

Trash-Talking Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual Game Online Mobile legends dan Arena of Valor)

Oleh: Linda Apriliya Sugiono
Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Airlangga
(lindaapriliya11@gmail.com)

Nilai: AB

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis terhadap *trash-talking* saat bermain *game online Mobile Legends* dan *Arena Of Valor*. Metode penelitian menggunakan teknik analisis kualitatif menggunakan metode etnografi virtual. Etnografi virtual merupakan cara yang digunakan untuk melakukan panduan penelitian di area virtual dengan fokus permasalahan di internet. Pengumpulan data menggunakan konsep Cristine Hine yaitu secara *online* dan *offline* antara lain melakukan observasi partisipan dengan ikut bermain bersama informan, *screen capture* dan wawancara mendalam kepada empat *user* yang melakukan *trash-talking* pada *game online Mobile Legends* dan *Arena Of Valor*. *Game Online* adalah suatu permainan yang terhubung dengan internet. Tersedianya fasilitas komunikasi dalam *game online* membuat *user* bebas dalam melakukan interaksi. Salah satunya yaitu *trash-talking* merupakan komunikasi verbal yang secara sengaja oleh individu untuk kepentingan positif dan negatif. Positif jika digunakan sebagai motivasi dan negatif jika digunakan untuk mengganggu atau mengintimidasi. Komunikasi yang dilakukan dalam *game online Mobile Legends* dan *Arena Of Valor* melalui *chat box* yaitu secara tertulis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa identitas *user game online Mobile Legends* dan *Arena Of Valor* tidak hanya identitas *total anonymity* melainkan *partial anonymity* dan *real name* yang tidak membatasi *user* dalam melakukan *trash-talking*. Pemilihan kata dalam melakukan *trash-talking* pun bervariasi, mulai dari hal kecerdasan dan intelegensi, alat kelamin, nama binatang, aktivitas seksual, dan umpatan bahasa Jawa. Selain itu *trash-talking* digunakan sebagai strategi dalam mendapatkan kemenangan dengan memecahkan konsentrasi lawan untuk fokus dalam *chat*. *Trash-talking* juga digunakan sebagai motivasi dalam bermain *game online* agar lebih baik dari sebelumnya dan sebagai motivasi hiburan.

Keyword: *Game Online, Trash-Talking, User, Mobile Legends, Arena Of Valor, Etnografi virtual.*

Pendahuluan

Berkembang teknologi yang semakin pesat memunculkan sebuah konvergensi dalam teknologi salah satunya yaitu *smartphone*. Konvergensi merupakan suatu proses membawa bersama media-media yang berbeda ke dalam satu aktivitas atau satu medium (Balnaves, Donald, & Shoemith, 2008). Dengan adanya media baru berupa *smartphone* yang terhubung dengan internet, maka pengguna dapat melakukan komunikasi dalam aplikasi-aplikasi tertentu. Komunikasi yang dilakukan tidak hanya sebatas pada aplikasi sosial media (Line, Whatapps, Instagram dan lain-lain) melainkan pada aplikasi *game-game online* juga dilakukan oleh para pengguna *smartphone*.

Menurut Jeko (2018) salah satu *game online* yang populer saat ini adalah *Game online Mobile Legends* (ML) dan *Arena of Valor* (AoV). Banyaknya para pecinta *game* mengunduh *game Mobile legends* menyebabkan *game* ini populer sepanjang tahun 2017 hingga saat ini. Kedua *game* ini merupakan *game online* berjenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) namun analog. Dalam permainan *Mobile legends* dan *Arena of Valor* merupakan permainan

bertim dengan anggota tim 5 VS 5. Sedangkan *game Arena of Valor* banyak melakukan promosi dalam menarik perhatian *user* untuk bermain game ini seperti hadiah 7 Milyar. Pendekatan kepada pemain juga dilakukan oleh pihak Glispa dengan mengadakan acara komunitas gamers di Yogyakarta, Denpasar, dan Makasar (Fagiansyah, 2017). Ditambah dengan kualitas grafis yang diberikan oleh pihak game yaitu dengan kualitas HD (*High Definition*). Membuat banyak *user* yang memainkan *game Arena of Valor*.

Kelebihan lain juga dimunculkan pada kedua *game* ini yaitu dilengkapi dengan fasilitas *chatbox* dan *voice chat (microphone)*, yang dapat digunakan untuk berkomunikasi pada satu tim atau bahkan kepada kesemua *user* (tim lawan). Hal ini mempermudah para *user* solo yang terkadang tidak mengetahui informasi mengenai anggota setim untuk saling bertukar informasi dalam membangun strategi. Sehingga *game online Mobile legends* dan *Arena Of Valor* melakukan komunikasi verbal di dunia maya (*virtual komunikasi*).

Trash-talking merupakan bagian dari *toxic*. Menurut Mustofa (2018) tidak ada penjelesan secara baku mengenai *toxic*, namun secara umum *toxic* adalah perilaku yang dapat merusak kenyamanan orang lain secara disengaja. Dalam pengertian *toxic* berbeda-beda, *toxic* berasal dari bahasa inggris bearti racun. Ketika *toxic* ini berada dalam konteks game maka itu ditujukan kepada *user*. maksud dari *toxic user/player* ini adalah para pemain game yang merusak pemain yang merugikan teman setimnya. Terdapat berbagai macam *toxic player/user* dalam *game* diantaranya adalah *away from keyboard (AFK)*, *feeder*, sering mati, memilih hero sembarangan, *kill steal* (nyampah), tidak bisa diajak bekerja sama dan berkata kotor (*trash-talking*) (www.mastekno.com). Ketika *user* melakukan salah satu dari tindakan diatas maka *user* tersebut di katakan sebagai *toxic user*, termasuk *trash-talking* karena dapat merusak atau mengganggu kenyamanan *user* lain dalam bermain *game*.

Selain itu banyak atlet *e-sport* yang melakukan *trash-talking* saat turnamen ataupun saat melakukan tutorial dalam bermain *game* di *Youtube* membuat para *user* mencontoh hal tersebut. Seperti halnya tim Indonesia AVS dalam ajang turnamen Shanghai Major pada *game Dota 2* yang melakukan *trash-talking* saat melawan pemain asal Mongolia Antipro (www.indogamers.com). Pada kejadian tersebut tim Indonesia melakukan *trash-talking* terlebih dahulu dan terus memicu perdebatan yang sengit.

Sedangkan fenomena *gamer* di *youtube* terkadang mendapatkan *trash-talking* dari *user* lain ataupun mereka yang melakukan *trash-talking* saat mereka membuat konten *youtube*. Seperti salah satu *youtuber* gamer yaitu EJGaming *youtuber* yang terkena *trash-talking* oleh *user* lain ketika dirinya bermain *game Arena of Valor*.

User dari kedua *game* ini diberi kebebasan dalam permainan ini, kecuali mereka yang membuat *squad* atau kelompok yang memiliki atura-aturan. Namun terdapat beberapa fenomena dari *game online Mobile Legends* dan *Arena of Valor* ini yaitu *trash-talking* saat *user* berinteraksi. Menurut Conmy (2008) *Trash talk* merupakan sebuah bentuk dari komunikasi verbal yang sadar atau disengaja oleh individu untuk alasan pribadi yang positif dan negatif. Positif jika dilakukan untuk memotivasi dan untuk kesenangan sebaliknya negatif jika dilakukan untuk mengganggu dan menintimidasi.

Terdapat berbagai macam *toxic player/user* dalam *game* diantaranya adalah *away from keyboard (AFK)*, *feeder*, sering mati, memilih hero sembarangan, *kill steal* (nyampah), tidak bisa diajak bekerja sama dan berkata kotor (*trash-talking*) (www.mastekno.com). Berdasarkan fenomena diatas, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai implementasi *Trash-Talking* dalam *Game Online* Pada *User* Di Indonesia (virtual etnografi *Game Online Mobile legends* dan *Arena of Valor*).

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dikarenakan fenomena yang diamati bersifat luas atau terbuka. Serta melalui tipe penelitian deskriptif Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dengan peneliti menjelaskan fenomena kejadian mengenai *trash-talking* dalam *game Mobile Legends* dan *Arena of Valor*. Metode yang digunakan adalah etnografi virtual, agar peneliti dapat melihat fenomena sosial dan kultur pengguna di ruang siber, komunikasi virtual hingga adanya budaya siber dalam penelitian ini. objek penelitian ini mengenai analisis etnografi virtual pada *trash-talking* oleh *user game online* pada saat bermain *game online mobile legends* dan *arena of valor*. Sehingga objek penelitian ini melibatkan user yang bermain *Mobile legends* dan *Arena Of Valor*. Teknik pengumpulan data menggunakan konsep dari Christine Hine yaitu secara *online* dan *offline*. Menggunakan wawancara mendalam (*indepth interview*), peneliti ikut bermain sebagai observasi partisipan dan dianalisis data.

Pembahasan

Trash-Talking dan User Name

Berdasarkan pengamatan peneliti pada *Game Mobile Legends* dan *Arena Of Valor* game yang tidak lepas dengan avatar. Avatar atau karakter atau biasa yang disebut dengan identitas virtual ini terbentuk atas dasar keingan user. Menurut (Ray dalam Kim 2017) bahwa avatar atau identitas virtual akan disajikan dan digunakan bertujuan untuk tingkat kenyamanan pemain dan kenikmatan dalam permainan online.

Tampilan identitas dalam kedua game ini pun berbeda. Identitas yang ditampilkan profil game *Mobile Legends* meliputi user name, jenis kelamin, asal negara, title (peringkat hero yang sudah dimainkan dalam wilayah tempat tinggal user) kolom pembuatan status, hasil peringkat yang dicapai dalam game dan album foto. Sedangkan identitas yang ditampilkan pada profil game *Arena Of Valor* lebih sedikit dibandingkan dengan game *Mobile Legends* yaitu mulai dari user name, title (peringkat hero yang sudah dimainkan dalam wilayah tempat tinggal user), dan hasil peringkat yang dicapai dalam game. Dalam proses membuat nama *user game online* Indonesia dapat dikategorikan sebagai tiga dalam pembuatan namanya yaitu total *annonymity*, *partial annonymity* dan *real name*.

Kategori dalam *user name anonym* pembuatannya menganut kepada tokoh-tokoh yang disukai *user*. Menurut Wood dan Smith dalam Nasrullah (2016) menjelaskan bahwa *annonymity* atau *anonym* merupakan bentuk dari baru identitas yang benar-benar terpisah dan tidak bisa dirujuk kepada siapa identitas itu dimiliki.. penamaan pada *user* juga berdasarkan sifat dari tokoh-tokoh yang dipilih oleh *user*. Seperti contoh *user* Lucifer dan *Barbiechucky*.

Pemilihan nama pada *user name* Lucifer berdasarkan karakter pola bermain informan Lucifer, yang mana suka dengan hero jenis *marksman*. Seperti hero favorit atau hero yang sering dimainkan oleh Lucifer, yaitu *hero* Moskov. Selain itu *user* bermain dengan *hero-hero* yang memiliki *damage* atau kerusakan yang besar bagi musuh dan menyebabkan kematian bagi hero lawan. Pada hal ini *user* menamai dirinya sebagai Lucifer karena sifat dan karakter yang dibentuk sama dengan dewa Lucifer sebagai dewa yang membasmi setan.

Sama halnya dengan *user* Barbiechucky *User name* yang dipilih merupakan perpaduan dari dua boneka dari film yang terkenal, yaitu boneka barbie dan boneka chucky. Boneka barbie merupakan boneka representasi dari wanita yang ideal dari segi fisik. Mulai dari tinggi badan dan berat badan yang ideal layaknya model. sedangkan boneka chucky merupakan boneka horror yang diperkenalkan oleh media melalui film horror dengan sifat boneka yang membunuh dengan sadis. *User name* yang hanya di rujuk dari sebuah nama boneka dalam film pun menjadi suatu rujukan tanpa mengetahui siapa pengguna asli yang memainkan *game* tersebut. Sehingga informan ini mencoba membangun identitas virtual sebagai perempuan yang rupawan namun memiliki kemampuan membunuh dengan sadis. Layaknya boneka chucky.

Kategori kedua adalah *partial anonymity*, *Parcial* merupakan sebagian dari keseluruhan. *Partial anonymity* merupakan sebagian dari identitas yang dapat dirujuk dan tidak dirujuk. Sama halnya dengan *pseudonymity* yaitu identitas asli mulai kabur dan bahkan menjadi palsu (Nasrullah, 2017). Namun dalam *parcial anonymity* identitas belum menjadi palsu semuanya. Hal ini ada pada *user* BalR404a. *User* yang merupakan dari *game* *Arena of Valor*.

Username BalR404a terdiri dari dua kata yang digabungkan yaitu Bal dan R404a. Kata Bal merupakan panggilan dari nama asli pemilik akun ini yaitu Iqbal yang mana dapat dirujuk dari nama panggilan. Sedangkan untuk kata R404a merupakan nama dari sebuah zat refrigerant atau sejenis gas pendingin bertekanan tinggi yang mana orang awam menjadi bingung dengan kode R404a. Hal ini disampaikan ketika wawancara bersama informan. “Bal itu nama saya, sering dipanggil bal gitu aja sama orang-orang, kalau R404a itu, refrigerant ya zat yang ada didalam kulkas itu lho mbak.” Pemakaian nama tersebut atas dasar keinginan *user* dari lingkungan dalam bekerja dibidang teknis. Tujuan pemakain nama tersebut ialah ia ingin bermain *Arena of Valor* layaknya sifat zat refrigerant yang memiliki tekanan yang tinggi

Hal ini menunjukkan bahwa penamaan *user name* pada informan BalR404a membuat *username* berdasarkan kesehariannya dan tidak lepas dari nama panggilan serta hal-hal yang berkaitan dengan pekerjaannya. Informan merasa malu ketika ia harus menampilkan namanya penuh ketika pembuatan nama. Hal tersebut karena dia tidak ingin namanya jelek saat dirinya sedang melakukan *trash-talking*.

Kategori terakhir adalah kategori *real name*. Pemberian nama pada *user game* juga tidak selalu menggunakan *anonymity* ataupun *partial anonymity* melainkan juga menggunakan nama asli. Hal tersebut terdapat pada *user* Wahyu ww. Kata wahyu sendiri merupakan nama panggilan sehari-hari. Sedangkan untuk kata ww merupakan nama panggilan yang diberikan dari orang-orang di lingkungan kerjanya. Hal tersebut disampaikan oleh *user* Wahyu saat melakukan wawancara, “ww itu nama panggilan saat di kerja mbak. orang-orang itu suka panggil ww dari

pada wahyu.” Sehingga *user* wahyu ini memakai nama panggilan asli sebagai *user name*. Pada hal ini menunjukkan bahwa realitas dalam kehidupan nyata dibawa oleh informan wahyu pada kehidupana dunia maya dan masih ada *user* yang membuat nama asli pada akun *game online* .

Alasan menggunakan nama asli dalam *user name* tak lain adalah menunjukkan identitasnya sebagai seorang wahyu di kehidupan dunia maya bahwa dirinya ikut bermain game Arena of Valor. Pemakain nama asli pada *user name* Wahyu ww tidak berpengaruh apa-apa ketika dirinya melakukan *trash-talking*. baginya itu adalah sebuah hiburan semata dan tidak ada masalah apapun ketika dirinya melakukan *trash-talking* dengan nama aslinya.

Kosa Kata *Trash Talking*

Kejadian *trash-talking* pada saat *user* bermain *game* Mobile Legends dan Aov langsung di *screen capture* oleh peneliti saat bermain *game* dengan informan. *Trash talking* yang di ketik oleh para informan pun berbeda-beda. Terdapat empat informan yang terdiri dari dua *user game* Mobile Legends yaitu Lucifer dan Berbiechucky serta dua *user game* Arena Of Valor yaitu BalR404a dan Wahyu ww.

Pada saat *user* memainkan *game* *Mobile Legends* dan *Arena Of Valor* maka *user* tersebut tidak hanya melihat grafis menjalankan suatu karakter, arena pertarungan, dan grafis lainnya pada layar *smartphone* tapi seolah-olah *user* merupakan bagian dari *grafis* tersebut. Analog yang disediakan oleh pihak *game* mulai dari bejalan maju, mundur, berhenti ataupun menyerang. hal itu menjadi perangkat pengendalian karakter *hero* layaknya dirinya lah yang menjadi karakter dan ikut bertempur. Terkadang peneliti melakukan komunikasi nonverbal secara tidak sadar dengan tubuh bergerak miring ataupun mundur saat karakter *hero* yang dimainkan saat ingin kabur dari kepungan lawan. Fenomena itu lah yang menunjukkan bahwa *Mobile Legends* dan *Arena of Valor* disebut sebagai ruang siber bersifar halusinasi tetapi menjadi nyata dan hidup dalam pikiran. sesuai denga pendapat Gibson dalam Nasrullah (2017) berpendapat bahwa ruang siber siber lebih dekat dengan halusinasi konsensual.

Dalam sub akan menjelaskan kosa kata apa saja yang masuk dalam ranah *trash-talking* menurut konsep Yip, Schweitzer, & Nurmohamed (2017). Pembagian dalam konsep *trash-talking* terbagi menjadi sikap ketidaksopanan, komunikasi agresif, dan penghinaan kasar. Pada masing-masing konsep sudah diberikan batasan oleh peneliti mengani kata-kata apa saja yang masuk kategori *trash-talking*.

Pertama mengenai Kecerdasand an Intelegensi, peneliti mengambil konsep *trash-talking* dari komunikasi Agresif yang mana masuk dalam hal kinerja atau kopotensi *user game online* dalam bermain *game* *Mobile Legends* ataupun *Arena of Valor* terdaapat tiga *user* yang melakukan *trash-talking* dengan menggunakan kosa kata menyangkut kecerdasan dan intelegensi yaitu *user* Lucifer, Barbiechuky dan Wahyu ww. Kata kata yang muncul berupa kata *bodoh* dan *goblok*.

Respon yang diberikan oleh lawan ataupun korban *trash-talking* cukup bervariasi. Ketika

kata tersebut ditujukan kepada lawan seperti *user* Lucifer lawan tersebut terus menanggapi tanpa henti dengan menyerang *trash-talking* kepada Lucifer di *game Mobile Legends*. Menurut Hughes dalam Conny (2008) tujuan dari *trash-talking* adalah meningkatkan intensitas emosional pemain lain terhadap titik didih. Kedua ialah intimidasi, yang akan mengurangi intensitas emosional pemain lain, karena rasa takut akan menggantikan persaingan apa pun emosi yang mungkin dialami pemain lain.

Kedua ada pada *user* Barbiechucky pada permainan *game mobile legends trash talking* ditujukan kepada *user* satu timnya. Respon dari *user* yang diberikan *trash-talking* tidak terima dan mengajak pelaku *trash-talking* untuk melakukan *by one* atau satu lawan satu. Lalu yang terakhir adalah *user* Wahyu ww kepada teman satu tim. Pada hal ini tidak ada respon dalam *game Arena Of Valor*.

Kategori kosa kata yang kedua mengenai alat kelamin. Pada kegiatan *trash-talking* alat kelamin juga digunakan sebagai umpatan. Hal ini terjadi saat Wahyu ww bermain pada menit ke 13:14 yang berisi "bantuij kontolll" Pemicu dari pesan tersebut ialah tidak ada yang membantu *user* wahyu ww dalam menyerang lawan. Jenis kategori *trash-talking* ini masuk dalam kategori *trash-talking* bervariasi dalam tingkat dan penghinaan yang kasar karena sudah menyertakan komentar yang mengandung seksual dalam hal alat kelamin (Yip, Schweitzer, & Nurmohamed 2017). Kata kontol sendiri merupakan alat kelamin laki-laki. Respon Dalam pesan ini baru terdapat *user* tim yang merespon pesan tersebut yaitu *hero* Richter dengan pesan "lu mau mati bareng?" Pada pesan ini bertanya balik kepada *user* Wahyu ww. Pesan yang seolah mengkritik *user* Wahyu ww dan enggan membantu karena bisa mati bersama ditangan lawan.

Ketiga adalah mengenai aktivitas seksual Pada menit ke 13:24 Lucifer mengirim pesan yang berisi "bapak lo gu entot". Pemicu dari pesan tersebut dikarenakan latif karena terbawa suasana. Pesan yang disampaikan oleh Lucifer mengarah pada hal seksual. Objek dari *trash-talking* Lucifer tak lain juga melibatkan orang tua. Seperti penjelasannya saat wawancara.

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

Pada fenomena tersebut *trash-talking user* Lucifer sudah masuk dalam kategori *trash-talking* variasi. Yip, Schweitzer, & Nurmohamed (2017) menjelaskan bahwa *Trash-talking* bervariasi dalam kualitas dari penghinaan kasar untuk sebuah candaan contohnya adalah menyertakan kalimat rasis dan mengandung kata seksual mengenai lawan.

Menurut Styawan (2017) Asal-usul kata entot adalah bahasa prokem (preman) pada tahun 1980 dari kata kentot yang merupakan kepanjangan dari kencan total dalam konteks apa saja mulai dari ciuman hingga bersetubuh (<http://blog.politwika.com>). Bahasa Prokem sendiri merupakan sebuah bahasa rahasia antar preman pada tahun 1960-1970. Bahasa tersebut ditandai dengan kata Indonesia atau dialek Betawi. Dalam penyebarannya, kata tersebut terus mengikuti jaman hingga saat ini digunakan sebagai makian atau *trash-talking* yang artinya bersetubuh. Tidak ada respon ketika kata-kata ini digunakan dalam *trash-talking*.

Kategori kosa kata selanjutnya mengenai nama binatang. Nama-nama binatang sebetulnya merupakan hal yang natural. Namun, dalam pergaulan masyarakat Jawa, umpatan binatang asu (anjing) menjadi hal yang melekat diucapkan ketika seseorang dalam keadaan emosi. Hal tersebut terjadi pada informan yang ketiga *user game* Arena Of Valor yaitu *user name* BalR404a. Kata yang digunakan dalam kategori ini ialah *asu* atau Anjing. Pada *trash-talking* menyangkut nama binatang ini tidak ada respon dari *user* lainnya. Selain itu peneliti juga tidak merespon karena dari awal *user* BalR404a terus menyalahkan *user* setim yang menurut peneliti itu sangat mengganggu. Meskipun dalam *trash-talking* yang ditujukan dalam *user* satu tim biasa dianggap sebagai pengingat atau sebagai motivasi *user* lain dalam meningkatkan kinerja *user*.

Kata yang terakhir adalah mengenai umpatan bahasa Jawa yaitu kata Jancuk. Dalam melakukan observasi peneliti menemukan informan mengeluarkan umpatan dalam bahasa Jawa yaitu pada informan Wahyu ww dan BalR404a. Kata jancuk sendiri memiliki banyak sekali pemaknaan sesuai dengan konteks percakapan. Dalam kehidupan sosial kata “jancok” sebagian orang menganggap bahwa kata “jancok” adalah hal yang menjurus pada hal negatif atau sebuah ketika ungkapan tersebut dikatakan ketika emosi. Menurut (Bhagaskara, 2018) kata jancok memiliki banyak makna mulai dari makian, sapaan dan kata imbuhan tergantung pengucapannya (www.budaya-indonesia.org).

Ketika *user* Wahyu mengetik kata tersebut ditujukan kepada timnya sendiri tidak ada respon dari timnya. Meskipun niat dari Wahyu adalah mengingatkan teman satu tim. Sedangkan untuk *user* BalR404a sama dengan *user* Wahyu ww yang niatnya untuk mengingatkan teman satu timnya. Namun respon yang diterima adalah teman dalam tim malah menyalahkan *user* BalR404a terlalu banyak bicara dalam *game*.

Trash Talking sebagai Ujaran kebencian dan Strategi dalam *Game Mobile Legends* dan *Arena Of Valor*

Dalam proses komunikasi *trash-talking* terdapat tujuan-tujuan tertentu dari masing-masing *user*. Tak lain adalah sebagai motivasi dalam bermain *game Mobile Legends* dan *Arena of Valor*. Perilaku *trash-talking* sudah menjadi budaya dalam setiap permainan hampir setiap pemain selalu dibumbui dengan *trash-talking*. *Trash-talking* selalu dikaitkan dengan kata-kata kotor dan berarah negatif. *Trash-talking* menurut (Conmy, 2008) pada *Trash talk* merupakan sebuah bentuk dari komunikasi verbal yang disengaja oleh individu untuk alasan pribadi yang positif dan negatif motif terhadap pemain lain. Positif jika tujuannya digunakan dalam memotivasi dan negatif ketika mengganggu dan mengintimidasi.

Pada dasarnya motif *user* bermain game online tak lain adalah sebagai hiburan. Seperti *user* Lucifer motif dalam bermain game mobile legends adalah mencari kesenangan dan dapat berkumpul dengan teman-temannya. Hal ini sejalan dengan pengertian dari *game* menurut (Ahmadi & Sholeh, 2005, hal. 106) adalah suatu perbuatan yang mengandung kesenangan yang dilakukan sesuai dengan keinginan diri sendiri tanpa ada paksaan dari pihak lain dengan tujuan memperoleh kebahagiaan saat mengadakan aktivitas tersebut.

Trash-talking terus diserukan oleh Lucifer maupun teman setim dalam tujuan untuk

memancing emosi dari lawan. Meskipun hanya dua kata yang diketik oleh *hero* “Bantai malay” namun kata tersebut dapat di kategorikan dalam ujaran kebencian. Hal ini karena menyangkut Negara lain, ditambah lagi sejarah Indonesia dengan Negara Malaysia sebelumnya mengalami pasang surut dengan konflik mengenai perbatasan ataupun pengakuan budaya-budaya di tahun-tahun sebelumnya. Sehingga dengan adanya *trash-talking* dari Lucifer seperti membuat peneliti termotivasi untuk menang dan membawa nama Indonesia sebagai pemain game yang handal atau pro dibandingkan dengan Negara Malaysia. Perilaku *trash-talking* ini menjadi penting bagi user ketika dijadikan sebagai sebuah strategi dalam bermain game.

User balr404a selanjutnya adalah dari user game Arena of Valor. Sama halnya dengan user Lucifer bahwa user balr404a motif dalam bermain game adalah sebagai hiburan namun juga sebuah tuntutan dalam menaikkan rank dalam game Arena of Valor. Karena menurut balr404a dirinya bermain game disela-sela kerja. “Jadinya kalau kita nyuri waktu buat main itu yaa ada tuntutan lah mbak tuntutan buat kita punya apa ambisi buat naik rank itu.”

Ketika dimenit 15:38 melihat kedudukan timnya dan tim lawanimbang user balr404a pun mengirim pesan kepada semua user “untung ketemu lawan noobbb”. Kata noob merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti cupu. Namun dalam konteks game kata noob dapat di artikan sebagai user yang tidak bisa main dalam game atau pemula. Seperti yang dikatakan oleh informan iqbal “Menurut saya, noob itu, player yang belum lihai, dalam menggunakan hero yang dipilih, atau bahkan baru mengenal game tersebut, sehingga permainannya kurang bagus,dan merugikan tim,bisa dibilang menghina sih menurut saya, dari pada kata-kata newbie”. Sehingga arti pesan tersebut bermaksud menghina lawan sebagai pemain yang tidak pro. Dalam hal ini *trash-talking* dapat dikategorikan sebagai strategi mencapai kemenangan dengan menggunakan *trash-talking* dengan kata-kata provokasi kepada lawan.

Selain itu User juga menghindari kekalahan, karena tower milik tim tinggal dua. Pada 18:57 user lawan berbeda dari user sebelumnya, karena merasa terganggu kembali merespon mempertanyakan siapa pemain yang noob. Hingga pada menit 20:49 mengirim pesan yang menyarankan tim lawan untuk menyerah saja. Pada hal ini pesan tersebut masuk dalam provokasi ke pihak lawan agar lawan capet menyerah.

Pada proses *trash-talking* yang dilakukan oleh user balr404a termasuk dalama komunikasi agresi yang melibatkan ejekan atau peningkatan diri (Yip, Schweitzer, & Nurmohamed, 2017). Tim user Valhein pun berhasil menang setelah ejekannya mengenai mental pemain lawan dan memecahkan konsentarsi lawan. User Bal404a mengajak timnya untuk berkumpul dan melakukan penyerangan bersama-sama.

Trash Talking sebagai Motivasi dalam *Game Mobile Legends* dan *Arena Of Valor*

Ketika *trash-talking* diterima oleh komunikan tak lain adalah informan hal ini bisa menjadi sebuah motivasi. Meskipun terkadang komunikan tidak terima dan melakukan *trash-talking* balik. Hal tersebut menjadi proses komunikasi diadik atau komunikasi dua arah. Sama halnya ketika para user game menjadi sasaran *trash-talking*. Biasanya jenis *trash-talking* ini diperoleh dari lawan dan juga teman se-tim. Jenis dari motivasi dalam *trash-talking* pun beragam.

Menurut Loconto & Roth dalam (Miller, 2014) Satu-satunya jenis trash-talking yang tidak benar-benar dilihat dengan persepsi negatif adalah trash-talking antara teman satu tim atau teman, dan mungkin pembicaraan sampah seorang pelatih kepada pemain untuk tujuan motivasi. Meskipun beberapa teman tim bahkan mungkin menjadi agresif dengan trash-talk pada teman tim mereka sendiri. Namun hal tersebut kembali kepada masing-masing user game online dalam menyikapi trash-talking. (Yip, Schweitzer, & Nurmohamed, 2017) harapan pelaku pada target trash-talking adalah untuk mengerti bahwa pelaku trash-talking adalah saingan mereka.

Namun dalam kesempatan peneliti melakukan wawancara mendalam menemukan fungsi dari trash-talking sebagai bentuk motivasi dalam meningkatkan kemampuan user dalam bermain game serta sebagai bersenang-senang. Beberapa user menerima bahwa trash-talking tersebut digunakan untuk kepentingan tim agar lebih baik dalam mencapai kemenangan. Seperti halnya tiga informan yang menerima dan melakukan trash-talking sebagai sebuah motivasi dalam bermain lebih handal kedepannya yaitu hero Lucifer (Latif), balr404a (Iqbal), dan user wahyu ww (Wahyu). Namun berbeda dengan user Barbiechuky yang motivasi trash-talking hanya sebagai hiburan.

User BalR404a merupakan informan yang dari *game Arena of valor* yang juga menjadikan *trash-talking* sebagai motivasi. Namun berbeda dari *user* Lucifer yang hanya melakukan *trash-talking* untuk memotivasi. Jika *user* balr404a sebagai penerima *trash-talking* untuk memotivasi dirinya dan melakukan *trash-talking* untuk memotivasi *user* lain. Hal ini ia sampaikan saat peneliti mencoba mencari tahu mengenai fungsi dari *trash-talking*.

“kalau di bilang fungsi, kalau orang yang di jelek-jelekin itu jadi termotivasi malah mainnya jadi lebih bagus nanti. Saya juga pernah kayak gitus soalnya. Waktu di *early game* itu apa di awal-awal permainan itu saya kayak main jelek terus kalau sudah *late game* kita balikin keadaan itu baru kelihatan. Kita di awal sudah diolok-olok tapi ya kita lihat hasil akhir itu kan jadi malah termotivasi gitu.” (wawancara BalR404a)

Selanjutnya adalah *User* Wahyu ww menjelaskan bahwa dirinya menerima *trash-talking* dari *user* lain sebagai motivasi untuk dirinya sendiri.

“ya kadang kalau saya di bacotin saya buat motivasi berbenah lagi kalau main itu. Menjadi lebih baik. Kadang kan bacot kan sering ngata-ngatain gitu tolol ta bodoh ta apa itu.”

Dalam pengalamannya *user* Wahyu ww sering mendapat *trash-talking* berupa kata-kata bodoh tolol yang mengarah pada tidak memiliki pengetahuan mengenai *game Arena of Valor*. Hal tersebut membuat *user* wahyu berbenah. Sehingga *trash-talking* yang diterima oleh *user* Wahyu ww merupakan suatu hal yang positif. Hal tersebut sesuai dengan (Conmy, 2008) pada *Trash talk* merupakan sebuah bentuk dari komunikasi verbal yang disengaja oleh *user* lain, bersifat positif jika digunakan dalam motivasi.

Tindakan *user* Wahyu menerima *trash-talking* karena dirinya tidak dapat berkontribusi dalam kemenangan atau malah membuat timnya kalah. Hal tersebut diungkapkan oleh informan ketika peneliti bertanya menengai siapa pelaku *trash-talking* yang membuat informan berbenah

diri. “Dari tim mbak soalnya aku gak bisa bantu mereka menang.” Dalam hal ini sesuai dengan pendapat Lo Loconto & Roth dalam (Miller, 2014) yang menjelaskan bahwa *trash talking* sebagai motivasi dalam bersaing lebih keras agar menjadi lebih baik dipertandingan. Sehingga informan wahyu ww memandang game *arena of valor* sebagai game yang serius dalam menghadapi pertandingan demi kemenangan dan menghiraukan kritik yang diberikan oleh *user* se-tim sebagai koreksi atas permainnya.

Berbeda dengan *user* Barbiechucky, ketika peneliti ingin memperdalam informasi mengenai fungsi *trash-talking* informan tidak ada fungsi yang penting dalam *trash talking*. Ia menganggap bahwa *trash-talking* ada sebuah kelucuan dan hiburan baginya.

“gak ada se, kelucuan sendiri, kesenangan tersendiri gitu loh, ibaratnya kayak aku sama pacarku nih main ayo yang nge-troll nge-troll. Okeh-okeh. Yaudah aku kayak pakek Angela pakai item *retribution*. Jadi aku kayak nge-jungle ae (aja) tapi ndak bantu. Kayak gitu” (wawancara *user* Barbiechucky)

Motivasi dalam bermain *game* mobile legends hanya untuk bersenang-senang. Justru dirinya lah yang memotivasi *user* lain untuk melakukan *trash-talking* dengan cara bermain *trolling* pada *game Mobile legends*. Ia sengaja melakukan *trolling* agar *user* setim melakukan *trash-talking* dalam *chat*. *Trolling* menurut menurut (Karisma, 2017) *Trolling* terjadi ketika *user* sengaja melakukan perbuatan yang dapat mengganggu aktivitas dari teman satu tim (www.Duniagames.co.id). Hal ini sama dengan penjelasan *user* Barbiechucky mengenai apa maksud dari *trolling* itu kayak main gak enak biar orang lain *toxic*”. Pada dasarnya bermain dalam *game* Mobile Legends mengutamakan kekompakan sesama anggota tim. Ketika salah satu anggota tim tidak dapat membantu proses kemenangan.

Kesimpulan

Hasil dari penelitian yang telah dijelaskan peneliti dapat menyimpulkan bahwa *trash-talking* oleh *user* game online Mobile Legends dan Arena of Valor secara verbal dengan menggunakan tekstual. Hal ini dapat kita dapati dari interaksi informan melalui fasilitas chatbox yang disediakan oleh game dan hasil wawancara mendalam bersama empat informan. Dalam membuat *user name* pada game online oleh *user* Indonesia masih ada yang menggunakan nama asli dan tidak dampak apapun sama halnya dengan *user name* dengan kategori anonymity dan partial anonymity.

Respon-respon yang diberikan oleh *user* lain saat informan melakukan *trash-talking* juga bervariasi mulai dari diam, tertawa, membalas *trash-talking* hingga mengajak pelaku *trash-talking* untuk *by one* atau satu lawan satu. Keterbatasan akan informasi identitas yang disediakan oleh pihak game online Mobile Legends dan Arena of Valor membuat terjadi pergeseran. Ketika identitas di media sosial lainnya menuntut penggunaanya dalam melengkapi identitas secara detail, mulai nama panggilan, nama lengkap, pendidikan, status, pekerjaan, hingga lokasi rumah namun tidak di game online.

Dalam pemilihan kosa kata saat melakukan *trash-talking* *user* game Mobile Legends dan Arena Of Valor di Indonesia sering menggunakan kata-kata mengenai kecerdasan dan

intelegensi, alat kelamin, aktivitas seksual, bintang dan umpatan bahasa Jawa. berupa kata bodoh, goblok, kontrol, entot, anjing, , jancuk, noob.

Selain itu trash-talking juga digunakan sebagai memecah konsentrasi lawan untuk fokus kepada chatbox serta mengintimidasi lawan dari ejekan agar mendapatkan kemenangan. Fungsi *trash-talking* sebagai suatu motivasi. antara lain memotivasi teman satu tim atau user satu tim yang tidak cukup handal dalam bermain game mobile legends atau arena of valor.

Kedua sebagai motivasi diri sendiri. Ketika informan mendapati trash-talking ditujukan kepadanya berarti terdapat kelemahan dalam menggunakan karakter hero yang dibawakan saat itu. Namun ketika informan melakukan trash talking kepada teman satu tim yang tujuannya adalah untuk memotivasi terkadang terdapat user yang tidak terima dan melakukan trash talking balik. Lalu ketiga ialah trash-talking digunakan sebagai motivasi kesenangan pribadi dan menganggap game hanya sebagai permainan biasa.

Perbandingan antara trash-talking dari game Mobile Legends dan Arena of Valor hampir sama. Meskipun peminat di game Arena of Valor sekarang sedikit namun trash-talking pada game tersebut hampir sama dengan trash-talking yang terjadi di game Mobile legends.

Daftar Pustaka

Buku

- Ahmadi, A., & Sholeh, M. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Balnaves, M., Donald, S., & Shoemsmith, B. (2008). *Media Theories and Approaches: A Global Perspective*. London: Palgrave.
- Nasrullah, R. (2016). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Jakarta: Kencana.
- Nasrullah, R. (2017). *Etnografi Virtual Riset Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi di Intenet*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Internet

- Bhagaskara, P. (2018,). *Asal Usul Kata Jancok*. www.budaya-indonesia.org. [Diakses 23 Februari 2019] <https://budaya-indonesia.org/Asal-Usul-Kata-Jancok>
- Conmy, O. B. (2008). *Trash Talk in a Competitive Setting: Impact on Self-Efficacy, Affect, and Performance*. [Diakses 11 Februari 2019] <http://fsu.digital.flvc.org/islandora/object/fsu%3A254195>
- Fagiansyah, B. (2017, September 18). *Ternyata Ini Alasan Dibalik Hebohnya Iklan Arena of Valor di Indonesia!* Gamehubs. [Diakses 23 Februari 2019] <http://id.gamehubs.com/article.php?id=ternyata-ini-alasan-dibalik-hebohnya-iklan-arena-of-valor-di-indonesia>
- Fajar. (2016). *Berawal Dari Trash Talk, Tim Dota 2 Indonesia Dihancurkan Dalam Keadaan Disconnect!* www.indogamers.com. [Diakses 1 Maret 2019] <http://www.indogamers.com/read/07/01/2016/11440/berawal-dari-trash-talk-tim-dota-2-indonesia-dihancurkan-dalam-keadaan-disconnect/>
- Jeko. (2018). *Mobile legends Jadi Gim Mobile Paling Hits Sepanjang 2017* Liputan6.com. [Diakses 6 Maret 2019] <http://tekno.liputan6.com/read/3238018/mobile-legends-jadi-gim-mobile-paling-hits-sepanjang-2017>
- Miller, J. (2014, Desember 9). *The Functions and Perceptions of Trash-talking in Sports*. Retrieved from jordanmillereportfolio.weebly.com: http://jordanmillereportfolio.weebly.com/uploads/2/6/0/7/26075535/the_functions_and_perception_of_trash_final_paper_research_methods.docx.
- Mustofa, A. (2018, Desember 3). *[Opini] Sikap Toxic Saat Bermain Game Online, Perlukah?* <https://hybrid.co.id>. [Diakses 18 Maret 2019] <https://hybrid.co.id/post/opini-perluakah-sikap-toxic-saat-main-game-online>
- Yip, J. A., Schweitzer, M. E., & Nurmohamed, S. (2017). www.elsevier.com/locate/obhdp. Trash-talking: Competitive incivility motivates rivalry, performance, and. [Diakses 12 Mei 2019] <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0749597816301157>