

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

*Game-online* atau permainan daring merupakan salah satu bentuk kemajuan teknologi di bidang hiburan. Dalam kehidupan sehari-hari, *game-online* menjadi alternatif utama untuk menghilangkan kepenatan setelah melakukan rutinitas (Pratiwi, 2019:21). Tidak hanya diminati oleh anak-anak saja, *game-online* sudah menjadi media hiburan terfavorit bagi semua kalangan diantaranya usia remaja hingga dewasa. Menurut Januar dan Turmudzi (2006:52), *game-online* merupakan permainan komputer yang dapat dimainkan oleh pemain tunggal maupun *multiplayer* melalui jaringan internet. Namun dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat *game-online* tidak hanya dapat dimainkan melalui perangkat komputer saja melainkan juga dapat dimainkan melalui ponsel, tablet, ataupun laptop.

Pada masa pandemi Covid 19 hingga pasca pandemi, jumlah pemain *game-online* terus bertambah, hal tersebut dilatarbelakangi oleh banyaknya waktu luang yang dimiliki oleh masyarakat akibat terbatasnya aktivitas hingga seringkali hanya menghabiskan waktu di dalam rumah (Amalia, 2021). Indonesia merupakan salah satu pasar industri *game* terbesar di dunia (Wijaya et al., 2024). Terutama pada sektor *game mobile* atau permainan yang dimainkan melalui telepon seluler (Dihni, 2022). Berdasarkan hasil

laporan We Are Social, Indonesia menduduki peringkat ketiga sebagai negara dengan jumlah pemain *video game* terbesar setelah Filipina dan Thailand. Sejak Januari 2022, tercatat sebanyak 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia sudah pernah memainkan atau bahkan masih menjadi pemain aktif dari *game-online* (Dihni, 2022).

Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat dan persaingan kreativitas yang semakin ketat, para *developer game* terus bersaing untuk menciptakan permainan yang menarik dan banyak diminati oleh masyarakat. Jenis permainan yang disediakan oleh para pembuat *game* pun semakin bervariasi mengikuti banyaknya permintaan pasar. Berdasarkan data yang diambil dari situs Newzoo, 3 genre permainan *mobile* teratas adalah permainan Strategi (*Strategy*), permainan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), dan permainan Aksi Petualangan (*Action Adventure*). Dilansir dari laman milik 42Matters, terdapat 10 daftar permainan dengan jumlah unduh dan pengguna teratas di Indonesia yaitu, *Correction Tape X Racing*, *Girls' Connect*, *Higgs Domino Island*, *Garena RoV : Lunar New Year*, *Who Dies Last?*, *Free Fire*, *Worms Zone.io*, *Ludo King*, *Ace Racer*, dan *Roblox*. Meskipun terdapat banyak jenis permainan dalam daftar teratas tersebut, genre yang mendominasi ialah MOBA.



Gambar 1.1 *Game-online* MOBA pada *Handphone*.

Sumber : [www.tech.hindustantimes.com](http://www.tech.hindustantimes.com), 2023

Menurut hasil survey digital yang dilakukan oleh Telkomsel melalui Tsurvey.id kepada 2.000 responden dengan di dominasi oleh pelajar dan mahasiswa, pada tahun 2023 ini mayoritas responden sebanyak 67% memilih bermain *game-online* Mobile Legend dan peringkat kedua diikuti oleh PUBG Mobile sebanyak 28%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa genre permainan yang paling diminati oleh Masyarakat Indonesia adalah MOBA (*multiplayer online battle arena*). Selain karena dapat dimainkan secara *multiplayer* dengan teman yang lain, *game* dengan genre MOBA (*multiplayer online battle arena*) ini memiliki aspek visual yang sangat menarik dengan menyediakan berbagai macam *hero* sebagai karakter yang dapat dimainkan dalam *game* tersebut (Annur, 2023). Ini adalah bagian dari proses masyarakat menuju era digitalisasi (Murti et al., 2022)

Kehadiran permainan daring menimbulkan dampak positif serta negatif yang dapat dirasakan oleh para pemainnya. Beberapa dampak positif *game-online* menurut Surbakti (2017) diantaranya menambah intelegensia, menambah konsentrasi, membantu bersosialisasi, menghilangkan stress, dan meningkatkan kinerja otak. Selain itu, di dalam game juga terdapat kaitan antar media secara multiplatform, misalnya brand yang dijual (Cempaka et al., 2023), aspek visual yang menonjol (Murti, 2015), dan keterkaitan sosial media dengan game bagi individual. Namun pemain juga harus mengingat bahwa *game-online* dapat memicu banyak dampak negatif diantaranya menimbulkan adiksi (kecanduan), mendorong melakukan hal-hal negatif, berbicara kasar dan kotor, terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, mengganggu kesehatan, dan perubahan pola makan dan istirahat. Terdapat beberapa cara untuk mengatasi dampak negatif dari *game-online* berdasarkan Surbakti (2017) yaitu membuat jadwal bermain *game-online*, mencari kesibukan lain, menyiapkan niat untuk mengurangi *game-online*, serta menghitung jumlah pengeluaran yang sudah dikeluarkan untuk bermain *game-online*.

Pada *game-online*, terdapat beberapa fitur yang mendukung proses komunikasi antar penggunanya, diantaranya fitur *chat* atau *message* dimana penggunanya dapat mengetik pesan yang ingin dikirimkan kepada pemain lain maupun *voice chat* atau *microphone* yang dapat digunakan untuk berbicara secara langsung tanpa harus mengetik pesan kepada pemain lain. Kemudahan akses fitur komunikasi yang disediakan oleh pembuat game

tersebut membuat pemain dapat dengan bebas berkomunikasi dengan siapa saja tanpa ada batasan tertentu. Hal ini sejalan dengan proses komunikasi yang ingin mencapai kepuasan sesudah berkomunikasi (Fauzi et al. 2024) Namun kebebasan tersebut seringkali menjadi dampak negatif apabila pemainnya tidak bijak dalam memanfaatkan fitur yang telah disediakan. Fasilitas komunikasi tersebut terkadang digunakan untuk mengucapkan kata-kata yang buruk serta kurang pantas didengar oleh pemain lain. Salah satu bentuk dampak negatif yang sering terjadi dari adanya fitur komunikasi tersebut adalah *trash-talking*.

Menurut Conmy (2008:5), *Trash-talking* merupakan suatu bentuk komunikasi verbal yang secara sadar dan disengaja oleh seorang individu untuk alasan pribadi dengan tujuan mengganggu terhadap pemain lain. Bentuk perilaku *trash-talk* yang seringkali dilakukan oleh para pemain *game-online* bertujuan untuk menyombongkan diri, mengintimidasi, menjatuhkan mental lawan, dan memprovokasi lawan. Dampak yang ditimbulkan akibat perilaku *trash-talking* yaitu dapat membuat orang tersebut kehilangan fokus, terpancing emosi, dan kehilangan momentum untuk mencapai performa bermain yang maksimal. Kata-kata yang biasanya diucapkan sebagai bentuk *trash-talking* dalam bermain *game-online* meliputi nama-nama hewan, alat kelamin, bahasa daerah yang memiliki makna tidak baik, serta masih banyak lagi. Tindakan *trash-talking* ini seringkali dilakukan oleh para pemain remaja yang sedang mencari jati diri serta identitas diri (Herawan, 2018).



Gambar 1.2 *Trash-talking* pada game Mobile Legend

Sumber : [www.berita.yodu.id](http://www.berita.yodu.id), 2021

Hal ini disebabkan karena pada usia remaja, pemain belum bisa memahami hal-hal kompleks dan cenderung tidak menyadari akibat dari perbuatan yang dilakukan (Fatmawaty, 2017:60). Tidak jarang, perilaku *trash-talking* yang para pemain lakukan berawal dari mengikuti gaya pemain lain sehingga tanpa disadari hal tersebut berdampak pada gaya berkomunikasi mereka. *Game-online* yang memungkinkan terjadinya *trash-talking* berpotensi memberikan pengaruh buruk secara emosional dan etika berkomunikasi penggunanya terutama remaja sehingga memberikan dampak sosial bagi anak muda di desa maupun di kota (Putra et al., 2024). Oleh karena banyaknya dampak negatif yang ditimbulkan akibat perilaku *trash-talking*, dikhawatirkan hal tersebut akan terbawa menjadi kebiasaan berkomunikasi remaja sehari-hari.

Peristiwa yang menggambarkan buruknya dampak dari *trash-talking* ini pernah terjadi di Indonesia. Pada Januari 2023, terdapat perkelahian hebat yang dilakukan oleh dua siswa SMP Sungailiat, Bangka Belitung. Seorang korban RA (14) harus melalui masa kritis akibat luka sabetan pada lehernya yang diakibatkan oleh temannya sendiri FI (14). Peristiwa tersebut dilatarbelakangi oleh adanya saling ejek-mengejek karena ketidakpuasan hasil permainan dalam *game-online*. Pelaku FI mengajak korban untuk berkelahi dan tanpa diketahui oleh korban, pelaku telah membawa senjata tajam berupa pisau dan menyabet leher bagian kiri milik korban. Setelah kejadian tersebut, korban dilarikan ke rumah sakit karena mengalami pendarahan akibat putusnya pembuluh darah vena di bagian lehernya. Pelaku pun langsung diamankan oleh polisi setempat ke Mako Polsek Sungailiat (Sakti Ardhina Trisila, 2023).

Peristiwa lain terjadi pada tahun 2020, dilansir melalui laman resmi Youtube milik Official Inews, tercatat seorang pria berinisial MI (18) asal kota Malang tega membunuh rekan kerja sekaligus satu kamarnya RD (22) hanya karena seringkali diejek ketika kalah bermain *game*. Korban seringkali menerima ejekan dan umpatan dari temannya tersebut ketika bermain game, sehingga kekesalannya itu menimbulkan dendam dan pelaku menyusun rencana untuk membunuh korban. Merasa sakit hati akibat ejekan tersebut, pelaku nekat membunuh temannya itu menggunakan palu yang menyebabkan luka di kepala, pundak, dan dada korban. Akibat perbuatannya, pelaku dijerat dengan pasal 338 KUHP dan terancam

hukuman maksimal 15 tahun penjara. Melalui kedua peristiwa tersebut, dampak terburuk dari perilaku *trash-talking* adalah adanya rasa dendam dan kekesalan pribadi terhadap seseorang. Apabila tidak dicegah, dikhawatirkan dampak buruk seperti kedua peristiwa diatas dapat terulang kembali. Sehingga perlu adanya kesadaran pribadi dan tindak pencegahan dari beberapa pihak untuk mengurangi dampak buruk dari perilaku *trash-talking* ini.

Melalui permasalahan tersebut, Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai dampak perilaku *trash-talking* pada *game-online* terhadap etika komunikasi remaja berdasarkan penelitian terdahulu. Penelitian tersebut berjudul dampak negatif *game-online* Mobile Legend terhadap etika komunikasi (kebiasaan *trash talking*) siswa di SD Negeri 08 Prumnas Batu Galing oleh Dewa Krisna Putra Sakti (Sakti, 2022). Penelitian tersebut hanya berfokus pada faktor yang menyebabkan adanya *trash-talking* beserta dampaknya terhadap etika komunikasi. Maka dari itu, peneliti ingin mengkaji lebih dalam pada bidang komunikasi yaitu dengan meneliti dampak perilaku *trash-talking* pada *game-online* terhadap etika komunikasi remaja menggunakan teori komunikasi interpersonal untuk mengetahui hubungan antara pemain dengan lingkungan sekitarnya ketika dan setelah melakukan *trash-talking*.

Narasumber yang akan dipilih oleh peneliti adalah siswa-siswi SMPN 1 Banjar yang kerap kali melakukan *trash-talking* ketika bermain *game-online*. Pemilihan siswa SMPN 1 Banjar sebagai subjek penelitian



dikarenakan SMPN 1 Banjar merupakan salah satu sekolah terbaik yang berada di kota Banjar (Kemdikbud, 2023). Meskipun begitu, beberapa siswanya kerap kali melakukan *trash-talking* kepada pemain lain ketika sedang bermain *game*. Sehingga hal itu menarik perhatian peneliti untuk melakukan penelitian terhadap fenomena yang terjadi pada siswa SMPN 1 Banjar tersebut.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Mengapa terjadi perilaku *trash-talking* pada *game-online* yang dilakukan oleh pemain remaja?
2. Bagaimana dampak perilaku *Trash-talking* pada *Game-online* terhadap etika komunikasi remaja?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuannya dilakukan penelitian ini antara lain:

1. Mengetahui alasan terjadinya *trash-talking* yang dilakukan oleh pemain *game-online* remaja.
2. Mengetahui dampak perilaku *Trash-talking* pada *Game-online* terhadap etika komunikasi remaja.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

- a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber informasi mengenai dampak perilaku *trash-talking* pada *game-online* terhadap etika komunikasi remaja.
- b) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya khususnya mengenai dampak perilaku *trash-talking* pada *game-online* terhadap etika komunikasi remaja.

### 2. Manfaat Praktis

- a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis yang dapat diterapkan langsung oleh beberapa pihak. Diantaranya dapat mengetahui penyebab perilaku *trash-talking* pada *game-online*, mengurangi dampak dari *trash-talking* yang dilakukan oleh remaja, memberikan solusi dalam menyikapi perilaku *trash-talking* yang dilakukan oleh remaja serta memberikan pertimbangan kepada pihak pengembang game untuk membuat pesan komunikasi yang positif bagi para pemainnya agar tetap menerapkan etika berkomunikasi yang baik dalam bermain game.

## **E. Kerangka Teori**

Peneliti menggunakan Teori Komunikasi Interpersonal dan Teori CMC (*computer mediated communication*) untuk mengkaji fenomena yang akan diteliti. Pemilihan teori komunikasi interpersonal bertujuan untuk mengkaji dampak dari perilaku *trash-talking* pada etika komunikasi yang terjadi dalam ruang lingkup remaja dan pemilihan teori CMC ini di dasari oleh terjadinya perilaku *trash-talking* yang kerap kali dimediasi oleh komputer melalui *game-online*.

#### 1. Komunikasi Interpersonal

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia sangat berhubungan erat dengan proses komunikasi interpersonal. Komunikasi interpersonal sangat diperlukan agar seorang individu dapat menyampaikan pesan dengan efektif, menjadi pendengar yang baik, serta menjadi pribadi yang menarik. Komunikasi interpersonal (*interpersonal communication*) merupakan sebuah bentuk komunikasi antar dua individu secara tatap muka yang memungkinkan setiap individu untuk menangkap reaksi orang lain secara langsung baik dalam bentuk verbal maupun non verbal (Mulyana, 2005:73). Menurut Mulyana (200:73) sebagaimana dikutip melalui Suryanto (2015), komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang terjadi di antara dua individu atau lebih secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya mendapatkan *feedback* secara langsung baik verbal maupun non-verbal.

Komunikasi interpersonal terjadi ketika dua individu atau lebih bertatap muka, sehingga kemungkinan adanya umpan balik (*feedback*)

sangatlah besar. Adanya interaksi antar dua individu tersebut dapat berdampak perilaku satu sama lain dan saling memberikan dampak. Dampak tersebut dapat terjadi pada sisi kognitif (pengetahuan), efektif (perasaan), dan behavioral (perilaku). Menurut Roem & Sarmiati (2019:202) dikatakan bahwa fungsi dari komunikasi interpersonal adalah :

1. Menegal lebih dalam karakter diri sendiri dan orang lain.
2. Mengetahui karakter lingkungan sekitar.
3. Mengubah sikap dan perilaku individu.
4. Membantu individu lain dalam menyelesaikan masalah.
5. Sebagai sarana hiburan.

Semakin sering dua individu melakukan komunikasi interpersonal maka akan memungkinkan berkembangnya komunikasi dan banyaknya umpan balik (*feedback*) yang diterima oleh kedua belah pihak yang bersangkutan (Hardjana, 2003:88). DeVito dalam Rakhmat (2005:15) mengungkapkan bahwa melalui komunikasi interpersonal seorang individu dapat semakin mengenal diri sendiri, orang lain, serta lingkungan dunia dan keberhasilan komunikasi interpersonal sangat dipengaruhi oleh kualitas diri dan konsep diri seseorang. Menurut teori Lasswell dalam Mulyana (2011:147) pada komunikasi interpersonal terdapat lima unsur yang berkaitan satu sama lain yaitu :

1. Sumber (*source*)

Sumber (*source*) dapat disebut juga dengan komunikator atau penyampai pesan. Pesan yang disampaikan melalui proses encoding yaitu perubahan gagasan menjadi simbol umum berupa kata, bahasa, tanda, atau gambar sehingga isi pesan yang disampaikan dapat dipahami oleh penerima.

2. Pesan (*message*)

Pesan (*message*) merupakan gagasan yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan. Bentuk pesan dapat berupa verbal maupun non verbal yang di dalamnya berisi perasaan, keinginan, pikiran dengan maksud tertentu yang ingin disampaikan oleh komunikator kepada komunikan.

3. Saluran atau media (*channel*)

Saluran (*channel*) merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Alat yang digunakan memiliki berbagai macam variasi misalnya pancaindra, telepon, surat, atau media sosial.

4. Penerima (*receiver*)

Penerima (*receiver*) sering juga disebut sebagai komunikan. Peran penerima yaitu menerima pesan komunikasi dari pengirim pesan atau komunikator.

5. Efek (*effect*)

Efek (*effect*) merupakan dampak yang terjadi pada komunikan setelah menerima pesan dari komunikator. Efek yang ditimbulkan dapat

berupa perubahan sikap, perilaku, atau bahkan dapat menambah pengetahuan dalam diri komunikan.

Reardon dalam Liliweri (1997) mengemukakan bahwa dalam komunikasi interpersonal, terdapat enam ciri-ciri utama yaitu :

1. Dilaksanakan atas dorongan berbagai macam faktor.
2. Mengakibatkan dampak yang disengaja dan tidak disengaja.
3. Kerap kali berbalas-balasan.
4. Melibatkan hubungan antarpribadi paling sedikit berjumlah dua orang.
5. Terjadi dalam suasana bebas, bervariasi, dan berpengaruh
6. Menggunakan berbagai macam lambang bermakna

Maka dari itu, menurut DeVito dalam Rakhmat (1998:171) menyatakan terdapat lima faktor yang dapat menumbuhkan hubungan interpersonal yang baik yaitu :

a) Keterbukaan (*openess*)

Keterbukaan merupakan kemauan seseorang untuk menerima dan menanggapi dengan baik informasi yang diterima dalam hubungan interpersonal. Keterbukaan juga merupakan sikap awal yang baik sebagai bentuk untuk membangun hubungan interpersonal yang efektif. Keterbukaan dianggap sebagai bagian dari reaksi dan

tanggapan terhadap penerimaan informasi yang sedang dihadapi.

b) Empati (*empathy*)

Empati merupakan sebuah kesediaan untuk memahami orang lain secara perasaan, keinginan, dan pikiran. Rasa empati menggambarkan sejauh mana seorang individu dapat merasakan serta memahami apa yang sedang dirasakan oleh orang lain. Komunikasi interpersonal dapat terjalin dengan baik apabila komunikator (pengirim pesan) menunjukkan rasa empati kepada komunikan (penerima pesan) dalam berkomunikasi.

c) Dukungan (*supportiveness*)

Dalam komunikasi interpersonal diperlukan adanya dukungan dari komunikator agar komunikan mau berpartisipasi aktif dalam proses berkomunikasi. Dalam hal ini, diperlukan suasana yang mendukung atau memotivasi agar komunikan merasa nyaman untuk melanjutkan proses komunikasi.

d) Rasa positif (*positiveness*)

Rasa positif diperlukan untuk membangun sebuah hubungan interpersonal yang baik antara komunikator dan komunikan. Dalam hal ini, sikap positif yang ditunjukkan oleh kedua belah pihak akan menimbulkan suasana yang

menyenangkan, sehingga meminimalisir adanya pemutusan hubungan komunikasi. Keberhasilan komunikasi interpersonal sangat tergantung pada kualitas pandangan, perasaan diri positif atau negatif. Pandangan diri yang positif akan menimbulkan pola perilaku komunikasi interpersonal yang positif begitupun sebaliknya.

e) Kesetaraan (*equality*)

Kesetaraan atau kesamaan memiliki makna tidak menunjukkan diri sendiri lebih tinggi atau lebih baik dari orang lain baik dalam segi status sosial, kekayaan, kekuasaan, maupun kemampuan intelektual. Kesetaraan dalam proses komunikasi interpersonal sangat diperlukan untuk menciptakan ruang komunikasi yang nyaman bagi pihak komunikator dan komunikan.

## 2. Computer Mediated Communication (CMC)

*Computer Mediated Communication* (CMC) merupakan sebuah bentuk komunikasi antar dua individu yang dimediasi oleh perangkat komputer. Menurut John December dalam Thurlow (2004:15) mengatakan bahwa CMC merupakan proses komunikasi manusia melalui komputer yang melibatkan seseorang dalam konteks tertentu dan terlibat dalam proses membentuk media untuk berbagai tujuan. Kehadiran internet dan berbagai macam media baru memungkinkan



adanya perkembangan CMC menjadi berbagai macam bentuk. Hal ini mendorong perkembangan komunikasi melalui berbagai macam media. Dalam konteks ini, media yang digunakan sebagai alat komunikasi dapat didefinisikan sebagai alat CMC.

CMC memungkinkan penggunaanya untuk berkomunikasi secara *one to one* atau *one to many* dengan menyediakan ruang bagi para penggunaanya untuk berdiskusi. Menurut Roger (1986:21) dalam bukunya yang berjudul 'Communication Technology', terdapat beberapa karakteristik dari CMC yaitu :

1. Pesan yang diproduksi secara massal dapat disalurkan secara massal. Pengguna yang berperan sebagai konsumen dapat juga berperan aktif sebagai produsen pesan.
2. CMC memungkinkan pihak yang memproduksi pesan mendapat pengetahuan tentang penerima pesannya.
3. CMC melibatkan proses secara masif atau menyeluruh. Pesan yang dikirimkan antar individu berada dalam khalayak besar.
4. Interaktivitas merupakan kualitas penting pada sistem komunikasi dimana perilaku komunikasi diharapkan lebih akurat, efektif, dan memuaskan karena pengguna dapat secara aktif terlibat dalam proses komunikasi.
5. *Feedback* atau umpan balik dapat diberikan atau diterima secara cepat maupun lambat tergantung pada media CMC yang digunakan.

6. Media CMC menyediakan ruang untuk komunikasi nonverbal dengan bentuk tulisan yang memiliki beragam ukuran huruf, bentuk, dan warna.
7. CMC bersifat *asynchronous* atau tidak sinkron. Pengguna dapat mengirim atau menerima pesan pada waktu yang berbeda. Pengguna tidak perlu berada dalam satu zona waktu yang sama dan pesan masih dapat terkirim kepada penerima pesan.
8. Seluruh pengguna CMC memiliki kedudukan yang setara. Pengguna mempunyai kemampuan untuk memproduksi dan mengonsumsi pesan secara merata. Sehingga pengguna memiliki kontrol penuh terhadap alur komunikasi.
9. Rendahnya privasi pengguna CMC. Penerima maupun pengirim pesan komunikasi dapat melihat secara langsung siapa saja pengguna yang mengirim ataupun menerima pesan tersebut sehingga dapat dikatakan bahwa privasi dari pengguna CMC sangatlah rendah.

### 3. *Trash-Talking*

Perilaku *trash-talking* pertama kali dipopulerkan oleh seorang Juara tinju kelas dunia Bernama Muhammad Ali pada sekitar tahun 1960 hingga 1970. Pada tahun 1963, Muhammad Ali merilis sebuah album puisi yang sebagian besar berisi *trash-talk* dengan judul '*I Am The Greatest*'. Album puisi tersebut menjadi sangat populer dikalangan

masyarakat dan sejak saat itu, sudah umum bagi kalangan petinju, pegulat, bahkan para pemain game menggunakan kata kata sampah atau *trash-talk* dalam perilaku mereka sebagai bentuk hinaan atau intimidasi kepada pihak lain.

Hingga saat ini, perilaku *trash-talking* masih sering terjadi dan menyebar pada seluruh lapisan masyarakat. Dengan adanya internet sebagai bagian dari kemajuan teknologi, komunikasi yang dilakukan melalui internet pun tidak lepas dari adanya perilaku *trash-talking*. Dalam ranah *game-online*, para pemain yang kerap kali melakukan *trash-talking* tanpa disadari berdampak pada perilaku pemain lain untuk bertindak serupa hingga perilaku tersebut kini semakin marak terjadi di kalangan para *gamers*.

*Trash-talking* merupakan sebuah tindakan kurang baik yang seringkali dilakukan oleh individu dengan tujuan untuk menghina atau menjatuhkan mental lawan. Menurut kamus Oxford Dictionary of English (2010), perilaku *trash-talk* merupakan tindakan menyombongkan diri atau menghina seseorang dengan tujuan untuk menurunkan moral, mengintimidasi, merendahkan lawan main dalam sebuah pertandingan. Supriadi (2022) menjelaskan bahwa perilaku *trash-talking* merupakan ucapan sampah yang berupa tindakan kurang baik yang diucapkan oleh seseorang dan seringkali menimbulkan hal buruk.

Yip, Schweitzer, dan Nur Mohamed (2018) menyatakan bahwa terdapat empat karakteristik unik mengenai *trash-talking*, yaitu :

- a. *Trash-talking* merupakan bentuk perilaku ketidaksopanan yang diekspresikan dalam konteks kompetitif dimana kedua pihak saling bersaing untuk mendapatkan sumber daya, pengakuan, atau status.
- b. *Trash-talking* merupakan bentuk komunikasi agresif yang melibatkan ejekan atau membanggakan diri sendiri. Dalam interaksi kompetitif dengan lawan, *trash-talking* bertujuan untuk menyakiti perasaan lawan dan melibatkan ejekan yang mengkritik identitas, keanggotaan kelompok, kompetensi, atau kinerja lawan. Dalam interaksi kompetitif dengan teman, *trash-talking* seringkali memiliki maksud baik yang ditandai dengan ejekan ataupun candaan.
- c. *Trash-talking* dapat terjadi dengan ataupun tanpa kehadiran lawan. Bagaimanapun juga, *trash-talking* dapat terjadi meskipun tidak ada lawan. Perilaku tersebut dapat berupa menyombongkan diri atau berkomentar menghindari lawan. Komentar tersebut dapat meningkatkan kepercayaan diri pelaku *trash-talking* dan berdampak pada perilaku target saat pesan akhirnya mencapai target.
- d. *Trash-talking* memiliki beragam variasi dari mulai hinaan kasar hingga hinaan yang dilakukan dengan kata-kata yang lebih

tertata. Contoh dari hinaan kasar adalah berkata rasis ataupun seksis mengenai lawan. Sedangkan contoh hinaan yang dilakukan dengan menggunakan kata-kata yang lebih tertata adalah sarkasme, hiperbola, dan metafora.

Sehingga secara keseluruhan, *trash-talking* cenderung berdampak pada sisi kognisi dan perilaku pelaku maupun orang yang mendapatkan *trash-talking* tersebut. Artinya, dalam konteks persaingan *trash-talking* akan bertujuan untuk mengintimidasi, mengalihkan perhatian, atau memermalukan target. Sedangkan dalam konteks kelompok *trash-talking* yang dilakukan oleh pemimpin kelompok dapat menjadi motivasi bagi para anggota kelompok.

*Trash-talking* yang dilakukan oleh seorang individu memiliki beberapa dampak baik dan buruk. Yip, Schweitzer, dan Nur Mohamed (2018) menjelaskan beberapa dampak positif dan negatif dari perilaku *trash-talking*, yaitu:

a) Dampak positif

1. Menumbuhkan jiwa kompetitif. Ketika seorang pemain melakukan *trash-talking* dengan mengucapkan kata-kata hinaan terhadap permainan pemain lain, hal tersebut dapat memacu jiwa kompetitif kedua belah pihak sehingga para pemain tersebut bersaing dengan lebih keras agar dapat memenangkan pertandingan.

2. Menumbuhkan semangat. Untuk beberapa pihak, setelah menerima *trash-talking* dari lawan mainnya, mereka merasa bahwa mereka harus menunjukkan kualitas diri mereka sehingga mereka lebih bersemangat untuk melanjutkan permainan dan menunjukkan *skill* mereka.
3. Meningkatkan kepercayaan diri pelaku. Setelah melakukan *trash-talking*, pelaku merasa kepercayaan diri mereka meningkat ketika *trash-talking* yang mereka ucapkan berhasil memengaruhi kualitas permainan lawan.

b) Dampak negatif

1. Menurunkan performa permainan. Ketika seseorang melakukan *trash-talking* hal tersebut dapat mengakibatkan turun nya performa permainan lawan.
2. Menjatuhkan mental lawan. *Trash-talking* yang dilakukan oleh seseorang dapat menimbulkan adanya perasaan tidak nyaman dan terganggu secara mental. Sehingga hal tersebut dapat memengaruhi kualitas permainan lawan.
3. Meningkatkan emosi dan perilaku agresif. Seseorang yang menerima *trash-talking* cenderung merasa emosi

dan bersikap agresif terhadap pelaku karena merasa kesal menerima pesan tersebut.

4. Menimbulkan perilaku komunikasi yang kurang beretika. *Trash-talking* seringkali berdampak kepada perilaku pemain lain untuk melakukan hal yang sama sehingga hal tersebut berdampak buruk bagi etika komunikasi seseorang.

#### 4. *Game-online*

Menurut Surbakti (2017:30), *game-online* merupakan sebuah permainan video yang dimainkan melalui komputer, komputer pribadi, atau konsol *video game*. Permainan ini harus terhubung pada jaringan internet agar dapat mengaksesnya. Sedangkan menurut Firdaus, Pebrianti, dan Andriyani (2018) *game-online* (permainan daring) merupakan bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet dan dapat dimainkan di perangkat komputer, laptop, *handphone*, dan perangkat lainnya. *Game-online* dapat dimainkan oleh siapa saja melalui internet dan memiliki banyak variasi permainan mulai dari berbasis teks hingga berbasis grafik kompleks yang membentuk dunia virtual. Dengan bermain *game-online*, seseorang dapat beraktivitas sosial, berinteraksi secara virtual serta menciptakan suatu komunitas pada game tersebut.

Genre dalam *game-online* menjadi identitas yang menjelaskan gaya permainan dari sebuah *game*. Hingga saat ini, genre *game* semakin banyak berkembang dari mulai adanya genre baru hingga adanya inovasi dari kombinasi kedua genre tertentu. Dengan banyaknya genre yang tersedia, kini pemain dapat dengan mudah memilih serta memainkan permainan dengan genre yang mereka sukai. Berdasarkan Caesar (2015), terdapat beberapa genre *game-online* yaitu :

- a) Action Adventure : game dengan gaya permainan gabungan antara *Adventure Game* dan *Action Game*. *Action adventure* games terbagi lagi menjadi 3 jenis yaitu *Metroidvania* (*game* yang menekankan pada eksplorasi dan kemampuan pemain untuk dapat menyelesaikan *game*). *Stealth-based* (*game* yang berfokus agar pemain bersembunyi tidak terdeteksi oleh musuh serta memanfaatkan lingkungan dalam *game* untuk dapat menyelesaikan permainan). Dan *Survival Horror* (*game* yang mengharuskan pemain mengelola sumber daya yang dia miliki untuk dapat menyelesaikan permainan sembari mendapatkan tantangan dari lingkungan permainan tersebut). Contoh permainan dengan genre *action adventure* adalah *Genshin Impact*, *Limbo*, *The First Tree*, dan *Ninja Arashi*.
- b) *Action Game* : game yang berfokus pada pertempuran sehingga mengharuskan pemainnya memiliki kemampuan



untuk bertempur dalam lingkungan permainan. Contoh permainan dengan genre action adalah Resident Evil 2 Remake, Devil May Cry 5, Days Gone, dan Dying Light 2.

c) *Adventure Game* : game yang berfokus pada petualangan, narasi cerita, menyelesaikan teka-teki dimana kehadiran musuh akan dihadirkan secara acak selama permainan berlangsung. Contoh permainan dengan genre *adventure* adalah Cyberpunk 2077, Valheim, Tell Me Why, dan Assassin's Creed Valhala.

d) *Edutainment Game* : game yang berfokus untuk menonjolkan sisi edukasi serta sisi hiburan dalam sebuah permainan. Contoh permainan dengan genre *edutainment* adalah Educandy, Baamboozle, Wordwall, dan Marbel Budaya Nusantara.

e) *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* : *game* yang berfokus pada permainan kelompok. Dalam jenis permainan ini, sekelompok pemain harus saling mengalahkan kelompok lainnya untuk dapat memenangkan permainan. Pemain hanya memainkan satu karakter yang tergabung dengan kelompok pemain lain baik berupa pemain asli maupun pemain bot yang dioperasikan oleh komputer. Contoh permainan dengan genre MOBA adalah Mobile

Legends : Bang Bang, Arena of Valor (AoV), Free Fire, dan Marvel Super War.

- f) *Racing Game* : *game* yang berfokus pada kecepatan permainan seorang pemain yang akan beradu kecepatan dengan komputer atau pemain lainnya. Contoh permainan dengan genre *racing* adalah Asphalt 9: Legends, Real Racing 3, Beach Buggy Blitz, dan Driver Speedboat Paradise.
- g) *Role-Playing Game* (RPG) : *game* yang berfokus pada seorang pemain akan memiliki satu karakter *game* dan memainkannya sesuai dengan cerita untuk karakter tersebut. Contoh permainan dengan genre RPG adalah Ragnarok : Eternal Love, Dissidia Final Fantasy Opera Omnia, Black Desert Mobile, dan Lineage II : Revolution.
- h) *Simulation Game* (Sim) : *game* yang berfokus pada simulasi beberapa atau semua aspek dari kehidupan manusia. Contoh permainan dengan genre Sim adalah The Sims, Sakura School Simulator, SimCity Build, dan Avakin Life.
- i) *Sports Game* : *game* yang berfokus pada olahraga. Contoh permainan dengan genre *sports* adalah FIFA Soccer, Ball Pool, NBA LIVE Mobile Basketball, dan World Football League.
- j) *Strategy Game* : *game* yang membutuhkan strategi atau taktik pemain untuk dapat mencapai kemenangan. Contoh

permainan dengan genre *strategy* adalah Lords Mobile, Doomsday : Last Survivors, PUBG Mobile, dan Clash of Clans.

Perkembangan industri *game-online* saat ini membawa dampak bagi para pemainnya. Dampak tersebut seringkali membawa pengaruh besar baik dari sisi positif maupun negatif bagi penggunanya. Berikut ini dampak *game-online* berdasarkan Doni (2018) dan Nadeak (2021) yaitu :

a) Dampak Positif

Bagi pengguna yang cermat, bermain *game-online* dapat menimbulkan beberapa dampak yang positif yaitu :

1. Mengasah kemampuan otak.
2. Kemampuan analisis semakin meningkat.
3. Lebih mudah memecahkan masalah.
4. Lebih kreatif dan imajinatif.
5. Melatih fokus dan daya ingat.

b) Dampak Negatif

Bagi pengguna yang sudah kecanduan *game-online*, hal tersebut dapat menimbulkan beberapa dampak negatif yaitu:

1. Terbiasa *trash-talking*.
2. Sulit berkonsentrasi pada pelajaran.
3. Berkurangnya kualitas interaksi dengan lingkungan sosial.

4. Menurunnya minat untuk beraktivitas.
5. Perilaku agresif dan hilangnya kontrol emosi.

## 5. Etika Komunikasi

Menurut Haryatmoko (2007), etika komunikasi merupakan standar, norma, atau nilai, untuk perilaku yang tepat dalam kegiatan komunikasi suatu masyarakat. Sedangkan menurut Apdillah, Harmika, Sahera, dan Harahap (2022), etika komunikasi merupakan pedoman untuk bertindak secara bermoral, yang sangat berkaitan dengan perkembangan nilai, norma, dan standar dalam kehidupan. Dapat disimpulkan bahwa etika komunikasi merupakan tata cara berkomunikasi yang berpedoman pada nilai serta norma yang berlaku di masyarakat.

Dalam berkomunikasi, terdapat beberapa prinsip yang menjadi dasar bagi seorang individu untuk melakukan komunikasi yang beretika. Setidaknya terdapat sepuluh prinsip dasar etika komunikasi menurut Mandelbaum (2020) yaitu :

1. Bersikap benar dan jujur. Komunikasi yang etis harus berdasarkan fakta dan kebenaran, bukan kebohongan. Bersikap jujur memiliki arti untuk menyampaikan pesan komunikasi secara benar tanpa bermaksud untuk menipu. Komunikator harus bersikap objektif dalam menyampaikan pesan komunikasi.
2. Mendengarkan dengan aktif. Agar komunikasi etis menjadi efektif, penerima pesan harus menjadi pendengar yang proaktif,

tidak hanya mendengarkan sebuah pesan yang ingin mereka dengar saja. Dalam hal ini, pendengar berhak mengajukan pertanyaan kepada pembicara apabila terdapat pesan komunikasi yang tidak jelas.

3. Bicara dengan tidak menghakimi. Berkomunikasi secara etis berarti berbicara dengan cara tidak menghakimi, meniadakan konflik yang tidak perlu yang dapat menciptakan gangguan dan kesalahpahaman dalam komunikasi selama proses komunikasi berlangsung.
4. Bicara dari pengalaman pribadi. Berbicara mengenai hal yang berkaitan dengan pengalaman pribadi memberikan gambaran yang lengkap sehingga pendengar memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai topik yang sedang dibicarakan.
5. Pertimbangkan media komunikasi yang disukai penerima. Untuk berkomunikasi secara efektif, komunikator perlu mempertimbangkan media komunikasi yang disukai oleh penerima pesan. Hal tersebut mendukung kenyamanan agar proses komunikasi dapat berjalan dengan lancar.
6. Berusaha untuk memahami. Penting bagi seorang pendengar untuk berusaha memahami sepenuhnya apa yang dikatakan oleh penyampai pesan sebelum akhirnya menanggapi pesan komunikasi yang disampaikan. Hal tersebut merupakan bagian

dari empati yang ditunjukkan oleh pendengar kepada penyampai pesan komunikasi.

7. Hindari nada negatif ketika berbicara. Nada berbicara merupakan salah satu aspek penting dalam etika komunikasi. Berkomunikasi secara etis mengasumsikan bahwa pembicara akan menghindari kekasaran, bersikap sopan santun dan profesional, serta memiliki kebijaksanaan. Komunikator yang beretika tahu bahwa bukan hanya pesan komunikasi yang penting, namun juga mempertimbangkan bagaimana cara penyampaian pesan tersebut.
8. Tidak menginterupsi ketika orang lain berbicara. Menginterupsi pihak lain yang sedang berbicara tidak hanya menunjukkan rasa tidak hormat, namun juga memungkinkan untuk pendengar tidak memahami pesan yang disampaikan sehingga dapat menimbulkan asumsi yang salah.
9. Menghormati privasi dan kerahasiaan. Dalam beberapa konteks khusus, menjaga kerahasiaan pesan komunikasi merupakan salah satu bentuk etika komunikasi yang harus dilakukan oleh seorang penerima pesan.
10. Menerima tanggung jawab. Salah satu hal penting dalam etika komunikasi adalah bertanggung jawab atas Tindakan yang diakibatkan oleh perkataan seseorang. Hal tersebut mencakup

konsekuensi jangka pendek dan jangka panjang dari komunikasi seseorang.

## 6. Remaja

Masa remaja merupakan sebuah proses dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan manusia. Masa peralihan dari kehidupan anak-anak menuju dewasa ini disertai dengan perubahan biologis dan psikologis. Perubahan secara biologis biasanya ditandai dengan adanya perubahan fisik sedangkan secara psikologis ditandai dengan adanya keinginan atau emosi yang labil atau tidak menentu. Menurut Papalia dan Olds (2001), masa remaja merupakan masa transisi perkembangan dari tahap anak-anak menuju kedewasaan yang pada umumnya terjadi pada rentang usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia awal dua puluh tahun. Hurlock (1990) membagi dua jenis fase dalam masa remaja yaitu fase remaja awal dan fase remaja akhir.

Fase remaja awal terjadi pada usia 13-17 tahun dan fase remaja akhir terjadi pada usia 17-18 tahun. Hurlock berpendapat bahwa pada fase remaja akhir, individu telah mencapai transisi perkembangan yang lebih mendekati dewasa. Pada masa transisi ini, sebagian masa perkembangan anak-anak telah dialami namun sebagian masa kematangan dewasa telah dicapai. Dalam bagian masa anak-anak, ditandai dengan adanya pertumbuhan fisik dan dalam masa dewasa, seorang individu sudah dapat berpikir secara rasional dan memiliki kematangan kognitif dengan

mampu berpikir secara abstrak. Dalam masa remaja terdapat beberapa ciri-ciri yang membedakannya dengan masa anak-anak maupun masa dewasa. Menurut Fatmawaty (2017), ciri-ciri pada masa remaja yaitu:

- a) **Masa remaja sebagai periode yang penting.** Pada masa remaja, ada periode penting yang berakibat kepada perubahan fisik dan psikologis individu. Sehingga pada periode ini, baik akibat langsung maupun akibat jangka panjang sangatlah penting.
- b) **Masa remaja sebagai periode peralihan.** Proses peralihan dari satu tahap perubahan individu merupakan sebuah proses berkesinambungan yang sangat erat kaitannya antara satu dengan yang lain. Masa remaja sebagai periode peralihan memiliki status yang tidak jelas dan terdapat keraguan peran yang harus dilakukan. Pada masa ini, remaja bukan lagi merupakan seorang anak dan juga bukan merupakan orang dewasa. Dalam periode peralihan ini memberikan ruang kepada remaja untuk mencoba hal-hal baru, menentukan pola perilaku, nilai, dan norma yang paling sesuai bagi dirinya.
- c) **Masa remaja sebagai periode perubahan.** Terdapat empat kecenderungan perubahan yang terjadi pada setiap remaja. Pertama, meningginya emosi yang intensitasnya bergantung pada tingkat perubahan fisik dan psikis yang terjadi. Kedua,



perubahan bentuk fisik. Ketiga, perubahan minat dan peran yang diharapkan oleh kelompok sosial untuk diperankan. Keempat, terdapat perubahan nilai-nilai yang dipercaya. Contoh dari perubahan nilai tersebut adalah pada masa anak-anak, individu akan dengan sangat nyaman berteman dengan siapa saja, namun memasuki masa remaja seorang individu akan lebih selektif dalam memilih ruang lingkup pertemanan.

d) **Masa remaja sebagai usia bermasalah.** Pada masa ini, remaja yang cenderung aktif untuk memulai hal-hal baru seringkali baik secara disengaja maupun tidak disengaja melakukan kesalahan dan kesulitan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Hal seperti itu dapat terjadi karena pada masa anak-anak, penyelesaian masalah individu tersebut cenderung diselesaikan oleh guru-guru maupun orang tua sehingga ketika memasuki masa remaja, seorang individu tidak memiliki pengalaman untuk mengatasi masalah. Selain itu, para remaja seringkali merasa mandiri dan menolak pertolongan dari orang tua maupun guru-guru sehingga keputusan penyelesaian masalah yang dilakukan oleh remaja seringkali tidak sesuai dengan harapan.

e) **Masa remaja sebagai masa mencari identitas.** Pada tahun awal memasuki masa remaja, penyesuaian diri dengan suatu

kelompok atau lingkungan menjadi penting bagi seorang individu. Identitas diri yang dicari remaja merupakan sebuah usaha untuk menjelaskan siapa dirinya, apa peranannya dalam masyarakat, apakah ia seorang anak atau orang dewasa. Pertanyaan tersebut yang mendasari para remaja untuk bertindak melakukan sesuatu.

f) **Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan.**

Stereotip terhadap remaja sebagai seorang individu yang bertindak sembarangan, tidak dapat dipercaya dan cenderung merusak menimbulkan ketakutan sehingga menyebabkan orang dewasa harus membimbing dan mengawasi kehidupan para remaja.

g) **Masa remaja sebagai masa yang tidak realistis.**

Remaja cenderung melihat dirinya sendiri dan orang lain berdasarkan apa yang ia inginkan, bukan berdasarkan fakta sebenarnya. Pada masa ini, remaja cenderung berimajinasi dan tidak realistis akan suatu hal. Remaja akan sangat sakit hati dan kecewa ketika orang lain memiliki pandangan yang berbeda tentang hal yang dipercayai atau diinginkannya. Hal ini menyebabkan meningkatnya emosi yang menjadi ciri-ciri awal masa remaja.

h) **Masa remaja sebagai ambang masa dewasa.**

Pada tahap remaja akhir, para remaja seringkali ingin memberikan kesan

bahwa mereka sudah hampir dewasa. Oleh karena itu, biasanya remaja mulai memusatkan diri melakukan perilaku yang dihubungkan dengan status dewasa seperti merokok, minum minuman keras, menggunakan narkoba dan terlibat dalam perbuatan seks. Dalam tahap inilah, pengawasan orang tua sangatlah diperlukan agar remaja dapat mengaktualisasikan kedewasaannya.

Selain ciri-ciri tersebut, pada masa remaja terdapat beberapa aspek perkembangan yang sangat menonjol pada diri seorang remaja menurut Fatmawaty (2017) yaitu :

1. Perkembangan fisik. Secara umum, pertumbuhan dan perkembangan fisik terjadi dengan sangat pesat pada usia 12 hingga 18 tahun. Pada masa ini, remaja cenderung merasakan ketidaknyamanan dan tidak terbiasa terhadap perubahan yang terjadi pada bagian tubuhnya.
2. Perubahan eksternal. Perubahan eksternal pada remaja merupakan sebuah perubahan yang terjadi secara eksternal yang dapat terlihat secara langsung. Sebagai contoh yaitu perubahan tinggi, berat badan, dan proporsi tubuh.
3. Perubahan internal. Perubahan internal pada remaja merupakan perubahan yang terjadi pada bagian internal yaitu bagian yang tidak dapat dilihat secara langsung. Contoh dari perubahan

internal yaitu perubahan pola pikir, sistem peredaran darah, dan jaringan tubuh.

4. Perkembangan emosi. Perkembangan emosi pada masa remaja cenderung lebih tinggi jika dibandingkan dengan masa anak-anak. Hal ini dikarenakan para remaja berada di bawah tekanan sosial dan menghadapi situasi yang baru. Kematangan emosi pada remaja dapat dilihat dari kemampuan untuk menilai masalah secara kritis tidak dengan emosional. Dengan demikian, untuk menciptakan emosi yang stabil remaja dapat mengabaikan banyak rangsangan yang dapat menimbulkan ledakan emosi.
5. Perkembangan kognisi. Pada masa ini, sistem syaraf yang memproses informasi berkembang secara cepat dan telah terjadi reorganisasi lingkaran syaraf *lobe frontal* yang berfungsi sebagai kegiatan kognitif tingkat tinggi, yaitu kemampuan untuk merumuskan perencanaan strategis atau mengambil keputusan. Perkembangan *lobe frontal* ini sangat berpengaruh pada kemampuan intelektual remaja.
6. Perkembangan sosial. Pada masa ini, *social cognition* mulai berkembang. *Social cognition* merupakan kemampuan untuk memahami orang lain. Remaja dapat memahami orang lain sebagai individu yang unik. Pemahaman ini yang mendasari remaja dapat menjalin hubungan sosial dengan akrab terutama kepada teman sebaya.

Sebagai salah satu tahap pertumbuhan dalam kehidupan, masa remaja menjadi masa yang penting untuk proses perkembangan dan pembentukan jati diri seseorang. Dalam hal ini, remaja memiliki peranan tertentu baik dalam kehidupan keluarga, sekolah ataupun masyarakat. Syamsu (2006) mengklasifikasikan peranan remaja sebagai berikut :

a. Di lingkungan keluarga.

1. Menghargai dan menaati norma yang berlaku dalam keluarga.
2. Menerima tanggung jawab yang diberikan.
3. Menjalinkan hubungan yang baik dengan seluruh anggota keluarga.
4. Ikut andil dalam membantu anggota keluarga yang lain baik secara individu maupun kelompok.

b. Di lingkungan sekolah.

1. Mematuhi norma yang berlaku di sekolah.
2. Menghargai dan menghormati guru, seluruh karyawan sekolah serta sesama teman sekolah.
3. Menjalinkan hubungan persahabatan yang baik dengan sesama teman.
4. Berpartisipasi aktif dalam seluruh kegiatan sekolah.
5. Membantu sekolah untuk mencapai visi dan misi.

c. Di lingkungan masyarakat.

1. Memiliki simpati terhadap sesama anggota masyarakat.
2. Mengikuti kegiatan sosial yang terdapat di lingkungan masyarakat.
3. Mengakui dan menghargai hak-hak orang lain.
4. Membantu menjaga kondusifitas lingkungan masyarakat.
5. Berperilaku sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat.

## **F. Metodologi Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut Moleong (2011:6) penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang memiliki maksud untuk memahami fenomena mengenai apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, Tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks

husus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Judul penelitian ini “Dampak Perilaku *Trash-talking* Pada *Game-online* Terhadap Etika Komunikasi Remaja” menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki jenis deskriptif kualitatif. Dilansir dari laman milik Dqlab, jenis teknik analisis data deskriptif kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk menganalisis suatu fenomena sosial agar peneliti mendapatkan pandangan yang lebih jelas serta pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena yang akan diteliti.

## 2. Metode Penelitian

Metode penelitian menurut Rosdy Ruslan dalam masterpendidikan (2016) yaitu kegiatan ilmiah yang berhubungan dengan cara kerja dalam memahami suatu subjek maupun objek penelitian dalam upaya menemukan jawaban secara ilmiah dan keabsahan dari sesuatu yang diteliti. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan studi kasus. Menurut Susilo Rahardjo & Gudnato (2011) dalam duniadosen (2023) mendefinisikan bahwa penelitian dengan metode studi kasus adalah metode yang diterapkan untuk memahami individu lebih mendalam secara integratif dan

komprensif agar diperoleh pemahaman yang mendalam mengenai suatu peristiwa serta masalah yang dihadapinya.

Metode penelitian ini bertujuan agar masalah dapat terselesaikan dan memperoleh perkembangan yang baik. Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan studi kasus dengan *single level analysis*, yaitu studi kasus yang berfokus terhadap perilaku seorang individu atau kelompok dengan satu masalah utama. Permasalahan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perilaku *trash-talking* pada *game online* yang dilakukan oleh remaja. Dalam penggunaan metode studi kasus ini peneliti akan melihat dan memahami sebuah dampak dari *trash-talking* pada *game-online* dengan mengumpulkan berbagai macam informasi yang berkaitan dengan permasalahan tersebut sehingga peneliti dapat mengolah informasi yang diharapkan dapat menjadi sebuah solusi sehingga permasalahan yang terjadi dapat diatasi.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data *In-Depth Interview* (wawancara). *Indepth interview* merupakan teknik pengumpulan data dengan menanyakan pertanyaan-pertanyaan kepada narasumber. Data yang didapatkan dari Teknik pengumpulan data *indepth interview* akan berupa data naratif yang subjektif. Narasumber yang dimaksud dalam penelitian ini adalah beberapa siswa SMPN 1 Banjar.



Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan salah satu bentuk teknik non probabilitas yaitu *snowball*. Dikutip dari penelitianilmiah.com, teknik *snowball* merupakan teknik pengumpulan data dengan pemilihan satu orang narasumber yang sudah ditentukan dari subjek penelitian, kemudian subjek tersebut memberikan rekomendasi subjek lain kepada peneliti yang diperlukan untuk penelitian. Teknik *Snowball* memerlukan subjek pertama untuk merekomendasikan subjek berikutnya yang sesuai dengan kriteria sehingga teknik pengumpulan data ini menggunakan analogi bola salju yang bergulir dan semakin lama semakin membesar. Peneliti dapat berhenti memilih subjek ketika dirasa data yang diperlukan sebagai bahan penelitian telah cukup dan terpenuhi.

#### 4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kualitatif merupakan proses pencarian serta penyusunan data secara sistematis yang diperoleh melalui hasil wawancara, catatan lapangan, serta bahan lain yang temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain (Sugiyono, 2006). Menurut Miles, Huberman, dan Saldana (2014), terdapat alur kegiatan dalam proses teknik analisis data yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

##### a. Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi atau menggabungkan ketiganya. Peneliti dapat mengumpulkan informasi sebanyak mungkin untuk mendapatkan data yang bervariasi (Sugiyono, 2006).

#### b. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan akan sangat banyak dan beragam sehingga perlu dicatat secara teliti dan terperinci. Maka dari itu perlu dilakukan reduksi data untuk merangkum, memilih hal pokok, serta berfokus terhadap hal-hal penting. Dengan demikian data yang telah direduksi dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data selanjutnya apabila diperlukan (Sugiyono, 2006).

#### c. Penyajian Data

Pada penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan flowchart. Dalam penelitian kualitatif bentuk penyajian data yang

paling sering digunakan adalah dengan teks yang bersifat naratif. Penyajian data bertujuan untuk memudahkan peneliti untuk memahami apa yang terjadi dan merencanakan langkah yang akan dilakukan setelahnya berdasarkan apa yang telah dipahami (Sugiyono, 2006).

#### d. Kesimpulan dan Verifikasi Data

Dalam penelitian kualitatif, kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan dapat berubah bila tidak ditemukan bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan berikutnya. Kemudian apabila kesimpulan yang ditemukan pada tahap awal didukung oleh bukti yang valid maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Dengan demikian, kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan sebuah temuan baru yang belum pernah ada (Sugiyono, 2006).

## 5. Subjek Penelitian

Menurut Idrus (2009) subjek penelitian adalah elemen benda, seorang individu, ataupun sebuah organisme sebagai sumber

informasi yang diperlukan oleh peneliti untuk mendapatkan data penelitian. Subjek dalam penelitian ini merupakan siswa SMPN 1 Banjar sebanyak enam orang. Siswa yang dipilih sebagai narasumber merupakan siswa yang secara aktif bermain *game-online* serta sering kali melakukan *trash-talking* ketika sedang bermain *game-online*. Narasumber pertama merupakan QT yang sering bereperilaku *trash-talking* ketika sedang bermain *game-online*. Kemudian narasumber QT menyarankan peneliti untuk mewawancarai ET dan NG. Setelah itu narasumber ET menyarankan peneliti untuk mewawancarai RB dan HF. Terakhir, narasumber HF menyarankan peneliti untuk mewawancarai YA. Sehingga terdapat enam orang narasumber yang menjadi bagian dalam penelitian ini.