

Analisis Interaksi Antar Pemain dan Alasan Trash-Talking dalam Penggunaan Fitur Teks dan Voice Chat pada Game Online Valorant

M. Irsyadil Aulia¹, Yayuk Lestari², Annisa Anindya³

Departemen Ilmu Komunikasi Universitas Andalas^{1,2,3}

Correspondence Email: lestariyayukizza@gmail.com

ABSTRACT

This study analyzes player interactions and the reasons for trash-talking in the use of text and voice chat features in the online game Valorant. The background of this research is based on the lack of studies on the differences in the use and impact of text and voice chat, as well as their influence on game dynamics and player behavior. The theory utilized in this research is Computer Mediated Communication (CMC), which highlights how communication through computer media can shape behavior and group dynamics. The research method employed is qualitative analysis with an observational approach and in-depth interviews with active players. The findings indicate that player interactions through text chat are more frequently used for strategic communication, while voice chat is more often employed for quick and intense communication. Trash-talking often occurs as a form of dominance expression, psychological strategy, and emotional reaction to in-game situations. These findings underscore the importance of managing communication in games to create a healthy and positive gaming environment.

Keyword : online game; player interaction; trash-talking; text chat; voice chat

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis interaksi antar pemain dan alasan terjadinya trash-talking dalam penggunaan fitur teks dan voice chat pada game online Valorant. Latar belakang penelitian ini didasari oleh minimnya kajian tentang perbedaan penggunaan dan dampak dari teks dan voice chat, serta pengaruhnya terhadap dinamika permainan dan perilaku pemain. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Computer Mediated Communication (CMC) yang menyoroti bagaimana komunikasi melalui media komputer dapat membentuk perilaku dan dinamika kelompok. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis kualitatif dengan pendekatan observasi dan wawancara mendalam dengan pemain aktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi antar pemain melalui teks chat cenderung lebih sering digunakan untuk komunikasi strategis, sementara voice chat lebih sering digunakan untuk komunikasi cepat dan intens. Trash-talking sering terjadi sebagai bentuk ekspresi dominasi, strategi psikologis, serta reaksi emosional terhadap situasi dalam permainan. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya pengelolaan

Kata Kunci : game online; interaksi pemain; trash-talking; teks chat; voice chat.

PENDAHULUAN

Penyebaran luas teknologi menggunakan jaringan internet telah mencapai titik di mana manusia dapat berinteraksi tanpa harus bertemu secara langsung. Fenomena ini juga berkembang dalam dunia game, yang kini berevolusi menjadi permainan yang dapat dimainkan secara online. Seiring dengan perkembangan ini, komunikasi dalam jaringan memungkinkan game online menjadi salah satu tempat terjadinya perilaku negatif seperti trash-talking. Valorant, sebagai salah satu game online yang paling populer saat ini, memberikan contoh tentang bagaimana trash-talking dapat menjadi masalah yang serius. Game ini menempatkan pemain dalam situasi kompetitif di mana komunikasi dan kerja sama tim sangat penting untuk mencapai kemenangan. Namun, fitur komunikasi yang tersedia juga sering disalahgunakan untuk melakukan trash-talking. Menurut Santoso et al. (2022), Valorant berada di posisi pertama dalam hal tingkat komunikasi buruk di antara game online lainnya. Ini menunjukkan bahwa meskipun game ini dirancang untuk memfasilitasi kerja sama tim dan komunikasi yang efektif, realitasnya adalah bahwa banyak pemain menggunakan fitur komunikasi untuk perilaku negatif.

Valorant merupakan game online bergenre First Person Shooter (FPS) yang memerlukan komunikasi dan interaksi antar pemain untuk mencapai kemenangan. Fitur komunikasi dalam Valorant meliputi teks dan voice chat, yang digunakan untuk berkolaborasi dalam tim dan menyusun strategi. Namun, fitur ini sering disalahgunakan untuk melakukan trash-talking. Trash-talking adalah tindakan verbal yang kasar dan merendahkan pemain lain, sering kali terjadi dalam lingkungan game yang kompetitif. Penelitian awal menunjukkan bahwa Valorant tidak hanya dikenal sebagai game kompetitif tetapi juga sebagai game dengan tingkat toxicity

tertinggi, yang merujuk pada perilaku negatif dan merusak dalam komunitas game (Santoso et al., 2022).

Tingginya tingkat kesulitan dan sisi kompetitif dalam Valorant memerlukan komunikasi yang baik antar pemain. Namun, fitur teks dan voice chat yang seharusnya digunakan untuk berkomunikasi dan bekerjasama sering kali digunakan untuk trash-talking. Fitur "All Chat" yang memungkinkan interaksi antar tim sering kali menjadi sarana untuk perilaku negatif. Trash-talking ini tidak hanya mengganggu interaksi dalam game tetapi juga dapat berdampak buruk pada kehidupan nyata pemain, menjadikannya perilaku yang tidak etis dan tidak dapat diterima (Gunawan, 2022).

Observasi awal peneliti selama dua tahun memainkan Valorant menunjukkan bahwa trash-talking dilakukan dalam bentuk metafora bahasa, rasisme, taunting, dan hal-hal sensitif lainnya. Faktor-faktor yang memicu trash-talking antara lain permainan buruk, provokasi dari tim musuh, dan tindakan yang dianggap mengancam kemenangan tim. Anonimitas dalam game online juga memfasilitasi perilaku ini, karena pemain sering menggunakan identitas yang berbeda di dalam game sehingga identitas asli mereka tidak bisa dilacak. Hal ini menambah tingkat keberanian untuk melakukan trash-talking tanpa khawatir akan konsekuensi (Herzt, 2008).

Beberapa penelitian telah dilakukan untuk memahami fenomena trash-talking dalam game online. Penelitian oleh Yip et al. (2019) mengeksplorasi bagaimana trash-talking mempengaruhi kinerja dan motivasi pemain. Penelitian ini menemukan bahwa meskipun trash-talking dapat memotivasi beberapa pemain untuk bermain lebih baik, efek keseluruhannya cenderung negatif karena dapat mengganggu fokus dan meningkatkan tingkat stres. Penelitian lain oleh Wright dan Webb (2011)

mengeksplorasi bagaimana anonimitas dalam CMC dapat mempengaruhi perilaku pemain. Penelitian ini menemukan bahwa anonimitas dapat meningkatkan perilaku antisosial, termasuk trash-talking, karena pemain merasa terlindungi oleh identitas virtual mereka. Penelitian oleh Triyantama et al. (2022) juga menemukan bahwa angka rasisme dan pelecehan dalam Valorant sangat tinggi. Ini menunjukkan bahwa trash-talking bukan hanya tentang frustrasi atau kompetisi, tetapi juga dapat mencerminkan prasangka dan bias yang lebih dalam dalam masyarakat. Mereka menemukan bahwa pelecehan sering kali dilakukan dengan menggunakan bahasa rasis atau sexist, yang memperparah dampak negatif dari trash-talking.

Studi ini akan memberikan analisa tentang perbedaan penggunaan dan dampak dari teks dan voice chat, yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya. Hal ini relevan dengan tujuan penelitian untuk mengetahui interaksi antar pemain dalam menggunakan fitur teks dan voice chat. Karenanya berdasarkan latar belakang di atas tujuan penelitian ini adalah mengetahui interaksi antar pemain dalam menggunakan fitur teks dan voice chat dalam game online Valorant. Untuk tujuan penelitian kedua adalah menganalisis alasan pemain melakukan trash-talking menggunakan fitur teks dan voice chat dalam game online Valorant.

Interaksi Sosial

Interaksi sosial merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia, di mana hubungan yang terjalin antara individu maupun kelompok membentuk struktur sosial yang dinamis. Sarwono (2009) menyatakan bahwa interaksi sosial adalah hubungan antara manusia dengan manusia lain, antara manusia dengan kelompok, atau hubungan kelompok dengan kelompok. Menurut Shaw (dalam Ali, 2004), interaksi adalah suatu pertukaran antarpribadi di mana

masing-masing pribadi menunjukkan perilaku yang mempengaruhi satu sama lain dalam kehadirannya.

Gerungan (2009:7) menggambarkan interaksi sosial sebagai hubungan antara dua atau lebih individu manusia, di mana perilaku individu yang satu memengaruhi, mengubah, atau memperbaiki perilaku individu lain atau sebaliknya. Definisi ini menekankan aspek timbal balik dalam interaksi sosial. Dalam konteks game online, interaksi sosial terjadi secara virtual di mana pemain berkomunikasi dan bekerja sama untuk mencapai tujuan permainan.

Trash-Talking

Trash-talking secara harfiah berarti berbicara layaknya sampah, namun dalam konteks game kompetitif, Yip et al. (2019) mendefinisikan trash-talking sebagai tindakan komunikasi atau perilaku agresif dengan menggunakan kata-kata kasar untuk menjatuhkan lawan. Perilaku ini sering kali melibatkan kata-kata verbal kasar dan hinaan yang merendahkan orang lain. Conmy (2008) menyatakan bahwa individu yang melakukan trash-talking melakukannya karena kesenangan dalam merendahkan orang lain, baik secara sengaja maupun tidak sengaja. Kebiasaan ini menjadikan trash-talking bagian dari cyberbullying dalam bentuk verbal.

Karyanti (2019) mengidentifikasi tujuh kategori cyberbullying: flaming, online harassment, cyberstalking, denigration, masquerade, outing, dan exclusion. Trash-talking masuk dalam kategori flaming, yaitu tindakan provokasi, mengejek, dan mengirim pesan vulgar kepada seseorang. Menurut Hertz (2008), trash-talking adalah bentuk penindasan atau kekerasan yang melibatkan ejekan, kebohongan, dan kata-kata kasar yang merendahkan orang lain.

Computer Mediated Communication (CMC)

Teori CMC, menurut Thurlow (2004), menggambarkan komunikasi melalui perantara komputer dan internet yang melibatkan interaksi interpersonal. CMC memungkinkan komunikasi jarak jauh dengan menggunakan teknologi seperti telepon, chat, dan video call. Namun, anonimitas dalam CMC dapat menimbulkan dampak negatif seperti disinhibition, deindividuasi, dan polarization, yang mempengaruhi perilaku pengguna (Thurlow, 2004:63-64).

Dalam konteks game online seperti Valorant, fitur teks dan voice chat merupakan bentuk CMC yang memfasilitasi interaksi dan komunikasi antara pemain. Fitur ini dirancang untuk mendukung kolaborasi dan strategi tim, yang sangat penting dalam permainan kompetitif. Namun, anonimitas yang diberikan oleh CMC dalam game ini juga dapat membawa dampak negatif. Pemain dapat menyembunyikan identitas asli mereka di balik username dan avatar, yang dapat mengurangi rasa tanggung jawab dan memicu perilaku negatif seperti trash-talking. Fitur teks dan voice chat mempermudah pemain untuk berinteraksi dan menyusun strategi. Fitur ini dirancang untuk meningkatkan kolaborasi dan koordinasi tim, yang merupakan elemen penting dalam mencapai kemenangan. Namun, aspek anonimitas yang ada dalam fitur ini juga dapat mendorong perilaku negatif. Pemain dapat dengan mudah melakukan trash-talking tanpa khawatir akan konsekuensi langsung, karena identitas mereka tersembunyi di balik username dan avatar virtual. Fenomena ini menunjukkan bagaimana anonimitas dalam CMC dapat memfasilitasi perilaku yang tidak sesuai dengan norma sosial yang biasanya diikuti dalam interaksi tatap muka. Anonimitas dalam CMC, seperti yang dijelaskan oleh Thurlow (2004), dapat menyebabkan

disinhibition, deindividuasi, dan polarization. Dalam Valorant, fitur teks dan voice chat memungkinkan pemain untuk melakukan trash-talking tanpa konsekuensi langsung karena identitas mereka tidak diketahui. Penelitian ini akan menggunakan teori CMC untuk menganalisis alasan di balik perilaku trash-talking, termasuk faktor-faktor yang memicu perilaku tersebut. Anonimitas, kompetisi, dan frustrasi adalah beberapa faktor yang akan dieksplorasi untuk memahami mengapa pemain merasa terdorong untuk melakukan trash-talking.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggambarkan kondisi dan dinamika fenomena sosial dalam interaksi pemain dalam game online Valorant. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang sistematis, faktual, dan akurat mengenai fenomena yang terjadi dalam kehidupan masyarakat. Peneliti memilih metode ini untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang bagaimana pemain berinteraksi menggunakan fitur teks dan voice chat, serta untuk menjelaskan perilaku trash-talking yang terjadi dalam permainan (Kriyantono, 2020).

Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan tiga teknik utama: wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan informan yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu, menggunakan aplikasi Discord untuk mendapatkan informasi mendalam. Observasi dilakukan dengan metode observasi partisipan, di mana peneliti ikut serta dalam permainan untuk mengamati langsung interaksi dan percakapan yang terjadi antara pemain. Dokumentasi melibatkan perekaman layar dan pengambilan gambar saat permainan berlangsung, serta

pengumpulan dokumen tertulis yang relevan untuk mendukung temuan penelitian (Sugiyono, 2017).

Teknik purposive sampling digunakan untuk memilih informan yang memenuhi kriteria spesifik, yakni pemain yang telah memainkan game Valorant minimal satu tahun, heavy frequency gamer yang bermain lebih dari lima jam per hari, dan pemain yang pernah mengalami atau melakukan trash-talking dalam game tersebut. Informan yang dipilih diharapkan memiliki pengalaman dan interaksi yang cukup dalam permainan, sehingga data yang diperoleh dapat memberikan wawasan yang mendalam dan relevan mengenai fenomena yang diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti berhasil menemukan lima informan yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan (Mahmud, 2018).

Proses analisis data dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah yang diusulkan oleh Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan merangkum dan memfokuskan data pada hal-hal yang relevan, untuk memberikan gambaran yang jelas dan membantu peneliti dalam mengelola data lebih lanjut. Penyajian data dilakukan melalui teks naratif yang mendeskripsikan interaksi dan perilaku trash-talking antara pemain, sehingga pembaca dapat memahami konteks dan dinamika yang terjadi dalam permainan (Miles & Huberman, dalam Sugiyono, 2017).

Penarikan kesimpulan dan verifikasi merupakan tahap akhir dari analisis data, di mana peneliti berusaha menyusun kesimpulan berdasarkan bukti-bukti yang telah dikumpulkan. Kesimpulan awal mungkin bersifat sementara, tetapi dengan dukungan bukti yang kuat dan konsisten, kesimpulan akhir yang diperoleh akan bersifat kredibel dan dapat menjawab rumusan masalah yang diajukan. Proses ini juga melibatkan refleksi berkelanjutan terhadap data yang

telah dikumpulkan, serta perbandingan data dari berbagai sumber untuk memastikan keabsahan temuan penelitian (Creswell, 2007).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Game online Valorant memiliki pemain dengan latar belakang yang beragam dan tujuan bermain yang berbeda-beda. Maka dari itu, faktor terjadinya trash-talking juga bervariasi di antara pemain. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan beberapa faktor yang menjadi pemicu terjadinya trash-talking. Salah satu faktor utamanya adalah gameplay yang buruk dari rekan tim. Pemain sering merasa frustrasi ketika rekan tim bermain dengan buruk, karena mereka khawatir bahwa hal ini akan menghambat kemenangan tim.

Sebagai contoh, Miguel, seorang pemain Valorant, mengungkapkan bahwa ia sering melakukan trash-talking saat bermain untuk menang. "Karena tujuan bermain game itu terkadang biasanya tergantung kondisi ya. Ada masanya saya bermain game itu untuk seru-seruan saja tapi kadang ada kalanya juga saya bermain untuk menang. Nah ketika kondisi di mana saya bermain game untuk menang biasanya saya terpancing untuk melakukan trash-talking karena frustrasi apabila ada tim kawan yang bermain buruk sehingga mempengaruhi jalannya permainan," kata Miguel (3 Agustus 2023, wawancara dengan peneliti). Situasi ini terekam dalam voice chat, di mana Miguel mengkritik seorang pemain lain yang bermain sebagai Raze karena membawa spike (bom) padahal seharusnya tugas itu dipegang oleh pemain lain.

Faktor lain yang memicu trash-talking adalah tindakan dari tim lawan, seperti taunting dan teabagging. Iqbal, seorang pemain lainnya, menjelaskan bahwa tindakan ini seringkali memancing emosinya untuk melakukan trash-talking. "Karena ini game yang kompetitif ya dan

mempunyai adrenalin tersendiri lah ketika memainkannya kadang orang yang bermain buruk itu yang menjadikan gua melakukan trash-talking. Ada juga ketika gua ke-trigger sama tim lawan yang taunting gua ketika main, teabagging lah sama trash-talking ke gua sih. Tapi sejauh ini gua ga sebegitu parahnya melakukan itu cuma untuk have fun saja," ungkap Iqbal (5 Agustus 2023, wawancara dengan peneliti).

Selain itu, pemain juga sering kali terpengaruh oleh rekan tim yang lebih dulu melakukan trash-talking. Pemain yang melihat rekan timnya melakukan trash-talking cenderung ikut serta dalam perilaku tersebut. Garnacho, seorang pemain, mengakui bahwa ia biasanya ikut melakukan trash-talking ketika melihat rekan timnya melakukan kesalahan yang menyebabkan kekalahan tim. "Biasanya sih liat kondisi ya, semisal nya memang ada tim yang jelek mainnya terus kena trash-talking biasanya saya ikut juga melakukan trash-talking," kata Garnacho (8 Agustus 2023, wawancara dengan peneliti).

Faktor lain yang tidak kalah penting adalah kesenangan atau have fun yang dirasakan pemain saat melakukan trash-talking. Beberapa pemain merasa bahwa trash-talking adalah bagian dari kesenangan bermain game dan tidak bermaksud untuk mendemotivasi pemain lain. Miguel menjelaskan, "Karena saya bermain game itu hanya untuk have fun saja, maka alasan saya melakukan trash-talking itu hanya untuk seru-seruan aja dan sebisa mungkin untuk tidak hard feeling karena memang game Valorant itu biasa terjadi trash-talking dan hal itu sudah biasa, dan saya pribadi pun melakukan trash-talking selama ini bukan untuk mendemotivasi tapi hanya untuk ingin memberikan pemahaman kepada teman yang bermain buruk agar dapat mengintrospeksi diri" (3 Agustus 2023, wawancara dengan peneliti).

Anonimitas juga merupakan faktor penting yang mendorong terjadinya

trash-talking dalam Valorant. Pemain merasa lebih bebas melakukan trash-talking karena identitas mereka tersembunyi di balik nickname dalam game. Mereka yakin bahwa identitas asli mereka tidak akan terungkap, sehingga mereka berani melakukan perilaku negatif tanpa takut akan konsekuensi. Rasyid, seorang pemain, mengatakan, "Bagaimana ya, orang sepenuhnya ga tau identitas gue kan, belum lagi nickname gue juga udah berbeda nih sama yang asli. Bahkan ketika main nickname lo aja bisa sembunyiin nah semakin anonim kan? Nge-track bagaimanapun juga susah bro, ketemu juga sekali kan, kecuali lo kenal satu sama lain jelas. Menurut gue karena di dunia maya dimana identitas kita itu kan ga ketahuan jadi orang kaya kita lebih bebas gitu buat berlaku seenaknya ya contohnya trash-talking itu" (5 Agustus 2023, wawancara dengan peneliti).

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa trash-talking dalam Valorant dipicu oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi, mulai dari frustrasi akibat gameplay yang buruk hingga pengaruh anonimitas dalam game. Meskipun upaya telah dilakukan oleh pengembang untuk mengurangi perilaku negatif ini, fenomena trash-talking tetap menjadi bagian yang kompleks dan sulit dihilangkan dari dinamika permainan online.

Interaksi Sesama Pemain dalam Menggunakan Fitur Teks dan Voice Chat dalam Game Online Valorant

Pemain game online Valorant menggunakan komputer dan internet dengan fitur komunikasi untuk berinteraksi. Interaksi ini dimungkinkan berkat teknologi Computer Mediated Communication (CMC) yang menghubungkan pemain yang berjauhan. Thurlow (2004) menjelaskan bahwa dua orang atau lebih dapat bertukar pesan menggunakan media komputer melalui aplikasi yang tersedia. Contoh CMC dalam

Valorant adalah fitur teks dan voice chat yang mempermudah komunikasi antar pemain.

Interaksi pemain dalam Valorant bervariasi. Menurut penelitian, interaksi ini bisa positif atau negatif. Thurlow (2004) menyebut bahwa interaksi melalui CMC dapat antinormatif (tanpa aturan) dan lebih agresif. Penelitian ini menunjukkan tiga kecenderungan interaksi pemain menggunakan fitur teks dan voice chat: pemain lebih memilih voice chat, perbedaan interaksi antara solo dan party queue, dan kecenderungan interaksi negatif.

Pertama, pemain cenderung memilih voice chat untuk interaksi. Severin (2009) menyatakan bahwa komunikasi di ruang virtual yang tidak mengenal batas ruang dan waktu lebih interaktif. Pemilihan voice chat mempengaruhi seberapa besar interaksi mereka saat bermain. Pemain lebih memilih voice chat karena feedback yang lebih cepat, membuat komunikasi lebih interaktif. Thurlow (2004) menyatakan bahwa teks dalam CMC memiliki kualitas komunikasi yang rendah dibandingkan face-to-face (FtF).

Penelitian menunjukkan bahwa voice chat lebih sering digunakan untuk interaksi tim dan strategi karena feedback yang cepat. Triyantama (2019) menyatakan bahwa voice chat sangat membantu tim dalam menyusun strategi cepat. Fitur teks kurang memenuhi kriteria Media Richness, yang menurut Thurlow (2004), adalah kemampuan mengirim banyak isyarat, feedback cepat, mendukung bahasa sehari-hari, dan mendeskripsikan kepribadian pengirim pesan. Jika kriteria ini tidak terpenuhi, fitur tersebut menimbulkan efek Cuelessness, yaitu ketidakmampuan memberikan isyarat non-verbal seperti gerak tubuh, nada suara, dan ekspresi wajah, yang bisa menyebabkan kebingungan. Fitur teks dalam Valorant tidak memenuhi kriteria ini, sehingga kurang "kaya".

Thurlow (2004) menyatakan bahwa CMC dapat menghasilkan interaksi yang antinormatif dan lebih agresif dibandingkan interaksi tatap muka. Dalam penelitian ini, ditemukan tiga kecenderungan interaksi pemain dalam menggunakan fitur teks dan voice chat:

1. Preferensi Fitur Voice Chat dibandingkan Teks

Pemilihan fitur voice chat lebih disukai oleh pemain Valorant karena memungkinkan komunikasi yang lebih interaktif dan cepat. Severin (2009) menekankan bahwa komunikasi di ruang virtual seharusnya tidak mengenal batas ruang dan waktu, sehingga diharapkan dapat meningkatkan interaktivitas. Penelitian ini menunjukkan bahwa pemain cenderung memilih voice chat karena respons yang lebih cepat dibandingkan dengan teks chat, yang sesuai dengan pernyataan Thurlow (2004) bahwa penggunaan teks dalam CMC memiliki kualitas komunikasi yang lebih rendah. Fitur voice chat memungkinkan koordinasi yang cepat dan efektif antar pemain, yang sangat penting dalam permainan yang kompetitif seperti Valorant. Triyantama (2019) juga menyebutkan bahwa voice chat sangat membantu tim dalam menyusun strategi selama pertandingan.

2. Perbedaan Interaksi antara Bermain Party dan Solo Queue

Interaksi pemain dalam Valorant juga dipengaruhi oleh apakah mereka bermain dalam mode party atau solo queue. Wright dan Webb (2011) mengidentifikasi anonimitas sebagai salah satu karakteristik CMC, yang memungkinkan pemain untuk membentuk identitas virtual yang berbeda dari identitas mereka di dunia nyata. Saat bermain dalam party, pemain cenderung lebih terbuka dan tidak canggung karena mereka mengenal satu sama lain, yang memungkinkan mereka untuk merepresentasikan diri mereka seperti di kehidupan nyata. Sebaliknya,

dalam mode solo queue, pemain lebih anonim dan cenderung mempertahankan identitas dalam game mereka, yang bisa mengakibatkan kecanggungan dalam berinteraksi.

3. Interaksi Negatif melalui Fitur Teks dan Voice Chat

Thurlow (2004) menyatakan bahwa CMC dapat menghasilkan interaksi yang antinormatif dan agresif. Dalam Valorant, beberapa pemain memanfaatkan fitur komunikasi untuk melakukan trash-talking, taunting, dan gangguan komunikasi baik kepada lawan maupun rekan tim. Anonimitas yang diberikan oleh CMC dapat memfasilitasi perilaku negatif ini, karena pemain merasa lebih bebas untuk berperilaku agresif tanpa takut konsekuensi langsung. Hal ini menunjukkan bahwa selain memberikan manfaat dalam komunikasi dan strategi tim, CMC dalam game Valorant juga dapat memicu perilaku negatif yang merusak pengalaman bermain.

Analisis Pemain Melakukan Trash-talking Menggunakan Fitur Teks dan Voice Chat dalam Game Online Valorant

Dalam game online Valorant, pemain memanfaatkan komputer dan internet untuk berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain menggunakan fitur teks dan voice chat. Thurlow (2004) menjelaskan bahwa komunikasi melalui perantara komputer, atau Computer-Mediated Communication (CMC), memungkinkan dua orang atau lebih untuk bertukar pesan menggunakan aplikasi atau sarana yang disediakan dalam media tersebut. Dalam konteks Valorant, fitur teks dan voice chat adalah contoh konkret dari CMC yang memfasilitasi komunikasi dan interaksi antar pemain, meskipun mereka berada di lokasi yang berbeda secara geografis.

Interaksi sesama pemain tidak selalu baik, ada juga yang buruk. Yip et al. (2019) menyebutkan bahwa trash-talking

adalah tindakan komunikasi negatif dengan tujuan menjatuhkan lawan dan mengganggu pertandingan. Hal ini dimungkinkan oleh CMC yang membuat komunikasi lebih agresif (Thurlow, 2004). Game online memberikan kesempatan interaksi tanpa tatap muka, yang memberikan keberanian untuk melakukan trash-talking. Pemain yang sebelumnya tidak melakukan trash-talking di dunia nyata menjadi lebih berani karena tidak harus tatap muka. Pemain yang terbiasa melakukan trash-talking di dunia nyata menjadi lebih agresif di dunia maya.

CMC juga menjelaskan bahwa beberapa hal berpengaruh negatif terhadap interaksi dan perilaku penggunaannya. Pemain terbiasa melakukan trash-talking selama pertandingan karena kebebasan yang diberikan CMC. Ada empat latar belakang pemain melakukan trash-talking. Pertama, untuk bersenang-senang. Pemain yang terbiasa menerima dan melakukan trash-talking melakukannya untuk hiburan. Wright dan Webb (2011) menyebut self-presentation, dimana pemain membentuk diri mereka di dunia maya seperti di dunia nyata.

Kedua, untuk memotivasi rekan tim. Data menunjukkan bahwa pemain melakukan trash-talking untuk memotivasi tim. Yip et al. (2018) menyatakan bahwa trash-talking bisa memotivasi secara konstruktif, namun bahasa yang digunakan tidak baik (Dixon, 2017). Thurlow (2004) menyebutkan bahwa motivasi dalam CMC bisa meningkat karena interaksi sebelumnya dan ekspektasi tinggi.

Ketiga, untuk mengganggu konsentrasi lawan. Pemain melakukan taunting untuk merendahkan lawan agar konsentrasi mereka terpecah, memudahkan mereka memenangkan pertandingan. Taunting terjadi karena kebebasan CMC yang memungkinkan interaksi antinormatif dan agresif.

Keempat, karena perbedaan ras dan bahasa. Pemain melakukan trash-talking akibat perbedaan ras dan bahasa. Triyantama et al. (2022) menemukan bahwa angka rasisme dan pelecehan dalam Valorant tinggi. Thurlow (2004) menyatakan bahwa kebebasan dalam CMC memungkinkan pelecehan dan rasisme tergantung tindakan pengguna. Apakah mereka akan bersikap seperti layaknya mereka di dunia nyata ataupun mereka bisa mengganti identitas mereka dan menjadi anonim dalam dunia maya. Oleh karena itu kemungkinan untuk pelecehan dan rasisme terhadap pemain bergantung dari tindakan mereka dalam penggunaan fasilitas game online.

Teori CMC berasumsi bahwa komunikasi bisa dilakukan tanpa batasan jarak dan waktu, namun juga memiliki pengaruh negatif. Anonimitas memberikan dorongan untuk berperilaku agresif, seperti trash-talking. Dampak anonimitas antara lain disinhibition, deindividuasi, dan polarization (Thurlow, 2004). Komunikasi agresif trash-talking dapat dimasukkan dalam kategori-kategori CMC.

Anonimitas menjadikan profil pemain tidak terdeteksi, sehingga mereka leluasa melakukan trash-talking yang bisa berdampak positif atau negatif tergantung konteks pengguna CMC. Hal ini dapat dilihat dari data informan yang merasa mereka tidak takut dan bahkan bersenang senang untuk melakukan trash-talking dalam penggunaan kedua fitur dalam game online Valorant. Dampak yang ditimbulkan oleh anonimitas antara lain adalah adanya gejala disinhibition, deindividuasi, dan polarization (Thurlow, 2004). Ketiga aspek negatif dari CMC di atas. Anonimitas dalam komunikasi di fitur teks atau voice chat menjadikan penggunaannya disinhibited yang menyebabkan penggunaannya menghiraukan pemikiran orang lain terhadapnya hal ini berlaku ketika mereka seolah-olah tidak memikirkan

konsekuensi mereka ketika melakukan sesuatu. Deindividuasi menyebabkan kepentingan kelompok lebih penting sehingga kesadaran individual berkurang (Thurlow, 2004). Aspek negatif anonimitas CMC selanjutnya adalah polarization yaitu ketika putusan atau posisi pengambilan tindakan terpolarisasi karena pengguna cenderung lebih menerima pandangan atau isu ketika pengguna mengetahui bahwa ada pengguna lain yang sepaham. Adapun gejala di atas terkait satu sama lain, dan yang perlu diketahui ketiga gejala tersebut memiliki konteksnya masing-masing pada pemain.

Komunikasi agresif trash-talking yang dilakukan pemain dapat dimasukkan dalam kategori-kategori CMC di atas. Pertama adalah bagaimana cara mereka menghiraukan identitas mereka akan terungkap jika melakukan trash-talking. Mereka secara tidak langsung menghiraukan pemikiran orang lain atas tindakan yang mereka lakukan. Hal tersebut termasuk kepada aspek-aspek disinhibition yang muncul dalam tindakan trash-talking mereka. Pemain menjadi bebas dari tanggung jawab mereka untuk memikirkan norma atas tindakan yang mereka lakukan. Sehingga mereka leluasa untuk melakukan trash-talking kepada pemain lain.

Selanjutnya deindividuasi yang menekankan bahwa kepribadian individu akan melebur bersama kelompoknya sehingga kegiatan kelompok terasa lebih utama. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa informan melakukan semua tindakan komunikasi agresif trash-talking demi kemenangan dari tim mereka. Pemain akan melakukan segala macam cara bahkan melakukan trash-talking untuk mencapai kemenangan tim. Hal tersebut termasuk kepada aspek-aspek deindividuasi dalam tindakan trash-talking.

Polarisasi muncul pada saat para pemain memiliki kesamaan pendapat dalam suatu konteks, hal ini bisa dilihat

dari data hasil penelitian yaitu ketika kemampuan seseorang dalam bermain dan bagaimana pemain sering melakukan trash-talking kepada ras yang berbeda. Kemampuan seseorang dalam bermain menjadi salah satu munculnya trash-talking. Mereka yang bermain buruk biasanya akan mendapatkan trash-talking yang nantinya akan disusul oleh pemain lain yang berpendapat sama. Sehingga dampak yang ditimbulkan bahkan lebih seperti adanya salah satu pemain yang menjadi korban cyberbullying atas tindakan trash-talking mereka. Pemain juga sering melakukan trash-talking kepada pemain yang memiliki ras berbeda seperti yang dilampirkan pada data hasil yaitu orang Thailand dan ras Jawa. Pemain berpendapat bahwa bangsa Thailand sangat menyebalkan, dari intonasi bicara dan gaya bahasa. Sedangkan ras Jawa dianggap ras bawah yang cocok menjadi buruh ketimbang bermain game online. Hal ini terjadi sebab pemain merasa memiliki kesamaan pendapat dengan pemain lain terhadap sesuatu. Anonimitas juga menjadikan profil dari pemain tidak bisa terdeteksi sehingga mereka lebih leluasa untuk melakukan trash-talking yang dampaknya akan menimbulkan beberapa hal baik itu bersifat positif maupun negatif yang ditentukan melalui bagaimana konteks dari pengguna CMC. Kelanjutan dari anonimitas tersebut adalah disinhibition, deindividuasi, dan polarization yang muncul dalam tindakan trash-talking pemain. Interaksi seperti itu dilakukan oleh pemain secara terus menerus sehingga membangun sebuah kewajaran dan hal yang lumrah dalam sebuah game online bahkan di game online Valorant sekalipun.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk memahami interaksi antar pemain dalam menggunakan fitur teks dan voice chat dalam game online Valorant serta menganalisis alasan pemain melakukan

trash-talking melalui kedua fitur tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa voice chat lebih sering digunakan oleh pemain dibandingkan teks chat karena memberikan kemudahan dalam berkomunikasi secara langsung dan cepat. Pemain cenderung menggunakan voice chat untuk keperluan strategis seperti memberikan informasi tentang lokasi musuh atau merencanakan taktik tim secara real-time. Sebaliknya, teks chat lebih sering digunakan untuk pesan-pesan yang tidak memerlukan respons segera, seperti memberikan selamat atau mengomentari performa pemain.

Salah satu temuan utama dari penelitian ini adalah bahwa trash-talking dilakukan oleh pemain melalui kedua fitur komunikasi ini dengan berbagai alasan. Banyak pemain melakukan trash-talking karena merasa frustrasi atau tidak puas dengan performa rekan tim atau hasil permainan. Frustrasi ini sering kali memicu reaksi emosional yang diekspresikan melalui kata-kata kasar atau hinaan. Selain itu, pemain juga sering kali merespons provokasi atau taunting dari tim lawan dengan melakukan trash-talking sebagai bentuk balasan.

Alasan lain yang mendasari perilaku trash-talking adalah keinginan untuk mengintimidasi atau menggertak lawan. Beberapa pemain merasa bahwa dengan melakukan trash-talking, mereka bisa mengganggu konsentrasi lawan dan mendapatkan keuntungan psikologis. Selain itu, ada juga pemain yang melakukan trash-talking hanya untuk kesenangan pribadi, mencari hiburan dari reaksi orang lain. Faktor anonimitas yang diberikan oleh platform game juga berkontribusi pada tingginya perilaku trash-talking, karena pemain merasa aman untuk berperilaku negatif tanpa takut akan konsekuensi nyata.

Penelitian ini juga menemukan perbedaan dalam penggunaan teks dan voice chat untuk trash-talking. Voice chat lebih sering digunakan oleh pemain yang

ingin memberikan instruksi cepat dan berkomunikasi langsung dengan rekan tim. Trash-talking melalui voice chat cenderung lebih emosional dan spontan, mencerminkan reaksi langsung terhadap situasi permainan. Sebaliknya, teks chat lebih sering digunakan oleh pemain yang mungkin tidak nyaman menggunakan suara mereka atau dalam situasi di mana komunikasi langsung tidak diperlukan. Trash-talking melalui teks chat biasanya lebih terencana dan bisa lebih mendetail.

Untuk mengatasi masalah ini, pengembang game perlu mempertimbangkan pengembangan fitur moderasi yang lebih baik dalam voice dan teks chat. Teknologi seperti deteksi otomatis kata-kata kasar dan fitur laporan yang mudah diakses dapat membantu mengurangi perilaku negatif ini. Selain itu, kampanye edukasi untuk meningkatkan kesadaran pemain tentang dampak negatif dari trash-talking dan pentingnya menjaga etika berkomunikasi dalam game juga sangat diperlukan.

Penguatan komunitas yang mendukung interaksi positif dan sportivitas dalam game juga bisa menjadi solusi. Melalui event dan kompetisi yang fokus pada kerjasama tim dan perilaku positif, diharapkan dapat terbentuk budaya bermain yang lebih sehat. Pengembang game juga dapat memberikan insentif atau penghargaan kepada pemain yang menunjukkan perilaku positif dan berkontribusi pada suasana permainan yang lebih baik.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Ali dan Asrori. (2004). *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Candrakusuma, H., et al. (2011). *Komunikasi dalam Game Online*. Jurnal Teknologi Informasi.

Carpenter, J. P. (2016). An Examination of the Relationship Between Self-Presentation and Gaming Motivation. *Journal of Media Psychology*.

Conmy, O. B. (2008). *Trash talk in a competitive setting: Impact on self-efficacy, affect, and performance*. The Florida State University

Creswell, J. W. (2007). *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Five Approaches* (2nd ed.). Sage Publications.

Dixon, M. (2017). The Impact of Trash-Talking on Motivation and Performance in Competitive Sports. *Psychological Reports*.

Gerungan. (2009). *Psikologi Sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Gunawan, D. (2022). *Komunikasi dalam Game Kompetitif*. Pustaka Ilmiah.

Herzt, R. (2008). *Cyberbullying: Understanding the Basics*. MediaTek.

Karyanti, M. (2019). *Cyberbullying & body shaming*. Penerbit K-Media.

Komac, P. (2019). *Aggressive Behavior in Online Games*. Psychology Press.

Kriyantono, R. (2020). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Prenada Media.

Mahmud, M. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Pustaka Pelajar.

Santoso, A., et al. (2022). *Analisis Tingkat Toxicity dalam Game Online Valorant*. Jurnal Komunikasi.

Sarwono. (2009). *Buku Acuan Nasional Pelayanan Kesehatan Maternal dan Neonatal*. Jakarta: YBP-SP

Severin, W. J. (2009). *Communication Theories: Origins, Methods, and Uses in the Mass Media*. New York: Addison Wesley Longman.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Thurlow, C., Lengel, L., & Tomic, A. (2004). *Computer Mediated Communication: Social Interaction and the Internet*. Sage Publications.

Triyantama, S. (2019). Strategi Komunikasi dalam Game Online. *Jurnal Komunikasi*.

Triyantama, S., et al. (2022). Rasisme dan Pelecehan dalam Game Online: Studi Kasus Valorant. *Jurnal Penelitian Sosial*.

- Wijaya, K. & Paramita, E. (2019). *Interaksi Sosial dalam Game Online*. Jurnal Teknologi Sosial.
- Wright, K. B., & Webb, L. M. (2011). *Computer-Mediated Communication in Personal Relationships*. Peter Lang Publishing.
- Yip, J. C., et al. (2018). Trash-Talking in Online Games: Effects on Performance and Motivation. *Journal of Media Psychology*.
- Yip, J. C., et al. (2019). Exploring Negative Communication in Online Games. *Computers in Human Behavior*.