyoroiti 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 teamnya 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 ada 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 negara kami 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 Warnet 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 *trash talk* 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 *trash talk* dan tidak memberikan peluang bermain game pada anak yang bolos sekolah.