

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penelitian ini meneliti fenomena *trash-talking* dalam *game online* Sky: Children of the Light (Sky: COTL), melalui wawancara mendalam pada pemain dalam *game* tersebut. Penelitian ini mengartikulasikan praktik *trash-talking* dengan menganalisis bagaimana fenomena *trash-talking* dilakukan dalam permainan Sky: Children of the Light (SKY COTL), oleh pemain *game* tersebut. Maka dari itu peneliti menggunakan metode kualitatif dengan wawancara mendalam untuk mengetahui fenomena tersebut.

Seiring dengan perkembangan teknologi, terjadi perubahan besar pada kebutuhan manusia untuk melakukan kegiatan komunikasi. Perubahan tersebut hadir dalam bentuk teknologi komunikasi yang menjadi roda perkembangan kegiatan komunikasi sehari-hari, dari medium tradisional menjadi satu kesatuan jaringan dalam wadah digital. Hal tersebut disebut sebagai konvergensi, dimana menurut gagasan Mueller (1999) bahwa semua mode komunikasi dan informasi akan berkumpul menjadi keterhubungan digital (*digital nexus*). Integrasi antar media memudahkan penggunaannya untuk melakukan aktivitas tertentu. Seperti contohnya kemunculan perangkat digital komputer dan *handphone* yang didukung dengan adanya perkembangan internet, memudahkan penggunaannya (*user*) untuk mengakses informasi, dan memiliki jaringan yang luas terhadap dunia luar, termasuk mencari hiburan seperti menonton film, mendengarkan musik melalui platform digital, dan bermain video *game* berbasis online. Uniknya konvergensi juga muncul tumpang tindih pada medium yang lebih dalam seperti antara video *game* dengan platform sosial. Hal tersebut sejalan dengan perkembangan internet yang memungkinkan untuk

mengembangkan dunia virtual dalam *game* yang dapat diikuti oleh ribuan orang secara bersamaan.

Perkembangan video *game* meningkat setelah adanya teknologi *smartphone* seperti *iphone* dan *android* yang terkoneksi dengan internet mengakibatkan pemain dapat memainkan video *game* secara *on-demand*, *game offline* maupun memainkan *game online*. Secara terminologi, *game online* merupakan gabungan dari dua kata yaitu *game* dan *online* yang bermakna, permainan yang terkoneksi internet. Dimana *game online* memiliki ciri khas pada permainan terdapat fitur percakapan untuk memperluas jaringan atau bekerja sama dalam *game* (Candrakusuma, et al.)

Dengan meningkatnya pengguna video *game*, banyak penelitian yang sebelumnya membahas mengenai dampak dari penggunaan video *game* sendiri. Dari sisi positif, video *game* dinilai membawa dampak dimana video *game* digunakan sebagai taman bermain virtual bagi pemain untuk merasakan manfaat kognitif, motivasi, emosional, dan sosial dari *game* (Granic, et al., 2014). Sedangkan pada sisi negatifnya pemain *game* memiliki perilaku bermain *game* yang tidak sehat dan mengalami konsekuensi sosial, pendidikan, keuangan, dan emosional yang negatif. Menurut Arbian (2020) dampak yang telah dihasilkan tersebut dapat terjadi akibat adanya interaktivitas dalam *game*. Yang kemudian topik ini menjadi unik karena tidak dapat ditemukan pada medium komunikasi lainnya. Interaktivitas dalam *game* tersebut mencakup bagaimana pemain dapat mempengaruhi alur cerita mekanisme *game*, dan lingkungan *game* (The Artifice, 2017). Salah satu konsekuensi dari interaktivitas dalam *game online* tersebut adalah terjadinya *trash-talk*.

Menurut Conmy (2008) *trash-talk* merupakan komunikasi antar individu yang dilakukan secara sadar dan memiliki motif tertentu. Hal ini dilakukan oleh pemain untuk memenuhi alasan pribadinya, berupa hal positif (kesenangan) maupun negatif (merujuk pada intimidasi atau

kecaman terhadap pemain lain). Umumnya praktik *trash-talk* ditemukan pada permainan olahraga dimana pemain menyerang lawan secara verbal untuk menyatakan kekesalannya. Namun pada konteks video *game*, mulanya *trash-talk* banyak ditemukan pada MMORPG dengan fitur open chat seperti PUBG, dan Mobile Legends. Trash talking yang merupakan bagian dari toxic behaviour, merupakan kegiatan yang disengaja untuk mengusik kenyamanan (Mustofa, 2018). Menurut Emma & Fahlström (2014) Toxic behaviour merupakan kegiatan yang tidak mendukung, menguras tenaga, tidak bermanfaat, tidak memuaskan, dan seringkali tidak setara. Paham toxic behaviour ini sering dikaitkan dengan kegiatan dalam bermain *game* terutama *game online* dimana terjadi antara dua atau lebih individu.

Mulanya *Trash-talk* pertama kali diperkenalkan melalui kompetisi tinju oleh Muhammad Ali era 1960 (Conmy, 2008) dengan mengeluarkan judul album puisinya yaitu “I am the greatest”. Kalimat tersebut kemudian menjadi ciri petinju Muhammad Ali untuk mengintimidasi pesaingnya. Trash talking digunakan pada berbagai macam kompetisi olahraga yang memiliki tujuan untuk menjatuhkan mental lawan, diadaptasi pada permainan *game online* MMORPG dimana pemain melawan pemain lain untuk memperebutkan suatu gelar ataupun sebuah kebanggaan tersendiri.

Keunikan pada perkembangan video *game* kini tidak hanya sebagai wahana untuk memenuhi kebutuhan hiburan, namun juga sebagai platform untuk bersosialisasi dengan sesama pemain. Seperti pada *game online* Sky: Children of The Light (Sky: COTL) merupakan *Social game* MMORPG yang dikembangkan oleh *ThatGameCompany*, perusahaan *game indie* asal Amerika. Yang menarik, konsep permainan memiliki kaitan erat dengan kompetisi dan pencapaian sebagaimana menurut Song, Kim, Tenzek, & Lee (2013), kompetisi adalah komponen inti untuk *game*, sedangkan berbeda dengan Sky:COTL yang merupakan *game online* bertemakan petualangan

fantasi di sebuah kerajaan *sky* yang menitikberatkan pada unsur persahabatan antar pemain dalam *game*.



Gambar 1.1 Tampilan Game Sky Children of The Light
Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti, diambil 28 November 2020

Game Sky: COTL dipublikasikan pertama pada platform iOS pada tanggal 18 Juli 2019 yang kemudian versi Android dirilis menyusul pada 7 April 2020, dan kedepannya akan dirilis pada platform baru milik nintendo untuk nintendo switch pada bulan juni 2021. Sebelum me-rilis Sky: COTL, thatgamecompany yang merupakan perusahaan *game* juga merilis tiga *game indie* seperti *flower*, *abzu*, dan *journey*. Game ini juga telah diunduh sebanyak 35 Juta pada kedua platform iOS dan Android per Juli 2020. Dilansir pada venturebeat (2020) Game Sky: COTL mengalami kenaikan pengunduhan pada saat pandemi berlangsung, dikarenakan mode permainannya yang menenangkan dan merupakan *game* sosial yang artinya pemain dapat bertemu dan berinteraksi dengan pemain lain.

Penggunaan *game* sosial juga menjadi alternatif mode komunikasi yang populer, ketika pada saat pandemi, dimana tidak dapat bertemu dengan antar individu secara langsung. Thatgamecompany menawarkan pengalaman berbeda sebagai *developer game indie*, yang sering kali *game indie* keluar dari pakem industri video *game*, dan cenderung untuk

melakukan pendekatan-pendekatan lain. Seperti yang thatgamecompany lakukan pada *game* Sky: COTL dan *game-game* terdahulu nya, thatgamecompany menekankan model komunikasi yang unik sepanjang permainan baik dari pengalaman pemain pada *game* maupun pemain dengan pemain lainnya. Pada konteks komunikasi, thatgamecompany menjadikan Sky: COTL sebagai *social game* dimana yang interaksi merupakan kunci dari permainan, alur yang ditawarkan juga tidak linear atau memiliki akhir, namun karena permainan yang memiliki alur looping. *Loop gameplay* adalah istilah *game design* yang digunakan untuk menggambarkan aktivitas berulang yang akan dilakukan pemain saat bermain *game* (Duetzmann, 2020). Hal ini memungkinkan pemain untuk mengeksplorasi semua komponen yang ada pada dalam *game* terutama dalam penjelajahan bersama teman atau pemain lain.



Gambar 1.2 Proses membuka fitur chat pada user lain
Sumber: Dokumen Pribadi Peneliti, diambil 24 Desember 2020

Dalam *game* Sky: COTL batasan telah disesuaikan oleh developer *game* untuk menjaga keteraturan permainan baik dalam desain *game* juga etika permainan. Namun peneliti menemukan pemain tetap masih memiliki kebebasan dalam menggunakan fitur-fitur dalam *game* untuk berkomunikasi. Sebagai *social game* yang dapat dimainkan oleh siapa saja, Sky mengatur privasi dan mengontrol penggunaan bahasa untuk menghindari hal yang tidak diinginkan. Game sky: COTL juga membatasi bahasa-bahasa kasar terutama dalam bahasa Inggris. Untuk berkomunikasi menggunakan fitur chat Pemain *game* Sky: COTL harus membayar kepada teman dengan in-game currency, sebagai *consent* dari kegiatan komunikasi.

Kontrol permainan pada *game* memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri. Thatgamecompany menerapkan sensor pada kata yang mengandung muatan tidak senonoh seperti alat vital, ujaran kebencian, dan kata umpatan. Teks kemudian berubah menjadi merah dan tak terbaca oleh pemain lain. Kekurangannya adalah pada pemain sky yang menggunakan Bahasa Indonesia ada beberapa kata yang tidak seharusnya disensor namun karena sistem dari *game* tersebut memiliki sensor otomatis maka pesan tersebut tak terbaca. Seperti penulisan kata “dikit” atau “cuman” yang tidak memiliki konotasi negatif namun karena adanya sensor yang memiliki kosa kata bahasa Inggris, kata-kata tersebut diasosiasikan dengan alat vital dalam bahasa Inggris “*dick*” dan “*cum*”. Kontrol bahasa yang diciptakan untuk mencegah penggunaan kata-kata yang senonoh acap kali tidak efektif karena pemain dari *game* kerap melakukan praktik *trash-talking* pada *game*. Game Sky: COTL yang dikembangkan seramah mungkin untuk semua kalangan umur masih memiliki celah untuk melakukan praktik tersebut karena limitasi kontrol bahasa yang hanya berfokus pada bahasa Inggris.



Gambar 1.3 Sensor kata pada *game Sky: Children of the Light*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi Peneliti, diambil 24 Desember 2020

Pada Game Sky:COTL praktik *trash-talk* biasa terjadi pada grup kecil pertemanan, dimana setiap pemain sudah membuka fitur chat antar pemain, dan penggunaan item untuk berbicara kepada akun anonim seperti kursi. Menurut Sugiono (2019) terdapat enam konsep toxic yang mempengaruhi permainan yaitu AFK, Trash Talking (berkata kasar), Sering Mati, Memilih Hero Sembarangan, Skill Steal, dan tidak bisa diajak bekerja sama. Konsep tersebut berlaku pada penelitian mengenai Mobile Legends dan Arena of Valor yang merupakan *game MOBA*.

Dalam penelitian ini peneliti, mengambil sampel dari komunitas digital Discord pemain Sky Indonesia yaitu Sky ID Skyrians. Discord sendiri merupakan platform sosial berbasis komunitas yang populer pada kalangan pemain game. Pengguna discord dapat memanfaatkan fitur-futur seperti *server*, *channel*, *voice chat*, dan *video call* untuk bertukar pesan. Dalam platform ini, pengguna dapat mengkustomisasi username, dan *profile picture* pengguna sebagai identitas dalam platform. Server Sky ID Skyrians sendiri merupakan server komunitas pemain Sky: COTL Indonesia

yang memiliki fasilitas *channel* yang membahas *in-game activities*, OOT (*Out of Topic*), dan *voice channel* yang dapat dimanfaatkan oleh anggotanya sebagai media berkomunikasi suara ketika bermain.

Discord adalah aplikasi obrolan suara, video, dan teks gratis yang digunakan oleh puluhan juta orang berusia 13+ tahun untuk berbicara dan bergaul dengan komunitas dan teman (Discord, n.d). Discord merupakan platform sosial VoIP (*Voice over Internet Protocol*) dan *instant messaging application* yang diciptakan oleh Jason Citron pada tahun 2015 dimana platform ini dapat digunakan layaknya seperti aplikasi social media untuk berkomunikasi. *Server* Discord sebagian besar bersifat pribadi, maupun server terbuka yang dapat digunakan untuk undangan grup teman maupun komunitas untuk saling berinteraksi dengan sesama *user*. Umumnya Discord digunakan bagi komunitas dengan topik tertentu seperti gaming layaknya minecraft. Komunikasi yang ada pada platform Discord bersifat *opt-in* (partisipasi yang dipilih) agar pengguna dapat memiliki kendali penuh atas interaksi yang terjadi dalam aplikasi Discord.

Server Discord Sky ID Skyrians merupakan salah satu server komunitas pemain Sky: COTL di Indonesia. Dengan total 1.867 anggota, Sky ID Skyrians menjadikannya sebagai server pemain Sky: COTL Indonesia yang terbesar. Server Sky ID Skyrians didirikan pada 2 Agustus 2019 oleh Kiwi dengan nama awal komunitas “Sky ID COTL Indonesia Official”. Awalnya komunitas ini ada pada Grup Facebook dan LINE, namun dengan fitur komunitas virtual yang lebih lengkap pada Discord, Sky ID Skyrians berpindah pada platform sosial Discord. Pada server Discord Sky Id Skyrians sendiri terdapat sebanyak 70 *Server Channel* dengan kegunaannya yang berbeda-beda, dan sejumlah 22 *Voice Channel* yang dapat anggota Skyrians gunakan untuk membahas seputar game maupun membicarakan topik OOT. Server Sky ID Skyrians memiliki empat tipe keanggotaan utama yaitu anggota yang disebut sebagai Skyrians dan pengurus server yang disebut Moderatorians, Skydatorians, dan Centurians.

Peneliti ingin mencari tahu bagaimana penggunaan *trash-talk* pada online social game. Dikarenakan praktik trash talk yang umumnya muncul pada permainan berbasis kompetisi ditemukan pada *online social game* yang secara *gameplay* tidak memiliki unsur kompetisi didalamnya. Pada game *Sky: COTL* sendiri kosa kata trash talk telah di sensor oleh permainan atau yang dikenal pemain sebagai *redword*. Namun pemain masih dapat melakukan praktik trash talk selama permainan berlangsung.

Penelitian ini diteliti untuk membedah penggunaan praktik *trash-talking* pada pemain *online social game* *Sky: Children of the light* dengan metode indepth interview, agar penelitian dapat memberikan pemahaman mendalam terhadap penggunaan *trash-talk* pada pemain *online social game* *SKY: COTL*, dengan rumusan masalah sebagai berikut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana praktik *trash-talking* dalam hubungan pertemanan, atau dalam interaksi dalam komunitas digital discord”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana *trash-talking* digunakan sebagai praktik interaksi social dalam *online social game*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi penelitian selanjutnya terkait fenomena *trash-talking* dalam platform *online social game* dan perbandingan terhadap penelitian yang membahas *trash-talk* pada video game lainnya.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Trash Talking dalam *game* online

Dalam memperdalam penelitian ini, peneliti menelusuri dan merujuk pada penelitian sebelumnya yang memiliki kaitan tentang praktik *trash-talk* dan *game online* berbasis sosial. Penelitian seputar video *game* di Indonesia belum memiliki kedalaman terutama dalam membahas praktik komunikasi yang ada pada dalam *game* sosial. Namun di peneliti menemukan dua rujukan utama dalam penelitian dengan topik yang berbeda yakni penelitian milik Linda A Sugiono (2019) berjudul Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile legends dan Arena of Valor), kemudian penelitian milik I Gusti Ngurah, Ni Made Ras, dan Ade Devia Pradipta (2017) Berjudul Perilaku Trash Talking Remaja Dalam Game Online Dota 2.

Penelitian milik Linda A Sugiono yang berjudul Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile legends dan Arena of Valor) merupakan penelitian yang membahas tentang praktik Trash-Talking pada *game online* MOBA dengan pendekatan kualitatif. Game Online Moba sering dikaitkan dengan persaingan dan *trash-talking* antar pemain. Serupa dengan penelitian milik Linda A Sugiono, penelitian milik I Gusti Ngurah, Ni Made Ras, dan Ade Devia Pradipta yang membahas *game* moba Berjudul Perilaku Trash Talking Remaja Dalam Game Online Dota 2 merupakan penelitian kuantitatif dengan tujuan untuk menemukan fenomena perilaku Trash Talking pada anak remaja.

Kedua penelitian tersebut membahas konsep *trash-talking* pada *game* MMORPG MOBA, berbeda dengan peneliti yang mencoba mengungkap fenomena yang serupa, pada penelitian ini peneliti mengungkap praktik terselubung Trash Talking pada *game online* Sky:

COTL yang merupakan *game online* berbasis sosial dan persahabatan dimana pada *game* tersebut tidak seharusnya terdapat praktik *trash-talking* maupun *game* yang mengandung unsur kompetisi seperti *game* MOBA.

Sugiono (2019) menjelaskan bahwa *trash-talking* merupakan sebuah fenomena yang berpotensi dalam mengganggu atlet pada semua tingkat keahlian. Praktik *trash-talk* yang awal mulanya ada pada permainan olahraga dianggap sebagai praktik yang bernilai negatif. Namun berbeda dengan cabang olahraga bola basket yang telah menciptakan budaya yang tidak hanya mengakui *trash talk*, tetapi juga dirayakan (Albom, 1993). Pada konteks *game online* Candrakusuma, Gelgel, & Pradipta (2017) berpendapat bahwa *game online* memiliki sisi kompetitif sehingga konflik dapat timbul antar pemainnya. Dengan begitu *game online* dapat menjadi sebuah medium dimana praktik *trash-talking* dapat terjadi. Trash talking yang merupakan bentuk agresi, trash-talking merupakan bentuk komunikasi agresif yang melibatkan ejekan atau peningkatan diri (Yip, 2018). Terutama, kata-kata tersebut dapat menimbulkan dampak negatif atau hanya sebagai bentuk *main-main*. Yip dalam *Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and unethical behavior* (2018) juga menyatakan bahwa trash dalam interaksi permainan dengan teman, sering kali memiliki niat (motif) yang tidak berbahaya yang ditandai dengan ejekan yang menggabungkan ejekan atau kebesaran diri dengan humor.

Sugiono (2019) menyatakan bahwa praktik trash- talking mempengaruhi keadaan kognitif dengan tujuan mengalihkan dan mengurangi motivasi untuk bersaing dan mengubah keadaan afektif (kemarahan, frustrasi) pada pemain. Ketika berbicara soal kedekatan interpersonal antara pelaku trash talk, terdapat *trash-talker* dan target (Yip, 2018). Dalam interaksi sosial, orang sering memberi sinyal niat mereka untuk bekerjasama atau bersaing (Galinsky & Schweitzer dalam Yip, 2018). Seperti Yip (2018) menyatakan bahwa *trash-talk* memicu persepsi persaingan karena dua alasan teoritis. Pertama *trash-talk* menimbulkan

psikologis persaingan, maupun *playfulness*. Pada tingkatan ketidak sopanan untuk mengalahkan lawan atau pada sisi trash talker menjadi lebih menyenangkan, dan kalah dari lawan atau sebagai target yang melakukan praktik *trash-talk* menjadi lebih tidak menyenangkan. Namun pada konteks *trash-talk* dapat diterima sebagai proses berkomunikasi dalam permainan. Kedua, *trash-talk* meningkatkan arti penting perbandingan sosial antara target dan trash talker.

1.5.2 *Online Social Game* Sebagai Medium Sosial

Adams & Rollings (2007) menyatakan bahwa *game online* merupakan permainan dengan perangkat komputer dan melibatkan jaringan internet sehingga dapat terhubung dengan para pemain dari berbagai belahan dunia. Video *game* dilihat bagi banyak peneliti terdahulu sebagai media (Pérez-Latorre & Oliva, 2019). Berbeda dengan *Social Network Games* (SNG) yang dimainkan secara *asynchronous* Shin, D.-H., & Shin, Y.-J. (2011), Online Social Game merupakan permainan yang dimainkan secara daring dan sinkron dengan waktu (*realtime*).

Adanya perubahan pada model video *game*, Konsep virtual space Virtual space menjadi tempat baru untuk berdiskusi atau sekedar menyatakan pendapat. Setiap orang berhak menyampaikan opini, gagasan, dan ekspresinya secara bebas. Saat ini media sosial menjadi salah satu bentuk virtual space yang dekat dengan masyarakat. Mulai dari facebook, twitter, hingga instagram. Beberapa kasus terkait media sosial sebagai ruang publik biasanya berfokus pada facebook atau twitter. Proses komunikasi yang terjadi pada *game online* termasuk ke dalam CMC (*Computer Mediated Communication*) dimana fenomena ini merupakan sebuah proses komunikasi manusia melalui perantara komputer, melibatkan orang (John, 1997) CMC memberikan terobosan pada komunikasi dengan memberikan interaksi yang lebih luas, waktu yang lebih efisien hingga mengatasi masalah jarak antara partisipannya (Candrakusuma et al., n.d).

Terdapat konsep ludologi pada studi tentang *game* dimana menurut Fresca (1999) ludologi (dari *ludus*, kata Latin untuk "permainan"), merujuk pada "ilmu yang mempelajari *game* dan aktivitas bermain". Ludologi membahas tidak hanya akan mengacu pada cerita dan peraturan yang ada pada dalam video *game* namun pemain serta lingkungan/budaya yang melingkupinya menjadi kajian tersendiri. Pada konteks ini, interaksi menjadi salah satu komponen penting dalam konsep ludologi. Fenomena-fenomena dalam *game* tercipta dengan adanya kesadaran dalam memilih kegiatan dalam permainan. Video *game* yang menciptakan sebuah ruang baru dimana ruang virtual itu berfungsi untuk mereplikasi dunia nyata atau menggantikan dunia nyata itu sendiri. Realitas seakan dikaburkan oleh video *game*, pemain merasakan tidak hanya berada dalam *game* namun masuk ke dalam tahapan *immersion* dimana adanya keterikatan dan investasi emosional yang dialami oleh pengguna (Peterson, 2006). Video *game* menciptakan dunia, realita, institusi, dan menyusun logika berpikirnya sendiri. Menurut Galloway (2004) dalam Schulzke, realitas fiksi mencoba merefleksikan sebuah upaya untuk memproduksi dunia nyata (cara berpikirnya) seakurat mungkin. Representasi dunia nyata dimodifikasi sedemikian rupa dalam video *game* seperti pada *game* Sky: COTL penggunaan *ingame currency* yang berguna sebagai mata uang dan dapat dicari serta digunakan oleh pemain, juga pemain dapat membelinya sebagai *in-app purchase* (Pembelian dalam *game*), emoticon untuk mereaksikan komunikasi nonverbal, dan fitur chat untuk berbicara.

Pada mulanya komunikasi antar individu pada *game* memiliki beberapa kategori, menurut Wiklund di tingkat atas, perbedaan dapat dibuat antara komunikasi dalam *game* dan komunikasi di luar *game* (2005). Menurut Ducheneaut, et al., (2007) MMOGs memiliki ratusan fitur "sosial" yang dapat mengizinkan pemain untuk menunjukkan perilaku nonverbal (maupun verbal). Wiklund juga menyatakan bahwa komunikasi dalam *game* biasa terjadi tidak hanya ketika menirukan personality karakter *game*

namun juga atas kesadaran-kesadaran dari pemain tersebut. Dunia virtual tidak mengisolasi orang; alih-alih, hal itu memberi para pemain *game* komunitas baru yang beragam untuk diajak berinteraksi (Benedy, 2020).

Benedy (2020) Juga menyatakan bahwa *Online Game* telah bertransisi sendiri menjadi format yang melampaui *gameplay*-nya. Sekarang jejaring sosial dengan miliaran pengguna aktif harian yang masuk untuk bermain melainkan juga untuk terhubung dan berkomunikasi dengan teman dan orang asing. kini *game online* sosial telah difasilitasi oleh jejaring sosial seperti WeChat, Twitter, dan facebook dan telah menjadi hal yang lazim bagi pemain *online* (Kwon, dll 2016). *Game online* mengakibatkan interaksi sosial dalam *game* antar pemainnya melalui kompetisi, kooperasi, maupun kompetisi-koperasi (CoOp) melalui aktivitas dalam komunitas *online social game* (Liu et al., 2013).

Pemain dapat menumbuhkan hubungan interpersonal melalui kegiatan sosial seperti mengirim koin dan bermain sebagai bagian dari *guild* dengan teman komunitasnya (Gong et al., 2019). *Online social games* telah menambahkan lapisan dimensi baru dalam berkomunikasi, terutama lagi komunikasi dalam permainan *Massively Multiplayer Online Games* (MMOGs) antara pemain merupakan hal yang esensial (Spyridonis et al., 2018). Menurut Ducheneaut & Moore (2004) kebanyakan dari *game* MMORPGs memaksakan pemain untuk saling berinteraksi. MMORPGs menggunakan bentuk komunikasi pemain-ke-pemain yang berbeda berdasarkan gaya permainan mereka dan tingkat pencelupan yang diperlukan untuk menikmati pengalaman permainan sepenuhnya. Umumnya, ini dapat dicapai melalui suara, obrolan teks, atau perintah sederhana yang telah ditentukan sebelumnya (Manninen, 2003) dengan begitu, pemain dari *online social game* dapat berkomunikasi dengan pemain untuk mencapai tujuannya secara desain *game* maupun secara sosial.

1.5.3 Trash Talking dalam Online Social Game

Pada konteks permainan olahraga, kompetisi dilakukan untuk memuaskan hasrat pribadi yang mendukung nilai positif pada pemain serta menjatuhkan lawan secara verbal. Dengan seiringnya perkembangan zaman, praktik *trash-talking* diimplementasikan pada permainan *game online* yang memiliki nilai kompetisi. *Trash Talk*, diketik atau diucapkan, menjadi hal lumrah dalam dunia pemain *video game*, dengan situs yang menampilkan banyak referensi tentang penggunaan *trash-talk* (<http://www.gametrailers.com>). Menurut Conmy (2008) *Trash talk* merupakan bentuk dari komunikasi yang dilakukan secara sadar oleh individu untuk motif pribadi yang dapat bernilai positif dan negatif. Praktik *trash-talk* tidak dapat dianggap sebagai proses satu dimensi; Asumsinya, nuansa yang ada dalam setiap pengalaman *trash-talk* menghasilkan multi tafsir dari individu-individu yang terlibat di dalamnya (Conmy, 2008).

Yip, Schweitzer & Nurmuhamed dalam Sugiono (2019:18) mengkategorikan empat karakteristik *Trash-talking*: *Trash-talking* sebagai konteks ketidaksopanan, *trash-talking* sebagai komunikasi agresi, *Trash talking* terjadi tanpa atau dengan target (*targeted trash-talking*), penggunaan *trash-talking* bahasa kasar sebagai bahan candaan.

Dalam *game online*, menurut tipologi *game talk* Wright et al. (2002) praktik *trash-talk* merupakan bagian dari *distancing talk*. *Trash talk*, yang diketik atau diucapkan, menjadi hal biasa di dunia pemain *video game*, terutama setelah munculnya obrolan suara dan permainan *video online* (Conmy, 2013). Praktik tersebut muncul akibat terdapat tiga macam pemain dalam *game* menurut Siitonen dalam *the routledge companion to video game studies* (2014:469-470), Seseorang mungkin dapat menemukan pemain yang menghargai latar belakang cerita dan narasi permainan (mimikri), pemain yang menikmati cara permainan berayun maju mundur

secara tidak terduga (*alea*), pemain yang memandang kompetisi dan kemenangan sebagai pusatnya (*agôn*).

Konsepsi *trash-talk* yang sebelumnya merupakan istilah pada permainan olahraga, kunci utama dari *trash-talking* adalah proses komunikasi yang terjadi secara cepat dan searah sebagai distraksi dan kegiatan merugikan bagi pemain lain sehingga mengakibatkan menurunnya motivasi dalam bermain. Berbeda dengan pemain yang mengutarakan *trash-talk* menghasilkan perasaan positif, seperti kegembiraan, kegembiraan, dan ketenangan, lebih mungkin untuk memperkuat penilaian kemandirian daripada perasaan negatif, seperti kesengsaraan, kecemasan, dan keputusasaan (Maddux & Meir, 1995; Treasure, Monson, & Lox, 1996). Adanya unsur kompetisi menjadi alasan utama adanya praktik *trash-talking*. Candrakusuma, Gelgel, & Pradipta (n.d) menyatakan bahwa Game Online memiliki sisi kompetitif yang tidak dipisahkan pada para pemainnya, komunikasi antar pemain sering kali menjadi panas akibat adanya praktik *trash-talking* untuk menjatuhkan lawannya. Penelitian sebelumnya dalam ilmu olahraga juga menunjukkan bahwa atlet menonton model terampil (misalnya, atlet lain, pelatih) cenderung mengalami peningkatan tingkat kinerja dan keyakinan efikasi diri Feltz & Lirgg (dalam Conmy, 2013:2). Namun berbeda dengan *game* moba, *game online* berbasis sosial yang tidak menempatkan kompetisi dalam permainannya, terdapat motif terselubung adanya praktik *trash-talk* antar pemainnya, seperti makna *trash-talk* sendiri menurut Conmy (2008) bahwa *trash-talk* muncul dari dalam individu atas motif tertentu.

Trash talk yang juga dapat muncul akibat konflik dijelaskan oleh Siitonen dalam *the routledge companion to video game studies* (2014:469-470) konflik membutuhkan sudut pandang untuk mempertimbangkan bahwa sampai batas tertentu, konflik antara pemain membutuhkan setidaknya beberapa tingkat kerjasama. Terdapat dua jenis konflik pemain dengan *game* yaitu Konflik yang Tidak Diinginkan antara Pemain dan

Game, dan Konflik Pemain-Versus-Pemain yang Disengaja (Wolf & Berron, 2014). Pada penelitian ini konflik berpusat antara pemain dengan pemain. Video *game* sering kali memungkinkan banyak aktor manusia untuk berpartisipasi. Dengan ini adalah cara paling sederhana untuk memasukkan beberapa "agen aktif" Crawford dalam *the routledge companion to video game studies* (2014:477).

Menurut Sugiono (2019) *trash-talk* merupakan bagian dari toxic behaviour dimana terdapat enam konsep *toxic* yang mempengaruhi permainan yaitu AFK, Trash Talking (berkata kasar), Sering Mati, Memilih karakter Sembarangan, Skill Steal, dan tidak bisa diajak bekerja sama. *Trash talk* yang lekat dengan kompetisi dan kooperasi muncul melampaui batas struktur tradisional yang mana pemain berkoordinasi untuk menyelesaikan misi pada artefak permainan (Witkowski dalam Wolf, 2014:229). Kemudian Witowski dalam *the routledge companion to video game studies* (2014:230) menyatakan bahwa permainan dan kegiatan dalam permainan bertumpu pada intimasi antar pemain.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Pendekatan dan Fokus Penelitian

Menurut Moleong (2007) pendekatan penelitian kualitatif merujuk pada prosedur penelitian yang menghasilkan data-data kualitatif seperti kata-kata, ucapan, dan pengamatan terhadap objek yang diteliti. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif ditujukan agar peneliti dapat menggali lebih dalam fenomena-fenomena komunikasi yang ada pada objek yang diteliti, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan sedalam-dalamnya (Kriyantono, 2006). Pendekatan kualitatif - deskriptif ini ditunjukkan kepada *game online* Sky: COTL secara holistik, mulai dari istilah *trash-talking* dalam *game*, model permainan *game online* Sky: COTL, terutama pola interaksi antar user pemain. Untuk dapat menginterpretasi data secara mendetail, data yang

dikumpulkan kemudian melalui proses reduksi data terlebih dahulu untuk menyesuaikan kebutuhan penelitian, dengan begitu data dapat menjadi sebuah satu kesatuan.

1.6.2 Tipe Penelitian

Tipe dari penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, dimana peneliti berusaha untuk mencari tahu komponen-komponen yang ada pada *online social game* Sky: COTL. Pada penelitian deskriptif ini peneliti menjelaskan praktik *trash-talking* pada *game online* khususnya pada *online social game* Sky: COTL. Menurut Sukmadinata (2006, hal.72) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan kejadian, seperti aktivitas, bentuk, hubungan, perubahan, kesamaan, karakteristik serta perbedaan mengenai kejadian satu dengan kejadian yang lain. Melalui metode studi kasus, peneliti mendeskripsikan secara mendalam fenomena dan temuan pada dunia virtual yang ditemukan seiring berjalannya penelitian.

1.6.3 Metode Penelitian

Metode kualitatif digunakan peneliti agar dapat berfokus pada *online social game* yang dibaca sebagai sebuah fenomena sosial dan melalui penggalian informasi serta data yang komprehensif pada komunitas SKY: ID Skyrians, tanpa membahas fenomena selain subjek yang diteliti. Metode yang digunakan merupakan kombinasi kualitatif dengan dua tahapan yaitu pada tahapan pertama peneliti melakukan wawancara mendalam pada subjek penelitian, kemudian pada tahapan berikutnya peneliti mengamati interaktivitas yang ada pada teks dalam game.

Pada tahap pertama peneliti lebih dulu membuat panduan wawancara sebagai panduan dalam melakukan pengumpulan data informan. Kemudian pada tahapan selanjutnya peneliti melakukan pengamatan pada interaktivitas yang ada pada teks dalam game. Kemudian

kedua data tersebut peneliti analisa sehingga data yang dihasilkan dalam dan tepat sasaran.

1.6.4 Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian yang diteliti oleh peneliti berjumlah sebanyak 3 informan pengguna Sky: Children of the Light dengan latar belakang dan karakteristik masing-masing informan yang berbeda. Informan yang diteliti merupakan anggota dari komunitas *online* Discord SKY.ID SKYRIANS yaitu akun Kiwi, Humblegod, dan Nightskyjupiter dimana ketiga pemain tersebut dinilai peneliti telah memenuhi syarat sasaran penelitian. Peneliti memilih informan pertama dengan latar belakang pengurus atau *moderator server* SKY.ID, kemudian informan ke dua merupakan anggota dari *server* SKY ID Skyrians dan merupakan pengguna *hack*. Informan terakhir merupakan pemain *veteran* Sky: COTL dan merupakan penyiar radio komunitas Sky.ID Skyrians.

Sasaran penelitian ditentukan sebagai objek yang disasar pada penelitian. Menurut Sugiyono dalam Sugiono (2019) objek penelitian merupakan atribut dalam penelitian yang berupa orang, objek atau kegiatan yang dapat dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Objek penelitian pada sasaran penelitian juga merupakan sumber masalah yang harus diselesaikan melalui penelitian.

Peneliti mengambil informan yang berasal dari Indonesia sebagai batasan penelitian. Dimana pemain Indonesia yang menggunakan Bahasa Indonesia ketika bermain ke dalam *game* ini terdapat kontrol bahasa yang memiliki makna ganda pada dua bahasa (seperti yang sudah dijelaskan pada latar belakang masalah). Kemudian pemilihan seks juga dipilih untuk laki-laki dan perempuan dikarenakan *game* ini diperuntukkan untuk semua jenis kelamin. Dengan tiga kategori informan yang berbeda, peneliti berharap dapat menemukan suatu irisan mengenai praktik *trash-talking* yang ada dalam *online social game*.

1.6.5 Unit Analisis Data

Pada penelitian ini, unit analisis sebagai satuan terkecil dalam penelitian yang digunakan terbagi menjadi dua. Unit analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah individu sebagai pemain *game online* Sky: COTL, dan unit analisis yang kedua merupakan teks yang kemudian peneliti translasikan ke dalam transkrip wawancara dan terlebih dahulu dipersiapkan instrumen penelitian berupa pedoman wawancara. Dinamika permainan dan pola perilaku informan dalam game dibaca sebagai teks.

1.6.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini dicocokkan dengan kebutuhan penelitian. Selama penelitian berlangsung, peneliti melakukan proses Indepth Interview pada pemain *game online* sosial Sky: COTL. Kemudian, selama pengumpulan data, peneliti juga mengamati dinamika permainan dengan mengetahui cara bermain dan berinteraksi dalam *game*. Selama proses pengumpulan data, proses in depth interview dilakukan secara *online* dikarenakan pandemi Covid-19 yang tidak memungkinkan peneliti untuk mengkombinasikan penelitian offline dengan bertemu informan. Namun dikarenakan adanya halangan tatap muka peneliti melakukan wawancara melalui telepon maupun video-call. Yang kemudian direkam menggunakan *obs studio* untuk merekam percakapan selama wawancara narasumber atau subjek penelitian yang terlebih dahulu peneliti menyiapkan pedoman wawancara untuk mengetahui seluk beluk dari informan mengenai *game* Sky: COTL dan praktik *trash-talking*. Observasi didukung dengan menggunakan data sekunder sebagai acuan penelitian.

Pada tahap menentukan informan peneliti menyeleksi informan melalui permainan Sky: COTL dimana peneliti bisa bermain dan bertemu dengan informan yang sesuai. Pada tahapan observasi virtual, peneliti menyertakan foto pada saat berinteraksi dengan target informan di dalam

permainan sebagaimana peneliti menjadi pemain dalam *game* Sky: COTL. Serta peneliti menangkap gambar yang menunjukkan perilaku dan pesan yang mengandung perilaku trash talk. Peneliti mengamati dinamika permainan untuk mengetahui cara pemain dalam berkomunikasi dengan sesama pemain lainnya terutama padapraktiktrash talk dalam *game*. Kemudian peneliti mengambil tiga informan untuk kemudian di wawancara melalui voice call karena keterbatasan akibat pandemi Covid-19. Setidaknya peneliti melakukan wawancara secara tatap muka agar peneliti dapat menjaga validitas dari data informan.

1.6.7 Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis kualitatif dan deskriptif. Dengan teknik analisis ini, peneliti mencoba untuk melakukan tahapan-tahapan dalam analisis data yaitu reduksi data untuk mengecek data dan membuang yang tidak perlu, penyajian data yang dilakukan secara runtut dan mematuhi kaidah penulisan, dan penarikan kesimpulan.

Peneliti terlebih dahulu menyusun pedoman wawancara dan menentukan informan penelitian agar tepat sasaran. Kemudian peneliti melakukan wawancara terhadap tiga informan dan melakukan transkrip wawancara dan memilah istilah baru yang ditemukan. Setelah peneliti melakukan transkrip wawancara, peneliti memproses data dan mereduksi data.

Reduksi data berguna untuk mengumpulkan data dan kemudian dipilih agar mengurangi data yang tidak perlu menjadi pertimbangan penelitian, proses ini dilakukan guna mempermudah analisis hasil penelitian. Kemudian pada tahap penyajian data, data diuraikan melalui narasi agar memiliki runtutan penelitian yang jelas serta memasukkan data ke dalam bentuk laporan kualitatif. Peneliti menyertakan gambar-gambar pendukung selama penelitian berlangsung. Yang terakhir pada tahap

penarikan kesimpulan, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan data-data yang sudah di analisis pada tahap penyajian data.