

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Gim *online* saat ini tengah menjadi suatu sarana hiburan yang praktis. *Mobile Legends* adalah salah satu gim yang sedang populer dalam *smartphone*. *Mobile Legends* merupakan gim besutan Moonton yang ber-genre MOBA. *Mobile Legends* sebagai gim *mobile* populer, telah membentuk komunitas yang aktif melalui *platform* sosial seperti *Facebook*, seperti Grup “*Mobile Legends Universe S4*” yang menjadi tempat interaksi para pemainnya.

Peneliti sebagai pemain menemukan suatu masalah dalam gim ini. Peneliti merasa pemain gim ini memiliki kebiasaan buruk dalam berkomunikasi dalam gim. Peneliti dalam observasi awalnya di gim *Mobile Legends* sering menemui pemain saling mencaci satu sama lain bahkan karena alasan yang sepele. Temuan ini membuat peneliti tergerak untuk meneliti *trash-talking* pada suatu komunitas atau grup. Salah satu grup yang dilirik adalah grup *Mobile Legends Universe S4* yang mana peneliti sudah menjadi anggota aktif sejak lama.

APAKAH TRASH-TALKING DAPAT MENGGANGGU ANDA?	JUMLAH
Mengganggu	36
Tidak mengganggu	11
Grand Total	48

Tabel 1 Data Observasi Awal Pada Grup MLU S4
Sumber: diolah dari kuesioner

Tabel di atas menunjukkan bahwa mayoritas responden, yaitu 75%, merasa terganggu oleh *trash-talking*, sedangkan 25% menyatakan tidak terganggu. Ini mengindikasikan bahwa perilaku *trash-talking* memiliki dampak yang signifikan pada sebagian besar individu, memengaruhi kenyamanan dan pengalaman bermain mereka. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa *trash-talking* merupakan fenomena yang tidak dapat dianggap remeh. Peneliti kemudian melakukan pra-riset terhadap anggota grup untuk mengetahui pengalaman *trash-talking* korban yang ada di dalam grup *Mobile Legends Universe S4*.

Peneliti melakukan pra-penelitian terhadap 3 anggota grup bernama AP, Mu'awanah, dan Obit Genova Nanda menunjukkan bahwa 2 dari mereka

merupakan korban *trash-talking* dan merasa *trash-talking* merupakan permasalahan yang serius. AP, seorang pemain *Mobile Legends* sejak 2017 menceritakan pengalamannya menjadi korban *trash-talking*. *Trash-talking* yang umum digunakan pemain *Mobile Legends* adalah *trash-talking* yang diarahkan kepada cara bermain pemainnya yang tidak baik seperti “*tolol, bego, bisa main ga sih, kukira keras ternyata kertas*”, Agung pernah dicecar dengan pernyataan “*dasar yt3am*”. Moonton, selaku pengembang gim ini telah berupaya mengurangi intensitas *trash-talking* yang dilakukan oleh pemainnya dengan menyensor kata-kata kasar. Pemainnya seringkali memodifikasi kata-kata kasar sehingga lepas dari deteksi sensor Moonton. Kasus *trash-talking* yang dialami Agung, kata “*yt3am*” berarti “*yatim*”. Kata “*dasar yatim*” ini adalah kata yang sangat jauh dari konteks gim dan sudah mengarah ke serangan personal.

Mu’awanah juga mendapatkan *chat* yang serupa. Pada kasus Mu’awanah, dia menggunakan *hero* bernama *Angela*. *Trash-talking* ini terjadi karena permainannya yang tidak cukup baik kala itu, Mu’awanah dengan *Angela* nya sering mati dan dianggap menjadi beban bagi tim sehingga dia diumpat dengan kata-kata “*Angela modal d3sah*”, atau “*dah dipake berapa kali lu, lont3a*”. Kata-kata tersebut jika diartikan masing-masing kata tersensor adalah “*desah*” dan “*lonte*”. *Trash-talking* “*desah*” dan “*lonte*” terjadi karena karakter atau *hero* yang digunakan adalah *hero* yang biasa digunakan oleh perempuan. Kata “*dasar yatim*”, “*modal desah*”, “*lonte*” adalah kata yang sangat jauh dari konteks gim dan sudah mengarah ke serangan *personal*. Peneliti ingin menggali pengalaman serupa yang terjadi pada anggota grup yang lain dengan tujuan ingin menunjukkan bahwa tindakan *trash-talking* tidak bisa dianggap remeh.

Trash-talking merupakan salah satu dari sekian banyaknya masalah yang ada dalam gim *online*. Seorang bocah dan ibunya asal Tiongkok yang bunuh diri karena gim yang serupa dengan *Mobile Legends* yaitu *League of Legends* (Iskandar, 2014) Kasus ini merupakan awal mula kasus-kasus serupa, pasalnya 4 tahun kemudian terjadi kasus serupa di Tiongkok akibat *video* gim. Kematian dua orang gadis berusia 13 dan 14 tahun berujung pada pelarangan 47 gim *online* oleh Pemerintah Arab Saudi (Perdana, 2018). *Trash-talking* tidak menutup kemungkinan akan menyebabkan kasus yang serupa, sehingga peneliti tergerak untuk meneliti korban

trash-talking agar kesadaran Masyarakat akan bahaya *trash-talking* meningkat sehingga kasus-kasus serupa tidak terjadi lagi.

Mobile Legends sendiri merupakan salah satu gim *online* dengan jenis MOBA yang sedang populer di 7 tahun terakhir. Dilansir dari Suara.com pada 25 Oktober jumlah pemain aktif *Mobile Legends* bulanan per Agustus 2023 mencapai lebih dari 90 juta di tingkat dunia, dan 70 juta di tingkat Asia Tenggara. 50% pemain Asia Tenggara adalah pemain yang berasal dari Indonesia. Data ini menunjukkan bahwa *Mobile Legends* merupakan gim yang sedang populer di Indonesia.

Mobile Legends adalah gim di mana 5 pemain diharuskan menghancurkan markas lawan sembari mempertahankan markas sendiri. Gim ini memerlukan koordinasi antar pemain sehingga diperlukan media komunikasi yang mampu menghubungkan semua pemain yang sedang bertanding. Komunikasi merupakan suatu hal yang krusial dalam gim ini, sehingga Moonton menghadirkan fitur *chat dalam gim* dan *voice chat-in gim*. *Chat dalam gim* adalah fitur yang memungkinkan pemainnya untuk berkomunikasi sesama pemain, baik dengan teman satu tim ataupun berkomunikasi dengan tim lawan.

Fitur *chat* gim harusnya digunakan untuk koordinasi dan sarana mengatur strategi antar pemain sehingga terjadi kerjasama tim yang baik dalam satu sesi permainan, namun seringkali fitur *chat in gim* malah disalahgunakan. Beberapa pemain *Mobile Legends* alih-alih menggunakan fitur *chat* untuk berkomunikasi secara positif, mereka menggunakan fitur ini untuk konteks yang buruk. Temuan pra-*riset* peneliti membuktikan pernyataan ini.

Trash-talking adalah bentuk komunikasi agresif atau merendahkan yang seringkali digunakan dalam konteks permainan atau olahraga, termasuk dalam gim *online*. Agresivitas adalah perilaku yang memiliki maksud untuk menyakiti seseorang baik secara fisik atau verbal (Myers, 2010). *Trash-talking* sering muncul dalam bentuk pesan atau percakapan di dalam gim, termasuk *Mobile Legends*, terutama melalui fitur *chat dalam gim* atau *platform* sosial yang terkait dengan gim tersebut.

Trash-talking bisa mencakup berbagai bentuk komentar negatif, penghinaan, atau celaan terhadap pemain lawan. Tujuan dari *trash-talking* bisa bermacam-macam, mulai dari mencoba mengintimidasi lawan, merendahkan kemampuan

lawan, hingga sekadar untuk hiburan atau menciptakan suasana persaingan yang lebih intens. *Trash-talking* yang dilakukan atas dasar kekesalan biasanya lebih kepada mengomentari gaya bermain teman satu tim yang buruk, akan tetapi *trash-talking* yang ditujukan sebagai serangan personal kepada rekan satu tim akan berdampak pada mental pemain yang menurun atau yang biasa pemain sebut “*kena mental*”.

Trash-talking mulai dianggap sebagai bagian dari budaya gim atau olahraga yang kompetitif sehingga tak jarang pemain menganggap *trash-talking* sebagai suatu hal yang wajar dalam dunia gim *online* (Faikar & Masitoh, 2023) meskipun pada kenyataannya *trash-talking* juga dapat memiliki dampak negatif. *Trash-talking* yang mengarah kepada serangan personal dapat memicu konflik interpersonal, merusak suasana permainan, dan bahkan *memengaruhi* kesejahteraan psikologis para pemain, terutama jika mereka menjadi target dari komentar kasar yang bersifat merendahkan.

Peneliti menjadikan grup *Facebook Mobile Legends Universe S4* sebagai subjek penelitian. Grup ini adalah komunitas pemain *Mobile Legends* dari seluruh Indonesia dengan jumlah anggota yang banyak. Berdasarkan hasil observasi peneliti pada 31 Oktober 2023, anggota grup *Facebook* mencapai 215.738 orang. Grup ini dipilih menjadi subjek penelitian karena grup ini menampung pemain dari berbagai daerah di seluruh Indonesia terbukti dari jumlah pemain yang tergabung di dalamnya yang tidak sedikit. Grup ini merupakan grup komunitas gim yang terbilang aktif karena tiap hari selalu ada hal yang diposting pemainnya. Postingan para anggota grup ini mulai dari tips, lelucon, pertanyaan maupun pengalaman dari para pemainnya, sehingga peneliti merasa grup ini sudah cukup merepresentasikan pemain *Mobile Legends* secara umum, dan dapat menjadi objek untuk mengumpulkan informan dengan pengalaman *trash-talking*.

Penelitian serupa pernah ditemukan dalam skripsi Megan Febry Wibowo yang berjudul *TRASH-TALKING DALAM GIM ONLINE PUBG MOBILE*” (Studi Deskriptif Kualitatif Pemain *PUBG Mobile*). Penelitian ini bertujuan menjelaskan *trash-talking* yang dilakukan pemain *PUBG MOBILE*, sedangkan pada judul peneliti berupaya menjelaskan pengalaman korban *trash-talking* yang tergabung sebagai anggota grup *Facebook Mobile Legends Universe S4*. Objek penelitian

Megan adalah gim *online* *PUBG MOBILE* sedangkan pada judul peneliti, objeknya adalah anggota pengalaman korban *trash-talking* pemain gim *Mobile Legends* di grup *Facebook Mobile Legends Universe S4* yang memiliki pengalaman sebagai korban *trash-talking*.

Jurnal karya Nurul dkk dengan judul *DAMPAK GIM ONLINE: STUDI FENOMENA PERILAKU TRASH-TALK PADA REMAJA* juga menjadi perbandingan dalam judul peneliti. Persamaan Penelitian ini adalah membahas *trash-talking*. Penelitian ini menggunakan pendekatan yang berbeda dengan judul peneliti, yaitu fenomenologi. Perbedaan yang kedua terletak pada subjek penelitian. Judul penelitian Nurul dkk menggunakan Gim *Mobile Legends* secara umum sebagai subjek, sedangkan judul peneliti menggunakan grup *Facebook Mobile Legends Universe S4* sebagai subjek penelitian.

Penelitian terdahulu yang telah disebutkan di atas belum ada penelitian yang secara spesifik meneliti tentang pengalaman korban *trash-talking* dalam konteks gim *Mobile Legends* dan bagaimana pengalaman tersebut mempengaruhi kesejahteraan emosional dan perilaku korban. Fokus penelitian ini pada pengalaman korban memberikan perspektif baru dan mendalam yang sangat dibutuhkan untuk memahami dampak *trash-talking* dari sudut pandang mereka yang menjadi sasaran. Penelitian ini juga membuka ruang untuk diskusi lebih lanjut tentang pentingnya mekanisme perlindungan dan dukungan bagi korban *trash-talking* di komunitas gim *online*, serta peran pengembang gim dan komunitas dalam menciptakan lingkungan bermain yang lebih positif dan inklusif.

Pra-riiset yang dilakukan oleh peneliti terhadap 3 pemain dalam grup yang menjadi korban *trash-talking* telah menunjukkan bahwa *trash-talking* sudah menjadi hal yang menjamur di kalangan pemain *Mobile Legends*. Maraknya *trash-talking* semakin mengkhawatirkan karena pemain *Mobile Legends* berasal dari semua kalangan, terutama anak-anak hingga remaja. *Trash-talking* akan berbahaya jika dilakukan terhadap anak kecil karena kecenderungan mereka untuk meniru tindakan orang lain. *Trash-talking* juga berpotensi memiliki dampak yang buruk terhadap psikologi pemain *Mobile Legends* yang mengalaminya. Inilah urgensi peneliti dalam memilih judul ini sebagai penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana pengalaman korban *trash-talking* pemain *Mobile Legends* yang tergabung di grup *Facebook Mobile Legends Universe S4*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui pengalaman korban *trash-talking* pemain *Mobile Legends* di grup *Facebook Mobile Legends Universe S4*.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis yaitu :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Bagi disiplin ilmu komunikasi, penelitian ini dapat mengembangkan pemahaman tentang komunikasi interpersonal dalam gim *online*. Pengalaman korban yang akan digali dalam penelitian ini akan menambah konteks ilmu psikologi komunikasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini mencakup beberapa aspek penting yang dapat diimplementasikan untuk mengurangi dan mengelola masalah *trash-talking* dalam komunitas *game online*. Berikut adalah beberapa manfaat praktis tersebut:

1. Bagi Pelaku *Trash-Talking*:

Penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran pelaku tentang dampak negatif dari tindakan mereka. Memahami pengalaman korban dapat membuat pelaku lebih sadar akan konsekuensi emosional dan psikologis dari *trash-talking*, sehingga diharapkan mereka akan lebih berhati-hati dan mengurangi perilaku negatif tersebut.

2. Bagi Pengembang Gim:

Penelitian ini memberikan wawasan berharga bagi pengembang gim untuk mengidentifikasi masalah yang ada dalam komunitas mereka. Memahami jenis-jenis *trash-talking* yang sering terjadi dan dampaknya pada pemain akan memungkinkan pengembang untuk merancang fitur atau mekanisme yang lebih efektif untuk mencegah dan menangani pelecehan, seperti sistem pelaporan yang lebih efisien, filter bahasa, atau bahkan *program* pendidikan tentang etika bermain.

3. Bagi Para Orang Tua:

Hasil penelitian ini memberikan informasi yang berguna bagi orang tua untuk memahami risiko yang mungkin dihadapi anak-anak mereka saat bermain gim online. Orang tua dapat lebih waspada dan proaktif dalam mendiskusikan perilaku yang sesuai dalam lingkungan digital serta memberikan dukungan emosional yang dibutuhkan oleh anak-anak mereka jika mereka menjadi korban *trash-talking*.

4. Bagi Para Pemain *Mobile Legends* pada Umumnya:

Penelitian ini mengedukasi pemain tentang pentingnya etika dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan sesama pemain. Dengan meningkatnya kesadaran tentang dampak negatif dari *trash-talking*, pemain diharapkan akan lebih bijak dalam menggunakan kata-kata mereka, menciptakan lingkungan bermain yang lebih positif dan mendukung bagi semua.

5. Bagi Peneliti di Masa Mendatang

Penelitian ini memberikan manfaat signifikan sebagai referensi bagi peneliti di masa mendatang untuk mengeksplorasi *trash-talking* dari berbagai perspektif seperti psikologi komunikasi, sosiologi, dan kajian lainnya. Dari perspektif psikologi komunikasi, penelitian ini membuka wawasan tentang bagaimana interaksi verbal negatif mempengaruhi kondisi emosional dan mental korban, serta bagaimana pesan-pesan negatif tersebut diproses dan diterima. Dari sudut pandang sosiologi, penelitian ini memberikan landasan untuk memahami dinamika sosial dalam komunitas game online, termasuk norma-norma perilaku, hierarki sosial, dan pengaruh kelompok terhadap individu. Peneliti dapat mengkaji bagaimana struktur sosial dan budaya dalam *game online* memfasilitasi atau menghambat terjadinya *trash-talking*. Selain itu, kajian lainnya seperti studi media dan teknologi dapat memanfaatkan temuan ini untuk mengembangkan alat dan kebijakan yang dapat menciptakan lingkungan bermain yang lebih aman dan inklusif. Dengan menyediakan data empiris dan analisis mendalam tentang pengalaman korban *trash-talking*, penelitian ini berfungsi sebagai titik awal yang kuat bagi penelitian interdisipliner di masa mendatang, membantu mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian lebih lanjut dan mendorong pengembangan solusi yang holistik.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini terletak pada lingkup sampel yang diambil dan metode yang digunakan. Pertama, penelitian ini hanya berfokus pada anggota grup Facebook Mobile Legends Universe S4, yang mungkin tidak mewakili seluruh populasi pemain Mobile Legends secara umum. Kedua, data yang dikumpulkan melalui wawancara dan observasi memiliki keterbatasan subjektivitas, di mana pengalaman dan persepsi individu dapat berbeda-beda. Selain itu, penelitian ini tidak mengeksplorasi dampak jangka panjang dari trash-talking atau memeriksa secara mendalam faktor-faktor lain seperti latar belakang sosial dan budaya para responden yang mungkin memengaruhi pengalaman mereka. Terakhir, keterbatasan waktu dan sumber daya juga menjadi faktor pembatas dalam pengumpulan dan analisis data yang lebih luas dan mendalam. Oleh karena itu, hasil penelitian ini perlu dipertimbangkan dengan hati-hati dalam konteks keterbatasan tersebut.