

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pada tahap ini peneliti akan memberikan sebuah kesimpulan berdasarkan hasil temuan di lapangan dan analisis data. Peneliti menyimpulkan bahwa perilaku *trash-talking* yang dilakukan oleh keenam narasumber yaitu siswa dan siswi SMPN 1 Banjar berawal dari lingkungan pertemanan serta dampak dari terpaaan media yang sudah terbiasa dengan *toxic behavior* yaitu melakukan *trash-talking*. Didasari oleh rasa penasaran, kesal, dan emosi kemudian perilaku *trash-talking* tersebut menjadi sering dilakukan oleh keenam narasumber ketika sedang bermain *game-online*. Namun saat ini, perilaku *trash-talking* yang sering dilakukan ketika bermain *game-online* tersebut berdampak pada cara berkomunikasi narasumber sehari-harinya. Perilaku *trash-talking* yang dilakukan oleh keenam narasumber di luar bermain *game-online* seringkali dilakukan di lingkungan sekolah yaitu ketika narasumber berkumpul bersama teman-temannya. Ketika berada di lingkungan rumah, narasumber cenderung memilih tempat tertentu yang tidak terlihat oleh orang tua agar tidak dimarahi ketika melakukan *trash-talking*.

Keenam narasumber menyadari bahwa perilaku *trash-talking* merupakan perilaku yang melanggar etika komunikasi sehingga ada upaya untuk meminimalisir perilaku tersebut. Peneliti menyimpulkan bahwa upaya tersebut dapat dilakukan melalui dua cara yaitu internal dan eksternal. Upaya internal

dilakukan dengan cara adanya kesadaran dari diri sendiri dan niat untuk merubah perilaku menjadi lebih baik lagi dan Upaya eksternal dapat dilakukan dengan adanya dukungan dari lingkungan sosial untuk bersama-sama memahami dan mengurangi perilaku *trash-talking*. Hingga saat ini perilaku *trash-talking* yang dilakukan oleh keenam narasumber sulit untuk dihilangkan karena kurangnya dukungan sosial dari lingkungan pertemanan yang merupakan lingkungan terdekat narasumber. Selain itu menurut penuturan narasumber, pihak sekolah masih kurang tegas akan perilaku *trash-talking* yang dilakukan narasumber di lingkungan sekolah sehingga beberapa narasumber tidak merasa takut atau sungkan ketika melakukan *trash-talking* di sekolah.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, peneliti memberikan saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak terkait yaitu :

a. Bagi pelaku *trash-talking*

Pelaku *trash-talking* diharapkan dapat mengurangi perilaku *trash-talking* baik ketika bermain *game-online* ataupun ketika berkomunikasi sehari-hari dengan mempelajari etika komunikasi lebih baik lagi dan tidak menjadi penyebab orang lain untuk berperilaku yang sama.

Peneliti menyarankan kepada pelaku *trash-talking* Peneliti menyarankan kepada pelaku *trash-talking* untuk memilih jenis permainan yang menyenangkan dan bukan kompetitif untuk

menghindari pelaku lebih sering melakukan *trash-talking* ketika bermain *game online*. Selain itu peneliti menyarankan kepada pelaku *trash-talking* untuk menonton konten *gameplay* dari youtuber yang tidak *toxic* seperti Miawaug, karena Youtuber tersebut sering memberikan contoh dan menyampaikan pesan komunikasi yang positif kepada para *gamers*. Pelaku *trash-talking* juga diharapkan dapat menggunakan *game-online* sebagai media untuk mengembangkan bakat dan memanfaatkan *game-online* sebagai media yang menghasilkan nilai-nilai positif.

b. Bagi orang tua

Orang tua diharapkan dapat lebih mengawasi anak-anaknya ketika sedang bermain *game-online* agar menghindari perilaku *trash-talking* lebih sering dilakukan, kemudian peneliti berharap orang tua dapat menjadi contoh yang baik dengan tidak berperilaku *trash-talking* di lingkungan rumah serta ketika sudah mengetahui bahwa anak-anaknya sering berperilaku *trash-talking*, orang tua tidak bosan untuk memberikan nasehat agar anak-anaknya tidak berperilaku *trash-talking* lagi.

c. Bagi pihak sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memberikan edukasi mengenai etika komunikasi sebagai pembelajaran tambahan terutama di jenjang Sekolah Menengah Pertama karena pada usia tersebut, remaja cenderung sedang mencari jati diri dan membutuhkan arahan mengenai hal-hal yang baik dan kurang baik. Kemudian ketika mendapati siswa yang berperilaku *trash-talking* di lingkungan sekolah, peneliti berharap pihak sekolah terutama semua guru yang ada di sekolah dapat memberlakukan sanksi atau teguran agar meminimalisir terjadinya *trash-talking* di lingkungan sekolah, dan diharapkan teguran tersebut tidak hanya dilakukan oleh guru yang berperan sebagai guru BK saja tetapi semua guru berperan untuk memberikan Pendidikan etika komunikasi kepada siswa.

d. Bagi pihak pengembang *game-online*

Pihak pengembang *game-online* diharapkan dapat secara merata di seluruh genre *game-online* untuk terus memberikan pesan komunikasi yang positif secara berkala agar para pemainnya dapat lebih bijak dan tidak melakukan *trash-talking*. Kemudian peneliti berharap, sanksi ‘*banned*’ dan ‘*mute words*’ dapat terus dilakukan untuk mengurangi perilaku *trash-talking* para pemain *game-online*.

DAFTAR PUSTAKA

Amalia, Ellavie Ichlasa. 2021. *Super Data Report: Industri Game 2020 Tumbuh 12%, Jumlah Penonton Konten Game Capai 1,2 Miliar Orang*. Diakses dari <https://hybrid.co.id/post/industri-game-2020-tumbuh-12> pada tanggal 28 Agustus 2023.

Annur, Cindy Mutia. 2023. *Mobile Legends, Game Seluler Paling Disukai di Indonesia*. Diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/infografik/2023/04/06/mobile-legends-game-seluler-paling-disukai-di-indonesia> pada tanggal 22 Agustus 2023.

Anonim, 2019. *Data Akreditasi Sekolah*. Diakses dari <https://bansm.kemdikbud.go.id/akreditasi#pageContent2> pada tanggal 15 September 2023.

Anonim, 2022. *Mengenal Komponen Teknik Analisis Data Deskriptif Kualitatif*. Diakses dari <https://dqlab.id/mengenal-komponen-teknik-analisis-data-deskriptif-kualitatif#:~:text=Jenis%20teknik%20analisis%20data%20deskri>

[ptif, fenomena%2C%20atau%20keadaan%20secara%20sosial](#)

pada tanggal 22 Maret 2023.

Anonim, 2023. *Indonesia Mobile Gaming Statistic in 2023*. Diakses dari <https://42matters.com/indonesia-mobile-gaming-statistics> pada tanggal 20 Maret 2023.

Anonim, 2023. *SMP Negeri 1 Banjar, Kota Banjar*. Diakses dari <https://sekolahloka.com/data/smp-negeri-1-banjar-2/> pada tanggal 15 September 2023.

Ap, 2023. *China Keeping 1 Hour Daily Limit on Kids Online Games*. Diakses dari <https://tech.hindustantimes.com/gaming/news/china-keeping-1-hour-daily-limit-on-kids-online-games-71674330896788.html> pada tanggal 15 Juni 2023.

Apdillah, Dicky. Harmika, Zuwairiah. Sahera, Miri. Harahap, Himmatul Ummi. 2022. “*Communication Ethics as Virtual Virtue Control in Media Behavior Society in The Digital Age*”. *Jurnal Humaniora, Ilmu Sosial dan Bisnis, Universitas Asahan*. 01 (03), 49-60.

Caesar, Rio. 2015. “*Kajian Pustaka Perkembangan Genre Games Dari Masa Ke Masa*”. *Jurnal Studi Animasi dan Permainan, Universitas Atma Jaya Yogyakarta*. 01 (02), 113-134.

Cempaka, D., Sundari, V., Bima, A., & Emerald, G. (2023). Village Branding: Instruments of Place Brand Identity for Destinations and MSMes In The Tourism Villages. *Jurnal Spektrum Komunikasi (JSK)*, 11(2), 251-264.

Conmy, Oliver B. 2008. *Trash Talk in a Competitive Setting: Impact on Self-Efficacy, Affect, and Performance*. Florida : Florida State University.

DeVito, Joseph A. 1992. *The Interpersonal Communication Book*. New York : Harper Collin Publisher, Inc.

Dihni, Vika Azkiya, 2022. *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga Di Dunia*. Diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia> pada tanggal 20 Maret 2023.

Doni, Fahlepi Roma. 2018. “*Dampak Game-online Bagi Penggunanya*”. Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak Indonesia, Universitas Bina Sarana Indonesia. 04 (02), 1-5.

Fatmawaty, Riryn. 2017. “*Memahami Psikologi Remaja*”. Jurnal Reforma, Universitas Islam Lamongan. 06 (02), 55-65.

Fauzi, G. A., Rosyadi, F., Putra, T. S., & Murti, D. C. W. (2024). Hubungan antara Experience Economy, Tour Quality, dan Tour Satisfaction di Desa Wisata Tamanmartani. *Manajemen Dewantara*, 8(1), 22-23.

Firdaus, Yusnizal. Pebriyanti, Yulia. Andriyani, Titi. 2018. “*Pengaruh Kecanduan Game-online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa*

- Pengguna Game-online* ". Jurnal Riset Terapan Akuntansi, Politeknik Negeri Sriwijaya. 02 (02), 169-180.
- Hardjana, Agus M. 2003. *Komunikasi Intrapersonal & Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta : Penerbit Kanisius.
- Haryatmoko. 2007. *Etika Komunikasi (Manipulasi Media, Kekerasan, dan Pornografi)*. Yogyakarta: Kanisius.
- Herawan, Ben Aryandiaz, 2018. *Sebenarnya, Apa Sih Dampak 'Trash Talk' Saat Bermain Game?*. Diakses dari <https://benperimen.medium.com/sebenarnya-apa-sih-dampak-trash-talk-saat-bermain-game-509de7ed771f#:~:text=Psikologi%20Dalam%20Trash%20Talk&text=Sebuah%20jurnal%20yang%20dikeluarkan%20oleh,untuk%20melakukan%20performa%20yang%20optimal> pada tanggal 21 Maret 2023.
- Hurlock, B.E. 1990. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Idrus, Muhammad. 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial :Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta : Erlangga.
- Januar, M.I. Turmudzi, E.F. 2006. *Game Mania*. Jakarta : Gema Insani.
- Inews, Official, 2020. *Sakit Hati Diejek Kalah Game-online, Pria Bunuh Temannya*. Diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=AnyfnoInGfg> pada tanggal 15 Juni 2023.

Liliweri, Allo. 1997. *Komunikasi Antar Pribadi*. Bandung : Citra Aditya Bakti.

Mandelbaum, Aaron, 2020. *Ethical Communication : The Basic Principles*. Diakses dari

<https://paradoxmarketing.io/capabilities/knowledge-management/insights/ethical-communication-the-basic-principles/#:~:text=Ethical%20communication%20is%20a%20type,words%20and%20the%20resulting%20actions> pada tanggal 3

April 2023.

Miles, M.B. Huberman, A.M & Saldana, J. 2014. *Qualitative Data Analysis, A Methods Sourcebook, Edition 3*. New York : SAGE Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi, UI-Press.

Moloeng, L. J. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Mulyana, Deddy. 2005. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Mulyana, Deddy. 2010. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Mulyana, Deddy. 2011. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar Cetakan Ke-15*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Murti, D. C. W., Kusumastuti, Z. R., Handoko, V. S., & Wijaya, A. B. M. (2022). Peningkatan digitalisasi pariwisata di wilayah desa purwoharjo, kulon progo. *Jurnal Atma Inovasia*, 2(1), 14-19.

Murti, D. C. W. (2015). Am I political enough? Praktek E-Citizenship oleh Pemuda yang Aktif dalam OKP secara Offline. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 14(3), 203-219.

Oxford Dictionary Of English. 2010. *Oxford Dictionary Of English*. Oxford: Oxford University Press.

Nadeak, Bernadetha. 2021. "The Effect of Online Game Addiction on the Quality of Student Education During the COVID-19 Pandemic". *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Universitas Kristen Indonesia*. 54 (03), 520-528.

Papalia, D. E., Old, S. W., Feldman, & R. D. 2001. *Perkembangan Manusia*. Jakarta: Salemba Humanika.

Penelitianilmiah.com, 2022. *Kelebihan dan Kekurangan Snowball Sampling dalam Penelitian*. Diakses dari <https://penelitianilmiah.com/kelebihan-dan-kekurangan-snowball-sampling/> pada tanggal 22 Maret 2023.

Pratiwi, Emy Y. R. 2019. *Positif Negatif Game-online Pengaruh Fenomena Game-online Terhadap Prestasi Belajar*. Jombang : LPPM Unhasy Tebuireng Jombang (diakses 25 Agustus 2023) dari https://eprints.unhasy.ac.id/205/18/19.%20Positif%20_%20Negatif%20Game%20Online.pdf

Putra, T. S., Yennie, Y., Murti, D. C. W., Fauzi, G. A., & Prihatno, P. (2024). PENGEMBANGAN PARIWISATA DESA PACAREJO:

DAMPAK SOSIAL DAN PENGUATAN
KOMUNITAS. *PROFICIO*, 5(1), 675-679.

Rakhmat, Jalaluddin. 1998. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja
Rosdakarya.

Rakhmat, Jalaluddin. 2005. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja
Rosdakarya.

Roem, Elva Ronaning. Sarmiati. 2019. *Komunikasi Interpersonal*. Malang
: CV IRDH (diakses 28 Agustus 2023) dari
[file:///C:/Users/HP/Downloads/Documents/Buku%20Monograf%
20KOMUNIKASI%20INTERPERSONAL.pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/Documents/Buku%20Monograf%20KOMUNIKASI%20INTERPERSONAL.pdf)

Rogers, Everett M. 1986. *Communication Technology : The New Media in
Society*. London : The Free Press.

Sakti, Ardhila Trisila. 2023. *Kronologi Perkelahian Pelajar SMP
Sungailiat Berujung 1 Siswa Luka Berat di Leher*. Diakses dari
[https://bangka.tribunnews.com/2023/01/06/kronologi-
perkelahian-pelajar-smp-sungailiat-berujung-1-siswa-luka-berat-
di-leher](https://bangka.tribunnews.com/2023/01/06/kronologi-perkelahian-pelajar-smp-sungailiat-berujung-1-siswa-luka-berat-di-leher) pada tanggal 29 Agustus 2023.

Salmaa, 2023. *Penelitian Studi Kasus : Pengertian, Jenis, dan Contoh
Lengkapnya*. Diakses dari
<https://www.duniadosen.com/penelitian-studi-kasus/> pada tanggal
22 Maret 2023.

Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*.
Bandung : Alfabeta.

- Sakti, Dewa K.P. 2022. *Dampak Negatif Game-online Mobile Legend Terhadap Etika Komunikasi (Kebiasaan Trash Talking) Siswa Di Sd Negeri 08 Prumnas Batu Galing*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Bengkulu.
- Surbakti, Krista. 2017. "Pengaruh Game-online Terhadap Remaja". *Jurnal Curere, Universitas Quality*. 01 (01), 28-38.
- Supriadi. 2021. *Penggunaan Kekerasan Komunikasi Verbal Dalam Permainan Mobile Legend Dan Interaksi Sosial Pada Kelompok Bermain Mobile Legend*. Jakarta: Universitas Sahid Jakarta.
- Suryanto. 2015. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Syamsu, Yusuf. 2006. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Thurlow, C. Lengel, L. Tomic, A. 2004. *Computer Mediated Communications : Social Interaction and The Internet*. London : SAGE Publication Ltd.
- Ubay, 2016. *19 Pengertian Metodologi Penelitian Menurut Para Ahli*. Diakses dari <https://www.masterpendidikan.com/2016/03/19-pengertian-metodologi-penelitian-menurut-para-ahli.html> pada tanggal 21 Maret 2023.
- Wicaksana, Hairun. 2022. *Data 18 SMP Terbaik Di Kota Banjar*. Diakses dari <https://www.kemdikbud.co.id/data/data-18-smp-terbaik-di-kota-banjar/#> pada tanggal 15 September 2023.

Wibu, Mimin. 2021. *Tukang AFK! 8 Kelakuan Bocil Mobile Legends yang Bakal Bikin Emosi Saat Push Rank!*. Diakses dari <https://berita.yodu.id/kelakuan-bocah-mobile-legends/> pada tanggal 17 Juni 2023.

Wiryawinata, Arvin William. 2022. *Mengenal Struktur Organisasi, Fungsi, Jenis, dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Diakses dari <https://www.jurnal.id/id/blog/struktur-organisasi-bisnis/> pada tanggal 20 Oktober 2023.

Wijaya, A. B. M., Murti, D. C. W., & Handoko, V. S. (2023). Modified LeNet-5 Architecture to Classify High Variety of Tourism Object: A Case Study of Tourism Object for Education in Tinalah Village. *JOIV: International Journal on Informatics Visualization*, 7(3), 927-934.

Yip, Schweitzer, Nurmohamed, 2018. *Trash-talking: Competitive Incivility Motivates Rivalry, Performance, and Unethical Behavior*. Diakses dari <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0749597816301157#:~:text=Incivility%20boosts%20effort%20in%20competitio n%20but%20harms%20effort%20in%20cooperation.&text=Targets%20of%20trash%2Dtalking%20are,cheat%20and%20exhibit% 20lower%20creativity.&text=Targets%20of%20trash%2Dtalking %20become,to%20see%20their%20opponent%20lose> pada tanggal 23 Maret 2023.

Zhou, Danjing, 2019. *Insights Into The Indonesian Games Market*.

Diakses dari <https://newzoo.com/insights/articles/insights-into-the-indonesian-games-market> pada tanggal 20 Maret 2023.



LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara

Matrik Penelitian

Judul Penelitian	Teori dan Elemen dalam Teori	Pertanyaan Penelitian	Subjek Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
Dampak perilaku <i>trash-talking</i> pada <i>game-online</i> terhadap etika komunikasi remaja	1. Komunikasi Interpersonal : a) Unsur komunikasi interpersonal b) Ciri-ciri komunikasi interpersonal c) Faktor pertumbuhan komunikasi interpersonal	1. Komunikasi Interpersonal : a) Ketika bermain <i>game-online</i> , siapa orang yang paling sering anda ajak berkomunikasi? b) Apakah orang tersebut mempengaruhi anda untuk melakukan <i>trash-talking</i> ? c) Apa saja faktor yang mendukung terjadinya komunikasi melalui <i>game-online</i> ?	Siswa SMPN 1 Banjar yang secara aktif bermain <i>game-online</i> dan kerap kali melakukan <i>trash-talking</i> ketika sedang bermain <i>game-online</i> .	Wawancara mendalam (<i>in depth interview</i>) dengan menggunakan teknik <i>snowball</i> untuk pemilihan narasumber

		<p>d) Bagaimana anda menjalin relasi dengan orang lain?</p> <p>e) Pernahkah anda berkonflik dengan orang lain karena melakukan <i>trash-talking</i>?</p> <p>f) Bagaimana upaya komunikasi yang anda lakukan untuk menyelesaikan konflik yang terjadi tersebut?</p>		
	<p>2. CMC (<i>computer mediated communication</i>) :</p> <p>a) Karakteristik CMC</p>	<p>2. CMC (<i>computer mediate communication</i>) :</p> <p>a) Perangkat apa saja yang biasa anda gunakan untuk bermain <i>game-online</i>?</p> <p>b) Mengapa anda memilih menggunakan perangkat tersebut sebagai</p>		

		<p>media bermain <i>game-online</i>?</p> <p>c) Fitur apa saja yang disediakan oleh <i>game-online</i> yang anda mainkan sebagai media komunikasi para pemain?</p> <p>d) Sebagai <i>player</i>, fitur mana yang lebih anda sukai, berkomunikasi menggunakan <i>voice note</i> atau via <i>chat</i>? Mengapa?</p>	
	<p>3. <i>Trash-talking</i> :</p> <p>a) Karakteristik <i>trash-talking</i></p> <p>b) Dampak positif dan negatif <i>trash-talking</i></p>	<p>3. <i>Trash-talking</i> :</p> <p>a) Seberapa sering anda melakukan <i>trash-talking</i> ketika bermain <i>game-online</i>?</p> <p>b) Kata kata apa saja yang biasanya anda katakan ketika melakukan <i>trash-talking</i></p>	

		<p>pada <i>game-online</i>?</p> <p>c) Bagaimana awal anda bisa melakukan <i>trash-talking</i>? Apakah mengikuti orang lain atau karena mendengar dari orang lain?</p> <p>d) Mengapa anda melakukan <i>trash-talking</i> ketika bermain <i>game-online</i>?</p> <p>e) Bagaimana perasaan anda setelah melakukan <i>trash-talking</i> ketika bermain <i>game-online</i>?</p> <p>f) Apa saja hal yang terjadi setelah anda melakukan <i>trash-talking</i> ketika bermain <i>game-online</i>?</p>		
--	--	---	--	--

		<p>g) Bagaimana bentuk <i>feedback</i> (umpan balik) yang diberikan lawan ketika anda melakukan <i>trash-talking</i>?</p> <p>h) Apakah kebiasaan <i>trash-talking</i> yang anda lakukan ketika bermain <i>game-online</i> mempengaruhi proses komunikasi anda sehari-hari?</p> <p>i) Bagaimana dampak yang ditimbulkan di lingkungan sekitar setelah anda melakukan <i>trash-talking</i>?</p> <p>j) Bagaimana persepsi atau tanggapan dari orang lain ketika anda</p>	
--	--	---	--

		melakukan <i>trash-talking</i> ?		
	<p>4. <i>Game-online</i> :</p> <p>a) Genre <i>game-online</i></p> <p>b) Dampak positif dan negatif <i>game-online</i></p>	<p>4. <i>Game-online</i> :</p> <p>a) Apa saja jenis permainan yang sering anda mainkan ketika bermain <i>game-online</i>? Sebutkan secara spesifik <i>game</i> nya!</p> <p>b) Mengapa anda menyukai jenis <i>game-online</i> tersebut?</p> <p>c) Apakah dengan bermain <i>game-online</i> mengurangi intensitas komunikasi dengan orang di sekitar? Jika iya mengapa?</p> <p>d) Bagaimana dampak positif dan negatif yang anda rasakan dari</p>		

		bermain <i>game-online</i> ?		
	<p>5. Etika komunikasi :</p> <p>a) Prinsip dasar etika komunikasi</p>	<p>5. Etika komunikasi :</p> <p>a) Apakah anda sering melakukan <i>trash-talking</i> selain ketika bermain <i>game-online</i>?</p> <p>b) Dimana posisi anda ketika kerap kali melakukan <i>trash-talking</i>?</p> <p>c) Ketika melakukan <i>trash-talking</i>, apakah anda memandang usia dengan memperhatikan siapa saja lawan yang anda ajak bicara?</p> <p>d) Ketika melakukan <i>trash-talking</i> apakah anda merasa</p>		

		menyesal atau bersalah?		
	<p>6. Remaja :</p> <p>a) Ciri-ciri masa remaja</p> <p>b) Aspek perkembangan remaja</p> <p>c) Peranan remaja</p>	<p>6. Remaja :</p> <p>a) Sejak kapan anda mulai bermain <i>game-online</i> dan melakukan <i>trash-talking</i>?</p> <p>b) Bagaimana respon orang lain ketika anda melakukan <i>trash-talking</i> di lingkungan sekitar?</p> <p>c) Adakah ganjaran yang diberikan oleh orang lain ketika anda melakukan <i>trash-talking</i>?</p> <p>d) Apakah teman-teman sebaya mempengaruhi anda untuk melakukan <i>trash-talking</i>?</p> <p>e) Adakah orang lain di</p>		

		<p>lingkungan sekitar anda yang melakukan <i>trash-talking</i>? Jika iya siapa?</p> <p>f) Saat teman-teman anda melakukan <i>trash-talking</i> dan anda tidak melakukannya, apakah anda merasa malu atau minder? Jika iya mengapa dan jika tidak mengapa?</p> <p>g) Adakah niat untuk merubah perilaku anda yang kerap kali melakukan <i>trash-talking</i>?</p> <p>h) Bagaimana upaya yang anda lakukan untuk mengurangi dan menghindari perilaku <i>trash-</i></p>	
--	--	---	--

		<i>talking</i> kepada orang lain?		
--	--	-----------------------------------	--	--



s

Lampiran 2. Transkrip Wawancara dengan QT

Transkrip Wawancara 1

Waktu Wawancara : 1 November 2023

Lokasi Wawancara : Jl. BKR No.9 Kota Banjar

Profil Narasumber

Nama : QT.

Umur : 14 Tahun

Jenis Kelamin : Perempuan

Kelas : 9

Hasil Wawancara

Peneliti : Halo Qiara, sebelumnya maaf ya mengganggu waktunya. Boleh nggak kita ngobrol sebentar mengenai *game online*?

Narasumber 1 : Oh iya boleh kak.

Peneliti : Aku akan tanya beberapa pertanyaan nih, kamu nanti tinggal jawab aja yaa.

Narasumber 1 : Oke siap kak.

Peneliti : Pertanyaan pertama, ketika bermain *game online*, siapa sih yang sering diajak komunikasi?

Narasumber 1 : ketika bermain *game online*, hanya berkomunikasi dengan teman di *game* saja atau kadang sama diri sendiri aja. Jarang berinteraksi sama orang di sekitar, soalnya kalau lagi main *game* di rumah lebih sering main sendiri di kamar.

Peneliti : kira kira teman kamu di *game* itu bikin kamu ngomong kasar nggak sih?

Narasumber 1 : bukan karena teman teman di *game online* nya sih kak, kadang karena kitanya sendiri yang ceroboh atau sengaja ngelakuin itu.

Peneliti : biasanya faktor apa aja sih yang mendukung terjadinya komunikasi di *game online*?

Narasumber 1 : kalau aku sih ketika kita ada waktu luang, lagi butuh hiburan terus nyari teman di online akhirnya dari situ muncul komunikasi kak sama teman teman online.

Peneliti: ohh berarti banyak punya teman dari *game online* yaa?

Narasumber 1: hehe iyaa kak.

Peneliti : saat lagi main *game online*, kan secara nggak sengaja suka ngomong kasar gitu, menurut kamu itu bisa bikin makin akrab nggak sih? Misalnya dengan saling ngatain gitu?

Narasumber 1 : sebenarnya kita ngomong kasar tuh bagi orang-orang yang nggak main *game*, yang nggak tau maksudnya ah itu ngomongnya kasar. Tapi saat main *game* tuh para *player* nganggepnya bercanda aja kak. Jadi rata-rata pemain *game* tuh saling ngatain bukan bermaksud buat menghina tapi karena emang lagi kesal, atau terlalu fokus. Kadang diluapin nya tuh dengan ngomong kasar kak.

Peneliti : pernah nggak sih berkonflik sama orang lain gara-gara ngomong kasar di *game*?

Narasumber 1 : pernah kak, karena kadang ada orang yang nggak terima dikatain kaya gitu makannya pernah sampai nyolot marah-marah gitu orangnya.

Peneliti : itu berkonfliknya langsung saling marah atau sampai berlanjut *dichat*, diblok, atau diteror?

Narasumber 1: cuma langsung marah lewat omongan aja sih kak di *gamenya* atau setelah main *game* nya. Soalnya kan kadang itu orang asing banget, jadi setelah *game* nya selesai ya sudah nggak berlanjut karena nggak kenal juga.

Peneliti : kalau sama orang sekitar gitu pernah nggak sih berkonflik karena ngomong kasar pas lagi main *game*? Misalnya lagi nongkrong di pos ronda sambil *ngegame*, terus ada orang lewat dimarahin gitu?

Narasumber 1 : kalau dimarahin sih enggak, cuma kadang aku kalau main *game* tuh sendiri jadi nggak kedengaran orang rumah.

Peneliti : terus kalau misalnya sudah saling kesal dan marahan gitu sama teman gimana sih cara menyelesaikannya (resolusi konflik)?

Narasumber 1 : eum.. kalau aku sih cari titik masalahnya dimana, siapa yang duluan ngatain atau ngomong kasar terus biasanya minta maaf. Diselesaikan secara baik-baik, tergantung orangnya juga sih kak gimana dia nanggepinnya. Kadang ada yang nggak diselesaikan konfliknya misalnya langsung keluar aja dari permainannya gitu.

Peneliti: jadi tahapannya tuh diem dieman dulu gitu? Terus baru minta maaf?

Narasumber 1: iya kak, diem dieman dulu, terus abis itu introspeksi diri baru minta maaf.

Peneliti : pernah nggak sih karena ada berantem atau kesal di *game* sampai marahan lama sama teman di lingkungan main?

Narasumber 1 : ada sih yang kaya gitu

Peneliti : berapa lama tuh marahannya?

Narasumber 1 : aku sih jarang lama ya kalau marahan soalnya biasanya langsung minta maaf

Peneliti: ada jeda waktunya nggak tuh dari marahan terus minta maaf?

Narasumber 1: ada kak, beberapa jam kadang beberapa hari soalnya ada perasaan canggung sama nggak enak jadinya.

Peneliti : alat yang biasa dipakai buat main *game online* apa aja sih?

Narasumber 1 : aku sih hp kak.

Peneliti : *game* apa aja sih yang paling sering kamu mainin?

Narasumber 1 : *game* musik sih kak atau enggak ada *game game online* di discord gitu

Peneliti: itu *game* nya gimana tuh kalau boleh tau?

Narasumber 1 : mabar gitu kak, cocokin irama musik sama tombol tombol gitu.

Peneliti: ohh, mainnya tim atau gimana?

Narasumber 1: kadang tim, kadang ada yang duel berdua gitu kak.

Peneliti : lebih enak main dimana sih? Di hp atau di laptop?

Narasumber 1 : di hp soalnya buka komputer tuh malas kak, lama terus ribet lagi

Peneliti : jadi lebih sering main di laptop atau di hp nih?

Narasumber 1 : jelas di hp sih kak, sudah jarang juga buka laptop. Terus nggak tau juga *game* apa yang bisa dimainkan di laptop jadi pilih hp aja, lebih praktis kak.

Peneliti : fitur penunjang komunikasi nya apa aja sih di *game* yang dimainkan itu?

Narasumber 1 : voice *chat* ngomong langsung sama *chat* ketik ketik gitu atau di discord kak

Peneliti: lebih enak komunikasi lewat fitur di *game* nya langsung atau lewat discord jadinya?

Narasumber 1: discord sih kak, soalnya suaranya lebih jelas nggak keganggu sama suara suara dari *game* nya. Menghindari nge-lag lemot juga.

Peneliti : sebagai *player*, lebih enak main via *chat* atau ngomong langsung, atau voice *chat* nih? Kendalanya biasanya apa aja yang dirasakan?

Narasumber 1 : kadang lebih enak langsung sih karena kalau lewat *chat* ribet. Tapi kadang ada kendalanya gitu kak voice *chat* tuh nggak kedengaran, suaranya kecil, sinyalnya jelek putus-putus jadi nggak jelas dia ngomong apa.

Peneliti : penting nggak sih berkomunikasi pas lagi main *game online* itu?

Narasumber 1 : komunikasi itu penting banget kak, buat ngatur strategi terus nentuin posisi dimana kan harus janji dulu sama teman biar bisa menang. Biar nggak ada miss juga, takutnya nanti salah atau gimana gitu.

Peneliti : kalau kakak boleh tau, seberapa sering sih ngomong kasar sambil main *game*?

Narasumber 1 : hahaha duh.. itu mah sering kak. Bahkan sampai kalau main sendiri pun ngata ngatain ngomong kasar kak. Misalnya lagi main sendiri terus kalah sendiri, suka tiba tiba bilang “yahh jancok” gitu. Karena emang kesal aja jadi kebiasaan kak.

Peneliti : kata kata apa aja sih yang diucapkan pas lagi ngomong kasar?

Narasumber 1 : biasanya anjing, monyet, babi, alat kelamin kontol, memek gitu kak.

Peneliti: suka ngomong kasar pakai Bahasa daerah juga nggak sih?

Narasumber 1: suka kak, Bahasa batak tuh oto artinya bodoh, biang artinya anjing sama bodat artinya monyet. Kadang nyebut puki juga itu artinya alat kelamin Perempuan hehe.

Peneliti: kalau sudah kesal banget nih, biasanya kata kata apa sih yang diucapin?

Narasumber 1: dajjal sih kak, jadi ngatain temannya dajjal gitu.

Peneliti : bagaimana sih awal pertama bisa melakukan ngomong kasar di *game online* itu?

Narasumber 1 : itu pengaruh lingkungan aja sih kak, kaya tim nya atau teman temannya kaya gimana. Kadang temannya kasar, kitanya juga emosi jadi malah ikutan ngomong kasar.

Peneliti : Tapi pertama kali ngomong kasar gitu memang dari *game* atau bukan sih?

Narasumber 1 : sebenarnya ngomong kasar di kehidupan sehari hari juga pernah cuma jadi lebih sering karena main *game* kak.

Peneliti : kalau di lingkungan rumah, awalnya melakukan ngomong kasar itu gara gara siapa sih? Misalnya orang tua atau teman teman di lingkungan rumah?

Narasumber 1 : aku terbawa dari teman teman di lingkungan rumah sih kak. Keluargaku nggak pernah ada yang ngomong kasar gitu di rumah jadi aku bilang kasar cuma lagi sama temanku aja.

Peneliti : berarti kira kira sejak kapan sih mulai ngomong kasar gitu?

Narasumber 1 : aku dari awal masuk smp sih, kelas 7 kak.

Peneliti : awalnya banget ngomong kasar tuh kan pas kamu waktu kecil kan. Nah itu karena dengar orang lain terus pengen ikutan atau gimana?

Narasumber 1 : awalnya dengar teman ngomong kasar, terus jadi terbawa juga bilang kasar gitu kak.

Peneliti : saat awal-awal melakukan ngomong kasar gitu, apakah ada rasa bersalah?

Narasumber 1 : awalnya iya merasa bersalah, tapi karena teman teman yang lainnya juga selalu ngomong kasar, jadi sudah terbiasa sekarang kak.

Peneliti : lalu alasannya apa sih suka ngomong kasar pas main *game* gitu?

Narasumber 1 : ngeluapin emosi sih kak, kan sering kesal sendiri kalau main. Entah karena sinyal jelek, teman mainnya jago banget, atau akunya lagi nggak fokus terus kalah kalah gitu jadinya luapin emosi dengan ngomong kasar deh.

Peneliti : kalau saat ini sering muncul perasaan bersalah nggak sih setelah melakukan ngomong kasar?

Narasumber 1 : kadang ada perasaan bersalah, tapi seringnya biasa aja kak. Karena seringnya sudah jadi hal umrah di kalangan *gamers* kalau ngomong kasar tuh.

Peneliti : Setelah melakukan ngomong kasar di *game online* gitu ada sesuatu yang terjadi nggak sih? Kaya berantem gitu?

Narasumber 1 : ada kak, kadang merasa lega perasaannya. Kalau berantem ya pernah saling ngata-ngatain aja sesama *player*. Tapi setelah itu sudah sih, nggak ada masalah lagi.

Peneliti : saat kamu melakukan ngomong kasar di *game online* itu *feedback* dari teman-teman yang kamu kata-katain itu kaya gimana sih?

Narasumber 1 : tergantung orangnya kak kaya gimana, respon nya beda beda sih. Kalau aku, misalnya ngatain orang terus dianya langsung diem aku juga jadi ikut

diem, karena ngerasa nggak enak kan yah takut misalnya dia tersinggung atau marah.

Peneliti : ohh jadi langsung diem dieman gitu?

Narasumber 1 : iyaa kak, jadi canggung situasinya. Kita sendiri ngomong kasar, kita emosi sendiri terus dianya diem aja kan jadi canggung yah.

Peneliti : kebiasaan melakukan ngomong kasar itu jadi terbawa ke kehidupan sehari-hari nggak sih?

Narasumber 1 : kebawa kak, karena jadi reflek kalau emosi ngomong kasar gitu. Padahal awalnya cuma di *game* aja, tapi kalau emosi di real life jadi terbawa juga kak.

Peneliti : itu kan di lingkungan rumah, kalau di sekolah jadi suka ngomong kasar juga nggak?

Narasumber 1 : iya kak, di sekolah juga jadi sering keceplosan ngomong kasar.

Peneliti : pas ngomong kasar gitu pernah ada guru yang marah nggak?

Narasumber 1 : kalau ngomongnya depan guru, pasti dimarahin. Tapi kalau gurunya cuma dengar dari jauh aja biasanya dibiarin aja sih kak.

Peneliti : dari pihak sekolah pernah ada nasehatin gitu nggak sih tentang anak-anak yang suka ngomong kasar?

Narasumber 1 : pernah sih kak, seringnya sama bu Ani bagian kesiswaan. Tapi gurunya juga kadang kadang sering cuek, jadi kitanya juga mikir “yasudahlah gapapa, nggak dimarahin juga”.

Peneliti : ohh berarti jarang yah gurunya negur pas ada yang ngomong kasar gitu?

Narasumber 1 : iyaa jarang kak.

Peneliti : dari sekolah pernah ada pengumuman yang berkaitan tentang *game online* nggak sih?

Narasumber 1 : pernah kak.

Peneliti : kaya gimana tuh pengumumannya?

Narasumber 1 : paling tentang ga boleh terlalu sering main *game*, tugas tugas pr nya harus dikerjain jangan sampai dilupain. Bahasa nya tuh gini “*game* tuh boleh, tapi utamakan tugas dulu”.

Peneliti : kalau di lingkungan rumah nih, kira kira dampak apa sih yang ditimbulkan dari seringnya melakukan ngomong kasar?

Narasumber 1 : kalau di rumah sebenarnya aku nggak sering sih. Kaya gimana ya.. Kadang otak aku tuh sudah tau kalau misalnya di lingkungan teman, bisa bebas. Tapi pas sama keluarga bahasanya beda lagi.

Peneliti : Kalau di sekolah melakukan ngomong kasar nih, apa aja kira kira dampaknya?

Narasumber 1 : di sekolah juga tergantung ngomong kasar ke siapa gitu orangnya.

Peneliti : ohh beda beda juga. Pilih pilih gitu ya mau ngomong kasar ke siapa?

Narasumber 1 : iya kak, karena tau kondisi dan harus liat sifat orangnya kaya gimana. Jadi harus hati-hati juga.

Peneliti : tapi relasi keakraban gitu berpengaruh nggak sih? Misalnya makin dekat sama orangnya jadi sudah nggak tanggung-tanggung gitu ngomong kasarnya?

Narasumber 1 : jujur iya sih kak. Kan kalau sama teman dekat yang sudah akrab banget jadinya selalu ngobrol kasar barengan.

Peneliti : Pernah nggak sih menjauhi teman karena temannya nggak ngomong kasar?

Narasumber 1 : enggak sih kak, aku jadinya lebih toleransi aja. Mikirnya “ohh berarti dia risih kalau aku ngomong kasar, jadi jangan bilang gitu depan dia” gitu.

Peneliti : apakah ada stereotype yang diberikan kepada kamu setelah sering melakukan ngomong kasar?

Narasumber 1 : ada kak, pernah tuh.. Kan aku nggak kenal sama orang itu, aku juga nggak pernah berkomunikasi sama orang itu, tapi karena dia pernah dengar aku ngomong kasar banget jadi dia cap aku orangnya kasar gitu.

Peneliti : wah, berarti yang suka ngatain “kamu orangnya kasar banget tutur katanya” gitu nggak datang dari orang terdekat yah?

Narasumber 1 : iya betul kak, justru dari orang lain yang nggak kenal sama aku. Bahkan yang belum pernah komunikasi pun jadinya suka nge-cap gitu.

Peneliti : Setelah sering melakukan ngomong kasar, pernah nggak sih dengar omongan dari orang kalau “ihh jangan deketin si dia, dia kan suka ngomong kasar”?

Narasumber 1 : enggak sih, aku nggak ada.

Peneliti : Apa sih jenis *game* yang sering kamu mainkan?

Narasumber 1 : aku *game* musik sih kak biasanya.

Peneliti : nama *game* nya apa tuh?

Narasumber 1 : Ensemble stars.

Peneliti : itu permainannya kaya gimana sih?

Narasumber 1 : main music gitu kak, ada teman mabarnya. Bisa mode solo atau mode duel, nah kalau duel itu kan maabar sama yang lain.

Peneliti : ohh walaupun main *game* music gitu tetep suka ngomong kasar? *Game* kaya gitu kan santai yah enjoy, nggak yang bikin deg-degan kaya *game* perang.

Narasumber 1 : itu kan *game* nya kita pencet not terus ada tulisannya kaya 'great' 'perfect' nah itu kadang kalau 'miss' suka kesal karena nggak dapet 'perfect' jadi suka ngomong kasar.

Peneliti : banyak nggak sih yang main *game* music gitu?

Narasumber 1 : banyak sih kak, aku kadang cari info di Twitter siapa aja yang main *game* itu.

Peneliti : tapi teman teman yang main *game* itu sama juga sering ngomong kasar?

Narasumber 1 : sama aja kak, sering hehe.

Peneliti : kenapa sih lebih tertarik sama *game* itu dibandingkan sama *game* lain?

Narasumber 1 : kalau menurut aku sih lebih menarik aja sih.

Peneliti : Setelah sering main *game online* gitu, jadi sering nggak berkomunikasi sama orang sekitar nggak sih?

Narasumber 1 : iya sih kak kadang-kadang, tapi suka ngeluangin waktu kalau sudah main *game* tuh. Karena memang aku pribadi tuh jarang keluar kamar, jadi kalau nggak disuruh keluar kamar ya terus aja main, nggak akan keluar kak.

Peneliti : tapi gara gara keseringan dan keasikan main *game* gitu jadi berkurang nggak sih intensitas ngobrol sama keluarganya?

Narasumber 1 : enggak sih kak, normal normal aja.

Peneliti : sejauh ini, yang dirasakan apa sih dampak positif nya dari main *game*?

Narasumber 1 : menghilangkan stress kak, di sekolah kan banyak tugas nah pas sampai ke rumah tuh refreshing nya ya main *game*.

Peneliti : kalau dampak negatif yang dirasakan dari main *game online* apa aja?

Narasumber 1 : menguras waktu sih, jadi lupa tugas dan lupa segalanya. Pokoknya sering jadi gatau waktu.

Peneliti : sering pusing nggak sih itu kalau main *game* terus?

Narasumber 1 : kadang efeknya kena mata sih kak, perih berair gitu. Kalau kerasa pusing biasanya sudah parah banget, mainnya kelamaan.

Peneliti : tapi suka sampai lupa waktu makan nggak?

Narasumber 1 : enggak sih kak, kalau aku inget inget aja waktunya makan, waktunya tidur.

Peneliti : di luar main *game*, jadinya sering ngomong kasar juga nggak sih?

Narasumber 1 : suka sih kak, kalau teman teman di sekolah nya ngomong kasar ya aku juga ikutan.

Peneliti : oalah, berarti 'difilter' dulu yah? Pilih pilih dulu mau ngomong kasar ke siapa?

Narasumber 1 : iya kak, karena ada orang yang dia nggak ngomong kasar, terus nggak suka juga kalau ada orang ngomong kasar karena suka tersinggung. Suka keliatan dari ekspresi mukanya kalau dia nggak suka.

Peneliti : berarti hitungannya sering yah ngomong kasar di luar main *game*?

Narasumber 1 : sering sih kak.

Peneliti : biasanya pas lagi melakukan ngomong kasar gitu, posisi kamu ada dimana sih? Atau lagi bareng siapa gitu?

Narasumber 1 : sama teman, atau enggak kalau lagi sendiri.

Peneliti : posisinya biasanya dimana tuh, lokasinya gitu?

Narasumber 1 : di rumah sih kak biasanya, di kamar gitu pribadi aja.

Peneliti : saat melakukan ngomong kasar gitu, pernah menimbang-nimbang nggak sih mengenai usia lawan bicara nya? Misalnya kalau usia orang lain lebih tua jadi canggung dan ragu?

Narasumber 1 : iya kak, mandang ekspresi juga. Kalau misalnya dia dari wajah sudah keliatan nggak suka atau alim gitu jadi nggak bisa ngomong kasar.

Peneliti : ohh gitu, kalau perbedaan gender gitu suka dipertimbangkan juga nggak sih?

Narasumber 1 : kalau sudah akrab sih biasa aja kak.

Peneliti : kalau nggak akrab nih, itu gimana?

Narasumber 1 : kalau nggak akrab ya ada lah malu-malunya gitu. Kalau ngomong kasar ke cowok terus nggak deket atau nggak kenal tuh takutnya cowok itu mikirnya 'wah ini cewek nggak bener, kasar'

Peneliti : oalah, ada kekhawatiran ke arah situ ya berarti?

Narasumber 1 : iya kak.

Peneliti : sejak kapan atau umur berapa sih mulai main *game online*?

Narasumber 1 : aku sejak kelas 4 SD pertama kali main *game online* Free Fire. Itu awal aku dikasih HP sama orang tua, terus *game online* tuh booming banget kan jadi ikutan teman main.

Peneliti : pernah nggak sih perhatiin respon atau reaksi orang-orang di sekitar pas lagi ngomong kasar?

Narasumber 1 : pernah kak, kaya tadi misalnya aku lagi ngomong kasar terus respon orangnya cuma diem aja kan jadi canggung. Ada perasaan ‘aduh salah ngomong nggak yah?’ gitu.

Peneliti : pernah nggak sih dimarahin setelah melakukan ngomong kasar? Kalau pernah sama siapa?

Narasumber 1 : suka sih kak, kadang suka ada yang nimpalin “kasar banget sih itu mulut cewek” gitu.

Peneliti : itu siapa tuh yang bilang gitu?

Narasumber 1 : ada sih kadang ibu-ibu yang lewat kalau misalnya lagi ngumpul di teras rumah bareng teman-teman.

Peneliti : ohh gitu, terus pernah nggak sih dikasih sanksi gitu sama orang tua karena kedengaran ngomong kasar?

Narasumber 1 : pernah kak diancam sama hp nya diambil.

Peneliti : waduh, contoh ngancam nya tuh kaya gimana? Terus itu hp nya diambil berapa lama?

Narasumber 1 : yaa bilang “awas aja ngomong kasar lagi, hp nya mamah ambil” terus kan sudah kesal kali ya aku berkali-kali kedengaran ngomong kasar akhirnya hp ku diambil sehari, nggak dibolehin pegang hp itu.

Peneliti : wah sampai diambil yaa. Itu kira-kira waktu kelas berapa tuh?

Narasumber 1 : sekitar kelas 1 smp lah kak. Waktu awal-awal masuk SMP.

Peneliti : siapa sih yang memengaruhi kamu untuk melakukan ngomong kasar pada awalnya?

Narasumber 1 : aku teman sih kak, awalnya liatin mereka tingkahnya kaya gimana, terus jadi ngikutin.

Peneliti : di lingkungan rumah ada nggak sih yang suka ngomong kasar juga?

Narasumber 1 : eum.. nggak ada sih kak.

Peneliti : kalau misalnya teman teman pada ngomong kasar gitu, terus kamu nggak ngomong kasar perasaannya kaya gimana tuh?

Narasumber 1 : nggak enak kak, canggung jadinya.

Peneliti : Apakah ada niat untuk merubah perilaku ngomong kasar yang sering dilakukan?

Narasumber 1 : ada untuk mengurangi ngomong kasar gitu.

Peneliti : Sejauh ini, apa Upaya yang sudah dilakukan untuk mengurangi perilaku ngomong kasar tersebut?

Narasumber 1 : kadang diganti kata katanya kak kalau lagi mau ngomong kasar. Biasanya kan ngomong “jangan gitulah anjing” diganti jadi “jangan gitulah cantik” jadi memuji gitu kak.

Peneliti : Wahh. Tapi berhasil nggak tuh mengurangi ngomong kasar nya?

Narasumber 1 : berhasil kak, kecuali kalau lagi emosi ajasih hehe.

Peneliti : terus respon teman nya gimana setelah dikatain cantik gitu?

Narasumber 1 : biasa aja sih kadang, karena itu kan emang bercandaan aja. Terus biar kitanya nggak ngomong kasar, terus dibales bercandaan jadi respon nya biasa biasa aja.

Peneliti : kalau kasta tertinggi Bahasa kasar versi kamu tuh apa sih?

Narasumber 1 : anjing kak.

Peneliti : pada saat melakukan ngomong kasar menggunakan Bahasa daerah yang kasar, seringnya pakai kata kata apa?

Narasumber 1 : sunda kak, ‘kehed’ itu.

Peneliti : teman teman nya jadi ikutan ngomong Bahasa Sunda kasar juga nggak?

Narasumber 1 : iya kak, teman juga jadi ikutan ngomong sunda kasar karena kan dari liat survey di internet gitu. Mereka tuh setiap mempelajari Bahasa pasti belajarnya Bahasa kasar dulu. Cepet inget kak kalau Bahasa kaya Korea atau Jepang gitu. Contohnya ‘shibal’ itu kan cursing nya di Bahasa Korea.

Peneliti : jadi menurutmu ngomong kasar saat bermain *game* itu lebih banyak menimbulkan dampak positif atau negatifnya?

Narasumber 1 : negatif sih kak.

Peneliti : pernah ada peringatan gitu nggak sih dari pihak *game online* nya saat kamu ngomong kasar?

Narasumber 1 : ada, kalau ngetik via *chat* kan ga boleh pakai kata kata kasar.

Peneliti : kalau di *game* music gitu ada juga peringatannya?

Narasumber 1 : ada kak.

Peneliti : biasanya apa aja tuh kata kata yang ga boleh dipakai nya?

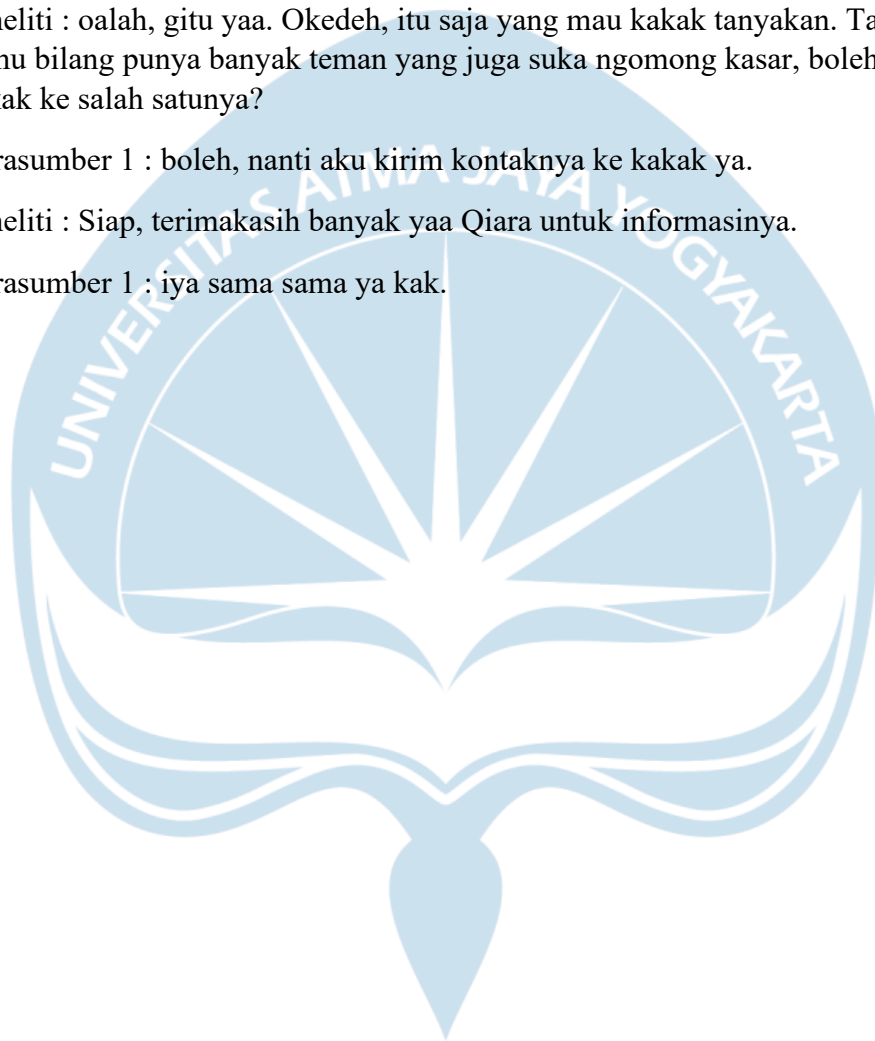
Narasumber 1 : anjing kak.

Peneliti : oalah, gitu yaa. Okedeh, itu saja yang mau kakak tanyakan. Tadi kan kamu bilang punya banyak teman yang juga suka ngomong kasar, boleh kenalkan kakak ke salah satunya?

Narasumber 1 : boleh, nanti aku kirim kontaknya ke kakak ya.

Peneliti : Siap, terimakasih banyak yaa Qiara untuk informasinya.

Narasumber 1 : iya sama sama ya kak.



Lampiran 3. Transkrip Wawancara dengan ET

Transkrip Wawancara 2

Waktu Wawancara : 5 November 2023

Lokasi Wawancara : Jl. BKR No.9 Kota Banjar

Profil Narasumber

Nama : ET

Umur : 14 Tahun

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Kelas : 9

Hasil Wawancara

Peneliti : Hai Theo, sebelumnya maaf ya mengganggu waktunya. Salam kenal yaa, aku direkomendasiin Qiara nih untuk mewawancarai kamu. Boleh kita ngobrol sebentar mengenai *game online*?

Narasumber 2 : boleh.

Peneliti : Aku akan tanya beberapa pertanyaan nih, kamu nanti tinggal jawab aja yaa.

Narasumber 2 : oke.

Peneliti : saat bermain *game*, siapa saja yang kamu ajak berkomunikasi?

Narasumber 2 : aku sih cuma ngobrol sama teman teman di *game* aja kak.

Peneliti : apakah teman tersebut mempengaruhi untuk ngomong kasar?

Narasumber 2 : jarang sih, biasanya kalau lagi kesal sama permainannya suka keceplosan ngomong kasar.

Peneliti : ohh jadi ngomong kasarnya baru pas performa permainannya kurang bagus gitu ya?

Narasumber 2: iya betul kak, kaya gitu.

Peneliti : *Faktor* apa saja yang mendukung terjadinya komunikasi di *game online* menurut kamu?

Narasumber 2 : pas main *game* biasanya mabar sama teman-teman kak, jadi kalau mau buat tim kan biasanya bikin arahan dulu nih ini mau kaya gimana mainnya, siapa yang jaga kiri jaga kanan gitu.

Peneliti : ohh berarti menentukan strategi ya?

Narasumber 2: iya betul kak, nentuin sama ngarahin anak-anaknya.

Peneliti : ketika bermain *game* nih, menurutmu ngomong kasar itu bisa bikin makin akrab nggak sih?

Narasumber 2 : iya jelas kak, kalau di tongkrongan terus main bareng gitu kak teman teman semuanya pada ngomong kasar, tapi bukan beneran bercanda aja biar makin dekat.

Peneliti : apakah kamu pernah berkonflik dengan orang lain karena ngomong kasar ketika bermain *game*?

Narasumber 2 : pernah banget, banyak kak yang kita tuh misalnya lagi kesal sendiri kan terus ngomong kasar kaya “anjing jelek banget nih main” tapi kalau lawannya baperan malah dikira ngatain dia padahal kita lagi kesal sendiri kak. Abis itu dia marah marah balik jadinya.

Peneliti: waduh, terus kalau sudah kaya gitu reaksi kamu gimana?

Narasumber 2: ya aku minta maaf aja, bilang “bukan ke elu bang, gue lagi ngomong sendiri” abis itu dianya keluar dari *game* gara gara sakit hati kayaknya hahaha.

Peneliti : pernah nggak sih berkonflik sama orang sekitar karena sedang bermain *game* sambil ngomong kasar?

Narasumber 2 : suka sih kak sama si mamah, atau kalau lagi main sama teman di warung gitu suka dimarahin sama ibu warungnya, kadang berisik gitu.

Peneliti : gimana sih cara kamu menyelesaikan konflik dengan orang lain setelah bertengkar akibat ngomong kasar?

Narasumber 2 : ohh itu, selesai main biasanya saling bilang “maaf ya bro yang tadi bercanda doang” tapi kadang ada kak mungkin dia sudah kesal ya jadi pas dibilang maaf, dianya malah jawab “halah cupu anjing” gitu hahaha.

Peneliti : apakah kamu pernah sampai marah atau berkonflik dalam jangka waktu yang lama kepada sesama teman di lingkungan main?

Narasumber 2 : pernah kak, beberapa kali hehe

Peneliti: biasanya berapa lama itu marahnya?

Narasumber 2: ada yang seminggu kak waktu itu

Peneliti: waduh.. seminggu? Itu marahan sama sesama teman cowok atau ada teman cewek juga?

Narasumber 2: cowok aja kak, teman cewek mah nggak ada biasa aja

Peneliti: dikira pernah marahan juga sama teman cewek hehe, tapi setelah seminggu itu baikan lagi kan?

Narasumber 2: iya kak baikan lagi

Peneliti : apa saja alat yang biasa digunakan untuk bermain *game online*?

Narasumber 2 : komputer/pc terus kadang di hp juga.

Peneliti : *game* apa sih yang paling sering kamu mainkan?

Narasumber 2 : kalau di komputer biasanya valorant kak, soalnya enak mainnya luas terus grafiknya lebih bagus. Kalau di hp mainnya mobile legend aja soalnya berat main valorant di hp.

Peneliti : biasanya lebih enak main *game* dimana? Di laptop atau di hp?

Narasumber 2 : sekarang sih sudah jarang main ml kak, jadi lebih sering di komputer mainnya. Lebih enak di komputer juga, bidang gambarnya kan lebih luas.

Peneliti : tapi lebih sering main di laptop atau di hp jadinya?

Narasumber 2 : aku lebih sering main di komputer sih kak, soalnya sudah jarang main *game* di hp. Teman teman juga ngajak mainnya main valo, jadi lebih sering main di komputer

Peneliti : fitur apa saja yang menunjang komunikasi di *game online* yang sering kamu mainkan?

Narasumber 2 : kalau nggak di discord ada voice note sama *chat*.

Peneliti : discord tuh aplikasi eksternal kan ya? Bukan dari *game* nya langsung?

Narasumber 2 : bukan kak, harus download lagi dari Playstore itu.

Peneliti: lebih sering pakai fitur dari *game* nya atau discord nih?

Narasumber 2: aku sih dari *game* nya langsung kak.

Peneliti : fitur komunikasi mana yang lebih kamu sukai?

Narasumber 2 : aku lebih suka ngomong langsung sih kak kaya gini, tatap muka mainnya bareng teman teman yang lagi bareng jadi ngobrolnya juga enak, tapi kalau terpaksa harus main sama orang dari luar kota atau teman yang nggak dikenal biasanya ya lebih enak pakai voice *chat*. Cepet nggak harus ngetik dulu.

Peneliti : menurutmu, penting nggak sih berkomunikasi ketika bermain *game online*?

Narasumber 2 : sangat penting dong, masa main *game* sambil diem dieman kak nggak seru itu mah boring jadinya. Kan nggak ngomong kasar aja, tapi bisa ngajak kenalan kalau sama orang baru atau mikirin pola menyerangnya nanti harus gimana.

Peneliti : seberapa sering sih kamu ngomong kasar pas main *game online*?

Narasumber 2 : wah sering banget kak jangan ditanya hehe

Peneliti: berarti selalu ngomong kasar ya kalau lagi main *game*?

Narasumber 2: iya kak, tapi pas lagi main *game* aja. Kalau ngobrol mah nggak selalu ngomong kasar kok.

Peneliti : biasanya kata-kata apa saja sih yang disebutkan pas lagi ngomong kasar?

Narasumber 2 : hahaha duh.. malu kak kalau disebutin disini

Peneliti: nggak papa, kakak kan bingung ngomong kasarnya tuh kaya gimana sih. Coba sebutin apa aja tuh?

Narasumber 2: ya gitu kak paling anjing, monyet, tolol, ngentot, kontol, memek, asu. Kadang pakai Bahasa sunda juga kehed.

Peneliti: kalau pakai Bahasa batak gitu suka nggak?

Narasumber 2: ohh kalau Bahasa batak suka bilang bujang itu artinya alat kelamin Perempuan kak. Tapi lebih sering banget nya ngobrol kasar pakai Bahasa ‘anjing, goblok, monyet’

Peneliti : kalau sudah emosi banget biasanya tahta tertinggi Bahasa kasarnya apa aja tuh?

Narasumber 2: kalau sudah emosi banget biasanya setan, babi, bangsat sih kak hehe. Sempat juga waktu itu sampai hp dilempar, terus pc nya kudorong gitu karena saking kesalnya pas lagi main.

Peneliti: waduh, tapi itu perangkat nya rusak nggak?

Narasumber 2: enggak sih kak, untungnya nggak sampai rusak waktu itu cuma lecet lecet aja karena dibanting.

Peneliti : boleh ceritakan gimana awalnya kamu bisa sering ngomong kasar ketika bermain *game*?

Narasumber 2 : pertama ngomong ngomong kasarnya dari teman yang ada di tim sendiri, suka nggak becus gitu mainnya. Tapi bisa juga sih kak dari musuhnya,

kaya kalo misalnya musuhnya jago, suka kesal karena kitanya mati terus, dibunuh terus sama musuh yang jago jadi kaya “ahh.. Anjing”.

Peneliti: jadi biasanya ngomong kasarnya tuh kalau musuhnya jago atau musuhnya cupu?

Narasumber 2: dua duanya kak, kalo jago nyebelin, kalo cupu juga apalagi.

Peneliti : apakah memang awalnya ngomong kasar tuh karena *game online* atau memang pergaulan sebelum kenal *game online* sudah suka ngomong kasar?

Narasumber 2 : dari *game* sih kak, banyak kesalnya terus banyak teman yang ngomong kasar juga jadi ikut-ikutan.

Peneliti : ketika melakukan ngomong kasar di lingkungan rumah, awalnya karena siapa sih? Apakah anggota keluarga atau teman di lingkungan rumah?

Narasumber 2 : awalnya sih denger dari abangku, pas aku kecil suka denger dia bilang kasar. Terus aku ngikutin, tapi dimarahin. Lama lama sudah bosan marahin akunya, jadi dibiarkan aja.

Peneliti : kalau awal ngomong kasarnya dari kapan itu?

Narasumber 2 : ngomong kasar nya dari SD kelas 5 kak hehe.

Peneliti : awal ngomong kasarnya karena denger dari orang lain terus pengen ikutan gitu?

Narasumber 2 : iya karena denger teman, terus penasaran aja iseng ikut ikutan, ternyata enak kaya keren gitu kalau ngomong kasar bareng teman-teman yang lain.

Peneliti : apakah ada rasa bersalah saat ngomong kasar gitu?

Narasumber 2 : iya, pertamanya ngerasa bersalah kak. Tapi karena sudah sering jadi kadang ngerasa bersalah, kadang enggak.

Peneliti : terus kenapa sih suka ngomong kasar pas lagi main *game*?

Narasumber 2 : enak aja kak ngomong kasar gitu, padahal cuma ngobrol sama hp kan tapi selalu aja diucapin ngomong kasarnya. Mamahku kadang ngerespon “ngapain sih itu di kamar” suka dimarahin juga.

Peneliti: emangnya kalau main *game* sering suaranya kedengaran keluar kamar?

Narasumber 2: iya kak, kan suka sambil teriak teriak karena seru main *game* nya.

Peneliti : kalau sekarang masih suka ngerasa bersalah nggak pas ngomong kasar?

Narasumber 2 : enggak sih kak, sudah terbiasa.

Peneliti : apakah pernah terjadi sesuatu setelah kamu ngomong kasar di *game online*? Misalnya jadi bertengkar besar sama seseorang?

Narasumber 2 : bisa kak. Jadi gini, abis main *game* kan suka kalah nih, emosi. Terus kalau disuruh sama mamah gitu jadinya males, karena sudah badmood duluan karena kalah main *game*. Tapi setelah 5 menit 10 menit jadi mikir “kenapa ya tadi emosi gitu?”

Peneliti : apa aja sih respon yang biasanya kamu terima ketika ngomong kasar di *game online*?

Narasumber 2 : biasanya sih malah bales makin kasar kak mereka ngatainnya. Jadi kaya adu argumen gitu.

Peneliti : ohhh.. jadinya malah makin ngata-ngatain gitu?

Narasumber 2 : hahaha iyaa kak, makin seru kadang kalau situasinya makin panas.

peneliti : tapi pernah nggak sih ada yang diem aja pas dikata-katain gitu?

Narasumber 2 : kalau diem tuh ibaratkan dia tuh kaya cupu gitu, nggak berani ngelawan jadi kurang seru.

Peneliti : apakah kebiasaan ngomong kasar itu jadi terbawa ke kehidupan sehari-hari?

Narasumber 2 : iya kak, jadi sering banget ngomong kasar di rumah.

Peneliti : kalau di sekolah gitu jadi suka ngomong kasar nggak?

Narasumber 2 : iya jelas, di sekolah juga pasti kan teman-teman banyak juga yang ngomong kasar kak.

Peneliti : memangnya nggak dimarahin guru kalau ngomong kasar di sekolah?

Narasumber 2 : ngomong kasar di sekolah mah kaya sudah biasa gitu kak. Kita dinasehatin juga sudah kebal karena sudah biasa banget. Respon gurunya tuh kaya “yasudahlah biarin aja”.

Peneliti : sekolah pernah nggak sih kasih nasehat atau perintah “kamu jangan ngomong kasar” gitu?

Narasumber 2 : pernah sih kak, biasanya selesai sholat dhuha tuh suka ada informasi.

Peneliti : jadi sudah nggak ada perasaan takut lagi sekarang kalau ngomong kasar di sekolah?

Narasumber 2 : takut sih takut, tapi enggak terlalu karena sudah terbiasa.

Peneliti : berarti guru guru di sekolah jarang kasih teguran ya?

Narasumber 2 : wah itu sih jarang banget kak hehe.

Peneliti : apakah pernah ada Upaya dari pihak sekolah misalnya ada pengumuman jangan ngomong kasar gitu pas lagi main *game online* nggak?

Narasumber 2 : enggak sih kak. Kayaknya nggak pernah bahas-bahas tentang *game online*

Peneliti : pas kamu ngomong kasar di rumah, ada dampak yang ditimbulkan nggak sih?

Narasumber 2 : ada dampaknya sih kak, tapi paling dimarahin aja sama mamah.

Peneliti : di rumah ada adik kecil nggak?

Narasumber 2 : ada kak

Peneliti : terus adiknya jadi suka ikut ikutan ngomong kasar nggak tuh?

Narasumber 2 : enggak sih, malah kalau adik tuh suka dimarahin sama aku supaya nggak ikut ikutan ngomong kasar.

Peneliti : apakah relasi pertemanan juga memengaruhi kamu ketika ngomong kasar?

Narasumber 2 : iyaa kak, makin enak ngomong kasarnya saling bilang “anjing” gitu kalau sama teman yang sudah dekat.

Peneliti : ohh berarti itu salah satu cara mengakrabkan diri juga ya?

Narasumber 2 : iya kak, bisa juga sih awalnya tuh sakit hati tapi kalau sudah biasa ngobrol kasar jadinya sudah biasa.

Peneliti : apakah kamu pernah menjauhi teman karena temannya tidak ngomong kasar?

Narasumber 2 : nggak pernah kak, saling menghargai aja. Kalau ada yang nggak ngomong kasar masa jadi dijauhin kan gitu bocil banget hehe.

Peneliti : apakah orang-orang jadi mengenal kamu sebagai sosok yang sering berkata kasar?

Narasumber 2 : iya kak, orang orang taunya aku suka ngomong kasar.

Peneliti : terus yang ngomong begitu biasanya orang asing atau orang terdekat?

Narasumber 2 : semuanya kak, sudah pada tau kalau aku begitu. Padahal mah asik ngomong kasar tuh.

Peneliti : pernah denger nggak sih ada orang yang bilang “jangan deketin Theo, suka ngomong kasar dia” gitu?

Narasumber 2 : nggak pernah kak. Sudah pada biasa soalnya *toxic* kaya begitu.

Peneliti : jenis permainan apa saja yang sering kamu mainkan?

Narasumber 2 : Mobile legend, Free Fire sama Valorant kak, *game game* RPG pokoknya hehe.

Peneliti : kenapa suka banget sama *game game* RPG tuh?

Narasumber 2 : sudah dari lama sih kak suka main *game* ML, senang aja mainnya seru.

Peneliti : apakah dengan seringnya main *game online* membuat kamu jadi jarang berkomunikasi dengan orang sekitar?

Narasumber 2 : enggak kak, komunikasi sama orang rumah ya biasa aja.

Peneliti : apa saja dampak positif yang dirasakan dari main *game online*?

Narasumber 2 : relasi pertemanan makin erat kak, sama teman-teman tuh makin akrab banget. Chemistry sama teman juga jadi ada, bisa menghilangkan stress juga sih kak tergantung hoki nya menang atau kalah hehe.

Peneliti : terus kalau gitu, pernah nggak sih ketemu sama teman di *game* yang tadinya nggak kenal terus jadi akrab banget?

Narasumber 2 : pernah kak.

Peneliti : selain dampak positif nya, kira kira apa tuh dampak negatif nya?

Narasumber 2 : banyak kak, sering keasikan sama kehidupan nyata. Sering kak aku main dari pagi sampai sore.

Peneliti : waduh, sampai lupa makan juga nggak?

Narasumber 2 : iya kak, makan juga nggak teratur. Kadang baru inget makan tuh malem. Terus kadang juga lupa ngelakuin segalanya, diem di kamar terus hahaha.

Peneliti : pernah sampai sakit maagh nggak tuh gara gara lupa makan pas nge-*game*?

Narasumber 2 : aku nggak tau sih kak punya maagh atau enggak, cuma pernah sakit perut karena lupa makan.

Peneliti : tapi setelah itu makan kan?

Narasumber 2 : enggak sih kak hahaha, itu juga nggak makan tetep main *game* soalnya nanggung.

Peneliti : terus kalau kaya gitu akhirnya gimana dong?

Narasumber 2 : iya makanya juga abis itu dimarahin sama mamah. Tapi lama kelamaan si mamah juga sudah biasa kak, sudah jarang marah marah lagi sekarang.

Peneliti : wah.. kalau kelamaan main *game* gitu sampai ada efek pusing nggak sih?

Narasumber 2 : aku enggak sih kak kalau pusing.

Peneliti : apakah diluar bermain *game online* kamu jadi sering ngomong kasar juga?

Narasumber 2 : wah.. sering banget kak, itu mah sudah jadi bahasa sehari-hari sama teman teman sekolah. Nggak main *game* pun sering lupa keceplosan manggil 'anjing' ke teman tuh.

Peneliti : biasanya kalau lagi ngomong kasar sambil main *game* gitu, posisinya ada di mana sih?

Narasumber 2 : kalau aku dimana-mana, tapi paling enak ngomong kasarnya pas di rumah nggak ada orang, sendirian. Wah ngomong kasarnya tuh puas banget, lebih enak leluasa nggak takut ada yang marahin.

Peneliti : kalau lagi ngomong kasar di *game* gitu, suka mempertimbangkan usia lawan bicaranya nggak sih?

Narasumber 2 : seringnya sih enggak kak, kalau ketemu orang random di voice *chat* kan nggak bisa tau umur dia berapa, jadi kalo ngomong kasar ya biasa ngomong aja. Terus kalau di tongkrongan gitu, kalau ada kakak kelas juga biasa aja sih soalnya sudah biasa pada ngomong kasar bareng.

Peneliti : ohh gitu, kalau misalnya main sama cewek tuh suka ngomong kasar juga nggak?

Narasumber 2 : susah kak kalau mabar sama cewekk, canggung banget. Jarang hampir ga pernah, biasanya kalau mabar sama cewekk juga paling sama saudara aja.

Peneliti : tapi tetep ada rasa canggung nggak sih kalau mau ngomong kasar ke pemain cewekk?

Narasumber 2 : iya ada lah kak, jadi komunikasinya susah kalau lawan jenis tuh. Ibaratkan kalau ada sesuatu ngomong nya tuh 'ahh ini mah cewekk, masa ngomongnya kasar'.

Peneliti : oh gitu, jadi jarang ya ngomong kasar ke *player* cewekk?

Narasumber 2 : iyaa jarang kak.

Peneliti : sejak kapan nih kamu bermain *game online*?

Narasumber 2 : kalau aku dari kelas 3 SD, tapi itu masih jarang main karena hp nya masih barengan sama mamah.

Peneliti : apakah kamu pernah memperhatikan respon orang sekitar ketika kamu berbicara kasar?

Narasumber 2 : kalau aku sih enggak kak, karena ya biasanya cowokk cowokk tuh main bareng kan, pas lagi main gitu kalau ada orang yang ngomong kasar ya malah saling nimpalin. Tapi kak, kalau saling nimpalin gitu tuh suka senang.

Peneliti : ohh malah kalau ditimpalin kasar juga makin senang?

Narasumber 2 : iyaa kak, malah ketawa-ketawa. Kaya aku ngejekin dia, eh malah diejekin balik jadi seru. Kan pergaulannya beda ya kalau cowok tuh gitu.

Peneliti : ohh ternyata ada yaa orang yang suka kalau kita lagi ngomong kasar gitu?

Narasumber 2 : iya kak, jadi tambah makin enak gitu ngobrolnya.

Peneliti : apakah pernah ada konsekuensi dari orang lain ketika kamu melakukan ngomong kasar?

Narasumber 2 : pernah kak.

Peneliti : sama siapa tuh, orang tua?

Narasumber 2 : iya kak sama orang tua.

Peneliti : pernah sampai dipukul nggak sama orang tua karena kesal kamu ngomong kasar terus?

Narasumber 2 : oh dipukul mah enggak, cuma diomelin aja.

Peneliti : kalau dikasih sanksi nggak dikasih uang jajan atau hp nya diambil gitu pernah?

Narasumber 2 : kalau nggak dikasih uang jajan sih nggak pernah kak, tapi kalau hp nya diambil pernah. Tapi dibalikin lagi sih kak hp nya.

Peneliti : berapa lama tuh diambilnya?

Narasumber 2 : kalau parah kadang seminggu kak.

Peneliti : kalau boleh tau, itu gara-gara ngomong apa tuh sampai diambil seminggu hp nya?

Narasumber 2 : ya ngomong kasar aja kak pas main *game*, emosi gitu. Kan waktu itu aku masih SD, terus ngomong kasar, si mamahnya kaya jengkel gitu kan jadi diambil hp nya.

Peneliti : ohh itu waktu SD yaa, sekarang sudah nggak pernah diambil lagi hp nya?

Narasumber 2 : iya waktu SD. Sekarang mah sudah nggak pernah, mamah nya juga sudah terbiasa denger aku ngomong kasar.

Peneliti : siapa orang yang pada awalnya memengaruhi kamu untuk berbicara kasar?

Narasumber 2 : semua orang kak, teman sebaya, kakak kelas, pokoknya orang orang yang suka main *game* bareng sama aku itu bikin aku ngomong kasar.

Peneliti : ohh dari kakak kelas juga ada?

Narasumber 2 : ada kak, tapi dari kakak kelas tuh pertamanya kaya kenalan dulu, terus ngobrol, baru jadi deket. Kadang juga sama kakak kelas, kan kalau sudah di luar kelas luar sekolah gitu nggak ada batasan usia, nggak ada senioritas jadi sudah kaya teman sebaya. Tapi walaupun sudah dianggakp teman sebaya tete pada aturannya juga sih.

Peneliti : aturannya kaya gimana tuh?

Narasumber 2 : boleh ngomong kasar, tapi jangan sampai menghina fisik/body shaming. Sebenarnya cowokk tuh suka emosi jengkel gitu kalau sudah menghina fisik. Serius kak, di tongkrongan cowokk tuh kalau sudah ngehina fisik 'yasudahlah jauhin aja orangnya'. Itu kalau sudah keterlaluhan banget menghina nya beneran sampai dijauhin sama anak setongkrongan.

Peneliti : Oalah gitu, sensitive tentang body shaming yah. Ada nggak sih yang sampai sekarang dijauhin gitu karena pernah body shaming gitu?

Narasumber 2 : ada kak di sekolah, adalah dia anak kelas itu, nggak usah di spill lah ya kelasnya kasian. Itu gara gara ngomong ngehina fisik ke teman kita, jadinya dibilangin 'jauh in aja dia, bercandanya nggak asik' terus jadinya dijauhin sama satu geng tongkrongan itu.

Peneliti : padahal itu bukan sama kamu ada masalahnya?

Narasumber 2 : bukan kak, tapi kan jadinya aku ikut ngejauhin dia juga karena teman teman akunya pada bilang begitu. Sebenarnya kaya gitu juga kan biar dianya jera, sadar diri kalau dia tuh salah.

Peneliti : wahh.. terus penyelesaiannya gimana tuh? Sampai sekarang orangnya masih belum ditemanin?

Narasumber 2 : sebenarnya mah kak, ngobrol mah ngobrol cuma kaya main sama bercandanya jadi ga pernah lagi.

Peneliti : oalah gitu..

Peneliti : apakah ada orang di lingkungan rumah yang sering berkata kasar juga?

Narasumber 2 : ohh ada kak, abang sama aku yang suka ngomong kasar tuh.

Peneliti : memangnya beda berapa tahun sama abangnya?

Narasumber 2 : abangku 3 SMA kak, jadi beda 3 tahunan lah umurnya.

Peneliti : oalahh beda 3 tahun.

Narasumber : iya kak, itu aku sama abangku juga kalau di rumah kadang suka ngomong “anjing, monyet” tapi pas aku bilang gitu ke dia, malah dianya diem.

Peneliti : hahaha malah abangnya yang lebih kalem yah?

Narasumber 2 : hahaha iya kak.

Peneliti : tapi awalnya ngomong kasar tuh dari teman kan bukan dari abang?

Narasumber 2 : iya kak, dari teman sih awalnya.

Peneliti : ketika teman berbicara kasar dan kamu tidak, apakah yang kamu rasakan?

Narasumber 2 : nggak enak perasaannya, masa teman ngomong kasar terus akunya enggak.

Peneliti : apakah ada niat untuk merubah perilaku ngomong kasar yang sering dilakukan?

Narasumber 2 : pengen kak berubah, tapi susah. Semua kawan-kawan dari *game* pada ngomong kasar. Kadang ada pemikiran “pengen berubah ah, sehari aja” eh besoknya malah lupa terus jadi lanjut terus ngomong kasarnya.

Peneliti : Sejauh ini, apa Upaya yang sudah dilakukan untuk mengurangi perilaku ngomong kasar tersebut?

Narasumber 2 : dari diri sendiri aja sih kak kaya nahan gitu “ga boleh nyebut, ga boleh nyebut”.

Peneliti : kata kata apa sih yang menurutmu paling kasar tuh?

Narasumber 2 : kalau di versi cowok sih ‘anjing’ kak. Sering banget ngomong anjing itu, ga ada kata kata lain.

Peneliti : ada nggak sih Bahasa daerah tertentu yang digunakan untuk ngomong kasar?

Narasumber 2 : Bahasa Batak kalau aku.

Peneliti : pernah nggak sih saat teman nya bukan dari suku yang sama tapi tetep melakukan ngomong kasar pakai Bahasa daerah?

Narasumber 2 : sebenarnya teman-teman cowok aku mah sudah pada tau juga Bahasa Batak yang kasarnya.

Peneliti : sejauh ini menurutmu ngomong kasar pas main *game online* menimbulkan dampak negatif atau positif?

Narasumber 2 : negatif kayaknya.

Peneliti : apakah pernah ada Tindakan dari *game online* untuk *player* yang sering melakukan ngomong kasar?

Narasumber 2 : sering, kalau terus terusan pakai kata kata kasar gitu suka di *banned* kak. Bisa sehari atau seminggu akunya gabisa dipakai.

Peneliti : biasanya kata kata apa sih yang ga boleh dipakai?

Narasumber 2 : kalau di *game ML* tuh suka pada bilang tolol kan, nah itu kita ketik 'lol' aja juga nggak bisa.

Peneliti : oalah begitu.

Peneliti : pernah ada cerita-cerita gitu nggak tentang ngomong kasar pas main *game* di sekolah?

Narasumber 2 : pernah tuh kak dulu ada turnamen *ML* di sekolah, acara jeda abis ujian. Nah itu dibolehin ngomong kasar tapi jangan keterlaluan.

Peneliti : ohh kapan itu turnamen nya? terus di bolehin ngomong kasar?

Narasumber 2 : kelas 7 kak. Iya boleh kak, kan kalau ngegame gitu kalau gaada Bahasa kasar ga asik. Kelas aku juga juara 4 waktu itu. Itu tuh ngalahin kelas nya kakak kelas.

Peneliti : tapi itu posisinya ada gurunya?

Narasumber 2 : ada kak, tapi da nggak papa.

Peneliti : waktu itu kata kata kasar yang kedengarannya apa?

Narasumber 2 : tolol doang sih, ibaratnya kan kaya ga becus mainnya langsung dihujat ngatain mereka tolol gitu, seru kak.

Peneliti : tapi ada rasa ketahan gitu nggak sih pas mau ngomong kasar karena diawasi guru?

Narasumber 2 : iya kak, mau ngomong kasar banget tuh 'ah ada ini, takut didiskualifikasi' sayang soalnya sudah bawa nama tim jauh jauh buat menang lawan banyak kelas.

Peneliti : ada cerita unik lain nggak misalnya ngomong Bahasa kasarnya diganti huruf U?

Narasumber 2 : ada kak, Bahasa peuyeum Namanya. Kaya kata kata anjing tuh jadi ‘gagajijing’. Jadi kalau ada guru pakai Bahasa gitu biar nggak ketauan.

Peneliti : itu Bahasa apa sih?

Narasumber 2 : Bahasa dibuat buat sendiri aja kak, terus semuanya jadi pada ngikutin.

Peneliti : Ohh begitu. Oke siap, Theo punya rekomendasi nggak kira kira siapa teman Theo yang suka ngomong kasar pas lagi main *game* juga?

Narasumber 2 : siapa ya kak? Ya kalau cowo sih banyak, ada yang sering juga tuh Haikal kalau perempuannya Chellyn dia saudara sih, jadi aku tau suka mabar sama dia.

Peneliti : Wah, boleh bantu kenalin dan minta kontakannya nggak?

Narasumber 2 : boleh, nanti aku WA aja ya nomernya.

Peneliti : Iya siap Theo, kirim ke aku ya kontakannya. Terimakasih banyak yaa untuk waktu dan informasinya.

Narasumber 2 : iya gapapa kak santai aja.

Lampiran 4. Transkrip Wawancara dengan RB

Transkrip Wawancara 3

Waktu Wawancara : 8 November 2023

Lokasi Wawancara : Jl. BKR No.9 Kota Banjar

Profil Narasumber

Nama : RB

Umur : 13 Tahun

Jenis Kelamin : Perempuan

Kelas : 8

Hasil Wawancara

Peneliti : Halo Selin, sebelumnya maaf ya mengganggu waktunya. Boleh kita ngobrol sebentar mengenai *game online*?

Narasumber 1 : boleh kak.

Peneliti : Aku akan tanya beberapa pertanyaan nih, kamu nanti tinggal jawab aja yaa.

Narasumber 1 : Oke deh.

Peneliti : pas lagi main *game* nih, siapa aja yang kamu ajak komunikasi?

Narasumber 3 : komunikasi nya sama lawan atau teman satu tim, kalau disekitar ada orang tua atau teman teman juga sering sih ngobrol bareng mereka.

Peneliti : apakah temanmu di *game online* membuat kamu terpengaruh untuk ngomong kasar?

Narasumber 3 : aku sih seringnya main bareng teman teman di sekolah kak, jadi jawabannya enggak.

Peneliti: tapi teman-teman sekolahnya nggak *toxic*?

Narasumber 3: enggak sih kak

Peneliti : *faktor* apa saja sih yang mendorong kamu berkomunikasi saat bermain *game online*?

Narasumber 3 : itu kak, buat merencanakan strategi kalau lagi main *game* nya.

Peneliti: setelah pakai strategi gitu jadi lebih asik main *game* nya?

Narasumber 3: iya kak, jadi lebih seru bahkan sering menang.

Peneliti : apakah dengan melakukan ngomong kasar bisa membuat hubungan pertemanan semakin akrab?

Narasumber 3 : tergantung sih kak, kadang gimana orangnya. Pernah waktu itu aku ngomong kasar ke teman yang baik baik gitu, jadinya dia canggung terus nggak makin akrab hehe, jadi kalo menurut aku itu tergantung ketemu temannya yang kaya gimana.

Peneliti : apakah pernah berkonflik dengan orang lain gara gara ngomong kasar di *game*?

Narasumber 3 : pernah kak

Peneliti: konfliknya gimana tuh?

Narasumber 3: ya gitu kak, jadinya saling ngata ngatain sampai *game* nya selesai.

Peneliti : apakah pernah berkonflik dengan orang di lingkungan rumah gara-gara ngomong kasar?

Narasumber 3 : enggak kak, di rumah aku nggak pernah ngomong kasar hehe.

Peneliti : saat udah berkonflik dengan orang lain gara gara ngomong kasar saat main *game*, apa sih yang kamu lakukan untuk menyelesaikan konfliknya?

Narasumber 3 : nggak pernah sampai yang marahan gitu sih kak, paling saling ngatain aja.

Peneliti : biasanya kamu kalau main *game online* pakai perangkat apa?

Narasumber 3 : selalu main di handphone kak.

Peneliti : kenapa tuh suka main di hp? Kan ada juga laptop atau komputer.

Narasumber : soalnya kalau hp kan selalu dibawa kemana-mana, jadi main *game* nya pun bisa dimana aja dan kapan aja sesuai yang aku mau.

Peneliti : permainan apa aja sih yang sering kamu mainkan?

Narasumber 3 : aku sih free fire kak *game* yang paling sering dimainkan

Peneliti : pernah nggak coba main *game* di laptop?

Narasumber 3 : pernah tapi aku nggak suka.

Peneliti : kenapa tuh nggak suka?

Narasumber 3 : aku selalu main di hp kak, lebih enak aja gitu kalau laptopku sering berat untuk dipakai main *game*.

Peneliti : tadi kan pernah ya main di laptop? Nah pas Cobain keduanya lebih suka main dimana sih? Di laptop atau di hp?

Narasumber 3 : di hp kak, karena fleksibel bisa dibawa kemana mana hehe. Terus semua temanku main *game* nya dari hp jadi aku nggak perlu buka lagi laptop.

Peneliti : apa saja sih fitur komunikasi di *game online* yang kamu mainkan?

Narasumber 3 : Freefire sih ada *chat* sama fitur ngomong komunikasi langsung gitu.

Peneliti : sebagai *player*, fitur mana yang lebih kamu suka? *Chat* atau *voice chat*?

Narasumber 3 : kalau aku sih *voice chat* kak, soalnya kalau ngetik kan ribet yah terus nanti malah ganggu konsentrasi karna harus ngetik dulu.

Peneliti : apakah penting untuk berkomunikasi ketika bermain *game online*?

Narasumber 3 : tergantung *game* nya sih kak, karena ada beberapa *game* yang membutuhkan konsentrasi gitu jadi harus diem, otaknya fokus mikir. Tapi di beberapa *game* tertentu ya kaya yang suka aku mainin, FF tuh penting sih sambil komunikasi mainnya.

Peneliti : apakah kamu sering melakukan ngomong kasar saat bermain *game online*?

Narasumber 3 : aku sih tergantung temannya kak.

Peneliti: tergantung temannya gimana tuh?

Narasumber 3: aku liat liat dulu, kalau teman-temanku suka ngomong kasar baru akupun ikut ngomong kasar. Soalnya kalau enggak, nanti aku diejek sendiri kak.

Peneliti : apakah kamu sering melakukan ngomong kasar saat bermain *game online*?

Peneliti : biasanya kata kata apa sih yang diucapkan itu?

Narasumber 3 : aku biasanya bilang anjing, monyet, babi. Ke teman temanku biasanya bilang “kaya babi ih mainnya” atau “anjing kan kalah jadinya” gitu kak.

Peneliti: cuma 3 kata itu aja yang sering diucapin?

Narasumber 3: iya betul kak itu aja sih kalau aku.

Peneliti : gimana sih awalnya kamu bisa ngomong kasar pas main *game*?

Narasumber 3 : awalnya dari teman yang di *game* nya kak. Jadi ikutan sama terbawa arus karena hampir semua kan pada ngomong kasar.

Peneliti : ohh jadi awalnya karena pengaruh teman di *game*?

Narasumber 3 : iya betul kak, aku awal awal suka bilang “anjing” tuh gara gara main *game* hehe.

Peneliti : apakah ada orang di lingkungan rumah yang memengaruhi kamu ngomong kasar?

Narasumber 3 : nggak ada kak, lingkungan rumahku nggak ada yang ngomong kasar. Cuma dari teman sekolah aja.

Peneliti : kalau boleh tau, sejak kapan berarti itu mulai ngomong kasar?

Narasumber 3 : kalau nggak salah sejak tahun lalu, ya berarti kelas 1 SMP sih.

Peneliti : alasannya apa sih ko bisa ikutan ngomong kasar pas pertama kali?

Narasumber 3 : aku sih lebih ke kepo, gimana rasanya abis ngomong kasar tuh penasaran.

Peneliti: terus setelah ngomong gitu, gimana rasanya?

Narasumber 3: nggak ada yang beda sih kak, biasa aja ternyata. Malah jadinya sekarang sekarang tuh reflek karena keseringan ngomong gitu.

Peneliti : ada rasa bersalah nggak pas ngomong kasar gitu?

Narasumber 3 : sangat merasa bersalah kak, kaya nggak enak gitu. Nyebut misalnya “anjing” aja tuh ragu, takut dikira nakal sama teman teman.

Peneliti: tapi setelah itu tetep dilakuin?

Narasumber 3: iya tetep dilakuin kak. Soalnya liat reaksi temanku yang biasa aja setelah aku ngomong begitu jadinya aku berpikiran “ohh kayanya gapapa sih ngomong kaya gitu, aku tetep diterima di komunitas ini” gitu.

Peneliti : apasih penyebab kamu suka ngomong kasar pas lagi main *game*?

Narasumber 3 : kalau aku karna reflek kak, suka keceplosan ngomong kasar karena udah kebiasaan jadinya.

Peneliti : kalau sekarang sekarang nih, masih ngerasa bersalah nggak sih kalau ngomong kasar?

Narasumber 3 : tergantung kak.

Peneliti: tergantung gimana tuh?

Narasumber 3 : iyaa kalau aku ngomongnya depan orang tua atau keluarga gitu baru merasa bersalah, tapi kalau depan teman-teman ya enggak.

Peneliti: ko bisa ada perasaan bersalah gitu pas ngomong kasar depan orang tua?

Narasumber 3: iya soalnya kalau sama orang tua kan selalu diajarin yang baik baik, terus selalu dibilangin kalau jadi anak harus sopan cara bicara, tutur kata, jadi kalau ngomong kasar gitu ngerasa bersalah.

Peneliti : pernah terjadi sesuatu nggak di *game online* pas kamu ngomong kasar? Misalnya saling bertengkar gitu?

Narasumber 3 : enggak ada sesuatu yang terjadi sih kak, biasa aja hehe.

Peneliti : gimana sih respon dari orang lain saat kamu ngomong kasar ke mereka?

Narasumber 3 : ada yang ikutan marah, tapi ada juga yang nggak jawab apa apa. Kalau udah nggak ada respon gitu aku berhenti ngomong kasar karena takut makin salah gitu kan aku harus bilang apa.

Peneliti : terbawa ke kehidupan sehari-hari nggak sih kebiasaan ngomong kasarnya itu?

Narasumber 3 : terbawa kak, tapi kalau aku cuma di sekolah doang.

Peneliti : ko bisa di sekolah doang? Di rumah nggak ngomong kasar?

Narasumber 3 : enggak kak di rumah, karena takut dimarahin.

Peneliti : memangnya di sekolah nggak dimarahin?

Narasumber 3: enggak kak, karena temannya juga kaya gitu semua.

Peneliti : emangnya nggak pernah ketahuan guru pas ngomong kasar gitu?

Narasumber 3 : pernah sih, tapi gurunya bodo amat juga.

Peneliti : waduh, bodo amatnya kaya gimana tuh?

Narasumber 3 : jadi kaya pas ada yang ngomong kasar gitu, yaudah dibiarin aja kak. Udah ngerasa biasa aja juga kalau anak-anaknya ngomong kasar.

Peneliti : oalah kaya gitu ternyata..

Narasumber 3 : iyaa kak, tapi biasanya kalau ada yang ngomong kasar depan mukanya langsung, baru dimarahin. Tapi kalau misalnya cuma denger-denger aja sekilas ya dibiarin sih seringnya.

Peneliti : berarti pihak sekolah jarang negur anak-anak yang ngomong kasar?

Narasumber 3 : jarang kak, makannya aku seringnya ngomong kasar di sekolah. Kalau di rumah kan suka dimarahin sama mama papa.

Peneliti : dari pihak sekolah pernah kasih 'warning' tentang kebiasaan ngomong kasar gitu nggak sih?

Narasumber 3 : pernah tapi jarang banget.

Peneliti : biasanya pengumumannya kaya gimana tuh?

Narasumber 3 : paling disuruh jangan keseringan main *game* karena jadi banyak yang nggak ngerjain tugas karena main *game* terus.

Peneliti : apakah ada dampak yang ditimbulkan di lingkungan rumah ketika kamu ngomong kasar?

Narasumber 3 : kalau di rumah aku sangat menjaga omongan sih kak, jadi nggak ada dampak apa apa hehe kalau di rumah.

Peneliti : kalau sama teman yang sangat akrab itu memengaruhi untuk semakin ngomong kasar nggak sih?

Narasumber 3 : berpengaruh kak, kalau aku kan seringnya ngomong kasar pas lagi sama teman-teman dekat aja.

Peneliti : pernah nggak jadi menjauhi teman karena temannya nggak ngomong kasar?

Narasumber 3 : enggak kak, kalau tau dia nggak ngomong kasar yaudah, dibiarin aja.

Peneliti : pernah nggak denger orang lain ngatain kamu gara gara kamu sering ngomong kasar?

Narasumber 3 : nggak ada sih kak, kan aku jarang nunjukin depan orang kalau ngomong kasar gitu.

Peneliti : berarti nggak pernah denger orang ngatain kamu sebagai anak yang suka ngomong kasar ya?

Narasumber 3 : tentu tidak kak hehe.

Peneliti : *game* apa aja sih yang sering kamu mainkan?

Narasumber 3 : aku mobile legend aja sih kak.

Peneliti : wihh.. kenapa setia banget tuh sama ML?

Narasumber 3 : soalnya teman teman yang lain mainnya ML kak, jadi aku ikut ikutan aja hehe.

Peneliti : oalah gitu, kalau secara pribadi sukanya main *game* apa tuh?

Narasumber 3 : aku sukanya Free Fire tadinya, tapi karena nggak ada temannya jadi udah nggak main lagi.

Peneliti : pernah nggak gara gara keseringan main *game online* sampai jarang berkomunikasi sama orang sekitar?

Narasumber 3 : iya kak, aku keasikan main *game* terus jadinya diem dikamar seharian.

Peneliti : kalau kaya gitu dimarahin nggak sih sama orang tua?

Narasumber 3 : dimarahin kak, tapi cuma ngomel gitu aja.

Peneliti : tapi setelah dimarahin tetep masih sering keasikan main *game*?

Narasumber 3 : ohh sekarang sih udah enggak, soalnya udah banyak tugas.

Peneliti : walah.. berarti tugas membantu juga ya mengurangi intensitas main *game* nya hahaha.

Narasumber 3 : iyaa sih kak, kan kalau banyak tugas mana sempet buka *game*.

Peneliti : menurutmu, apa aja sih dampak positif yang dirasakan dari main *game online* tuh?

Narasumber 3 : kalau aku ya jadi makin akrab sama teman terus media relaksasi aja kalau lagi penat sama tugas.

Peneliti : kalau dampak negatifnya apa aja sih menurut kamu?

Narasumber 3 : *addicted* sih kak, kecanduan main *game* terus. Karena seru ya kalau udah main *game* bareng teman-teman tuh jadi nggak sadar aja udah main 2 jam lebih, padahal rasanya kaya baru main sebentar.

Peneliti : tapi orang tua marah nggak kalau udah keasikan main *game*?

Narasumber 3 : enggak sih kak, asal tugas tugas nggak ada yang lupa hehe.

Peneliti : terus pernah ada efek samping pusing atau lupa makan gitu nggak?

Narasumber 3 : kayanya enggak sih kak kalau sampai pusing, karena ya aku main *game* nya normal aja nggak berlebihan sampai seharian gitu.

Peneliti : apakah di luar main *game* juga jadi suka ngomong kasar?

Narasumber 3 : nggak terlalu sih kak, seringnya kalau sama teman yang juga ngomong kasar aja sih.

Peneliti : biasanya kalau lagi ngomong kasar pas main *game* itu posisinya lagi dimana?

Narasumber 3 : aku di sekolah sih kak, bareng teman-teman yang lain hehe.

Peneliti : apakah pernah mempertimbangkan usia lawan nggak sih kalau lagi ngomong kasar pas main *game*?

Narasumber 3 : aku sih biasanya main sama teman-teman sebaya aja kak, nggak pernah sama teman diluar Angkatan aku, jadi nggak pernah ada perasaan kaya gitu.

Peneliti : kalau ke pemain cowok ada rasa canggung pas ngomong kasar nggak?

Narasumber 3 : pernah sih kak waktu itu, temanku ada ngajak teman cowoknya main bareng, terus di room *game* nya sering sepi karena pada malu jaga image gitu.

Peneliti : ohh berarti ada perasaan ga enak gitu ya?

narasumber 3 : iyaa kak.

Peneliti : sejak umur berapa sih kamu mulai main *game online*?

Narasumber 3 : kelas 3 kayanya kak, waktu itu diajarin main *game* sama saudara terus jadi keterusan sampai sekarang.

Peneliti : pernah nggak sih perhatiin respon orang lain pas kamu lagi ngomong kasar?

Narasumber 3 : pernah kak, ada kejadian lucu waktu itu kan aku nggak sengaja keceplosan ngomong kasar pas main *game* karna kesel bilang ‘memek!’ gitu eh malah ada teman aku yang jawab sambil nyindir gitu “jangan kasar-kasar atuh kontol” gitu. Kan jadinya lucu tapi malu ya kak.

Peneliti : hahaha, iya sih lucu. Tapi teman kamunya itu nggak marah kan?

Narasumber 3 : enggak sih kak. Aman hehe.

Peneliti : pernah nggak sih ada yang marah pas kamu ngomong kasar?

Narasumber 3 : pernah sih kak.

Peneliti : dimarahin sama siapa tuh?

Narasumber 3 : sama mamah sih, sebenarnya diomelin nya lebih karena keseringan main *game* nya kak, bukan karena ngomong kasarnya.

Peneliti : oalah begitu, tapi pernah nggak sih sampai diambil hp nya?

Narasumber 3 : ohh itu pernah, tapi cuma sebentar 2 hari aja.

Peneliti : alesannya karena keseringan main *game* yaah?

Narasumber 3 : iyaa betul kak.

Peneliti : siapa sih orang yang memengaruhi kamu untuk ngomong kasar pada awalnya?

Narasumber 3 : teman teman di sekolah waktu SD kak, awalnya bukan dari *game* nah terus karena ada *game*, sering main *game* jadi ngomong kasarnya tuh makin sering semenjak dari situ.

Peneliti : ohh begitu..

Peneliti : di rumah ada nggak yang suka ngomong kasar juga?

Narasumber 3 : nggak ada sih kak, di rumah aman hehe. Soalnya kalau ada yang ngomong kasar kan langsung dimarahin.

Peneliti : jika teman yang lain ngomong kasar dan kamu tidak, bagaimana perasaan kamu?

Narasumber 3 : minder sih kak kadang kadang.

Peneliti : apakah ada niat untuk merubah perilaku ngomong kasar yang sering dilakukan?

Narasumber 3 : ada tapi nggak terlalu yang niat banget sih kak, biasa aja.

Peneliti : apa Upaya yang sudah kamu lakukan untuk mengurangi perilaku ngomong kasar?

Narasumber 3 : kalau aku sih liat situasi dulu kak, iya memang nahan gitu tapi salah satu cara buat nggak ngomong kasarnya juga ya liat liat lagi ngomong sama siapa.

Peneliti : menurut versi kamu, kata kata apa sih yang paling kasar yang pernah kamu ucapkan?

Narasumber 3 : aku 'monyet' sih kak, kalau anjing kan udah biasa, nah monyet tuh jarang jadi sekalinya dikeluarin kaya kasar banget.

Penelitian : jadi menurutmu ngomong kasar saat bermain *game* itu lebih banyak menimbulkan dampak positif atau negatifnya?

Narasumber 3 : *negatif* kak, jadi kecanduan.

Peneliti : Upaya apa sih yang dilakukan pembuat *game* agar mengurangi pemain nya ngomong kasar?

Narasumber 3 : nggak ada sih kak, paling kitanya di *report* atau dilaporin sama teman pas lagi ngomong kasar. Soalnya kan di FF nggak ada fitur *chat*.

Peneliti : ohh gitu ya. Segitu aja sih yang mau kakak tanyakan, terimakasih banyak ya Celin untuk waktunya.

Narasumber 3 : udah kak? Oh iyaa sama sama kak hehe.

Lampiran 5. Transkrip Wawancara dengan HF

Transkrip Wawancara 4

Waktu Wawancara : 13 November 2023

Lokasi Wawancara : Jl. Jend. Pol. Hoegeng Iman Santoso No.71, Mekarsari, Banjar

Profil Narasumber

Nama : HF

Umur : 12 Tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

Kelas : 7

Hasil Wawancara

Peneliti : Halo HF, salam kenal ya. Kamu teman mabarnya Theo ya?

Narasumber 4 : iya kak.

Peneliti : soalnya aku direkomendasikan oleh Theo untuk mewawancarai kamu. Boleh kita ngobrol sebentar?

Narasumber 4 : oh iya boleh kak.

Peneliti : Oke kita mulai ya. Pertanyaan pertama, ketika bermain *game online*, siapa orang yang paling sering anda ajak berkomunikasi?

Narasumber 4 : teman kak.

Peneliti : itu teman di sekitar atau teman di dalam *game*?

Narasumber 4 : teman di sekitar sama teman di dalam *game* juga sih.

Peneliti : biasanya ketika bermain *game*, berkumpul di suatu tempat (nongkrong) atau terpisah?

Narasumber 4 : bareng tapi nggak di satu tempat. Aku di rumah, temanku di rumahnya gitu.

Peneliti : Apakah orang tersebut mempengaruhi anda untuk melakukan ngomong kasar?

Narasumber 4 : kalau di teman main *game* ku kan ada 2 kelompok kak, yang kelompok pertama tuh enggak, tapi kalau kelompok yang satunya iya, sangat mempengaruhi.

Peneliti : ohh berarti ada yang mempengaruhi ada yang enggak ya?

Narasumber 4 : iya begitu kak.

Peneliti : Penting ngga sih komunikasi saat bermain game? Dan apa saja *faktor* yang mendukung terjadinya komunikasi melalui *game online*?

Narasumber 4 : Penting menurut aku karena gapernah main game sambil diem aja. Biasanya ngobrol sama orang itu karena keadaan sulit sih kak biasanya, pas lagi butuh atur strategi juga.

Peneliti : Pernahkah anda berkonflik dengan orang lain karena melakukan ngomong kasar?

Narasumber 4 : pernah kak.

Peneliti : sering atau jarang?

Narasumber 4 : kalau dulu sering, sekarang sih udah jarang. Soalnya udah jarang main *game* kompetitif.

Peneliti : Bagaimana upaya komunikasi yang anda lakukan untuk menyelesaikan konflik yang terjadi tersebut?

Narasumber 4 : kalau sama teman sendiri sih jarang berantem kak.

Peneliti : kalau pas sama orang lain, Upaya yang dilakukannya apa?

Narasumber 4 : dibiarin aja sih kak, nanti juga baik sendiri

Peneliti : ohh jadi gapernah ngobrol “eh baikan yu?”

Narasumber 4 : enggak sih kak, gapernah.

Peneliti : Perangkat apa saja yang biasa anda gunakan untuk bermain *game online*?

Narasumber 4 : handphone kak sama komputer.

Peneliti : lebih sering handphone atau komputer?

Narasumber 4 : handphone, kalau komputer udah jarang main aku.

Peneliti : Mengapa anda memilih menggunakan perangkat tersebut sebagai media bermain *game online*?

Narasumber 4 : enak dibawa kemana-mana, kalau komputer ya karena layarnya besar jadi kalau main *game* tuh lebih leluasa.

Peneliti : Fitur apa saja yang disediakan oleh *game online* yang anda mainkan sebagai media komunikasi para pemain?

Narasumber 4 : kalau *game* MMORPG pakai *wordchat* sama biasanya paling *voice chat*.

Peneliti : Sebagai *player*, fitur mana yang lebih anda suka, berkomunikasi menggunakan *voice note* atau via *chat*? Mengapa?

Narasumber 4 : alatnya ya lebih suka *voice chat* kak, lebih lancar aja nggak ada kerjaan jari tambahan.

Peneliti : Seberapa sering anda melakukan ngomong kasar ketika bermain *game online*?

Narasumber 4 : tergantung *game* nya kak, kalau main *game* kompetitif baru suka ngomong kasar. Tapi kalau mainnya *game* santai ya jarang.

Peneliti : biasanya kalau sering, sesering apa?

Narasumber 4 : ya sehari biasanya banyak, nggak cuma lagi main *game* aja.

Peneliti : ohh jadi di luar main *game* pun jadinya suka ngomong kasar?

Narasumber 4 : iya kak.

Peneliti : Kata kata apa saja yang biasanya anda katakan ketika melakukan ngomong kasar pada *game online*?

Narasumber 4 : paling anjing kak, monyet tuh jarang.

Peneliti : selain itu? Kalau kelamin suka disebut juga nggak?

Narasumber 4 : waduh.. jarang kak kalau kelamin, tapi ya kadang sih beberapa kali.

Peneliti : itu biasanya lebih sering nyebutin kelamin cowok apa cewek?

Narasumber 4 : cowok sih.

Peneliti : kalau pakai Bahasa daerah?

Narasumber 4 : enggak pernah kalau Bahasa daerah.

Peneliti : Bagaimana awal anda bisa melakukan ngomong kasar? Apakah mengikuti orang lain atau karena mendengar dari orang lain?

Narasumber 4 : gara-gara pengaruh dari orang lain sih kak.

Peneliti : itu pengaruh lingkungan rumah atau gimana?

Narasumber 4 : iya awalnya pengaruh teman di lingkungan rumah.

Peneliti : berarti sering ngumpul gitu sama teman teman di lingkungan rumah?

Narasumber 4 : iya kak dulu, awalnya banget aku ngomong kasar.

Peneliti : pas kapan itu?

Narasumber 4 : dulu kak, pas covid awal ngomong kasarnya.

Peneliti : Mengapa anda melakukan ngomong kasar ketika bermain *game online*?

Narasumber 4 : biasanya karena kesel sama emosi. Apalagi kalau mainnya *game horror* kak, suka kaget gitu kan terus ngomong kasar.

Peneliti : Bagaimana perasaan anda setelah melakukan ngomong kasar ketika bermain *game online*?

Narasumber 4 : kadang biasa aja, kadang juga bikin ga tenang.

Peneliti : ada rasa bersalah nggak?

Narasumber 4 : kalau buat orang random enggak, tapi kalau buat kenalan iya ada sih kak.

Peneliti : oh berarti malah kalau ke orang nggak kenal nggak ngerasa bersalah?

Narasumber 4 : iya kak kalau emosi.

Peneliti : kalau ke teman yang udah akrab banget ada perasaan nggak enak nggak?

Narasumber 4 : iya ada juga sih kak kadang kadang.

Peneliti : Apa saja hal yang terjadi setelah anda melakukan ngomong kasar ketika bermain *game online*?

Narasumber 4 : nggak terjadi apa apa kak, soalnya mainnya sama teman yang itu itu aja. Jadi udah saling tahu sifat masing masing.

Peneliti : kalau ketemu orang random gitu pernah misalnya keceplosan nggak ngomong kasar?

Narasumber 4 : kalau sama orang random nggak pernah keceplosan sih kak. Jaga image hehehe.

Peneliti : Bagaimana bentuk *feedback* (umpan balik) yang diberikan lawan ketika anda melakukan ngomong kasar?

Narasumber 4 : kalau dulu mungkin, kalau misalnya main *game online* sama orang random suka dibales juga. Sekarang kan aku seringnya main *game horror*, bukan *game* kompetitif jadi yang dimarahin tuh bukan orangnya, tapi hantunya biasanya. Jadi gaada *feedback* nya dari hantu nya.

Peneliti : Apakah kebiasaan ngomong kasar yang anda lakukan ketika bermain *game online* mempengaruhi proses komunikasi anda sehari-hari?

Narasumber 4 : iya kak ngaruh banget

Peneliti : biasanya di kehidupan sehari-hari ngomong kasarnya pas lagi ngapain?

Narasumber 4 : biasanya kalau sehari-hari ya ngomong kasarnya sama aja kak, pas lagi kaget, kesel, reflek.

Peneliti : kalau lagi asik main *game*, terus disuruh orang tua tapi malas suka ngomong kasar juga nggak?

Narasumber 4 : ohh enggak kak, kalau sama orang tua nggak pernah ngomong kasar.

Peneliti : Bagaimana dampak yang ditimbulkan di lingkungan sekitar setelah anda melakukan ngomong kasar?

Narasumber 4 : kalau buat sekarang, orang orang udah terbiasa jadi 'yaudah'.

Peneliti : nggak ada dampak apa apa gitu?

Narasumber 4 : nggak ada sih kak. Kecuali kalau kenceng banget ngomongnya.

Peneliti : tapi ada nggak sih orang di lingkungan rumah yang jadi terpengaruhi kamu ngomong kasar?

Narasumber 4 : aku sih kak yang terpengaruhi.

Peneliti : jadi orang lain yang lebih duluan *toxic* ya?

Narasumber 4 : iya betul kak.

Peneliti : Bagaimana persepsi atau tanggapan dari orang lain ketika anda melakukan ngomong kasar?

Narasumber 4 : kayanya ada yang kesel, ada yang biasa aja.

Peneliti : kalau yang biasa aja biasanya itu persepsi dari siapa?

Narasumber 4 : teman yang dekat, tapi dekatnya biasa aja.

Peneliti : Apa saja jenis permainan yang sering anda mainkan ketika bermain *game online*? Sebutkan secara spesifik *game* nya!

Narasumber 4 : kalau sekarang RPG, kalau dulu *game* kompetitif.

Peneliti : apa aja sih contohnya?

Narasumber 4 : Mobile Legend, PUBG, Free Fire, CoD.

Peneliti : kalau Valorant suka main nggak?

Narasumber 4 : dulu pernah, tapi karena sekarang udah nggak ada laptop jadi enggak.

Peneliti : Mengapa anda menyukai jenis *game online* tersebut?

Narasumber 4 : lebih seru aja sih, tapi tergantung mood kak. Kadang juga suka pengen main *game* santai.

Peneliti : Apakah dengan bermain *game online* mengurangi intensitas komunikasi dengan orang di sekitar? Jika iya mengapa?

Narasumber 4 : kadang ngaruh kadang enggak sih kak. Soalnya kadang kalau main *game* terus di rumah seharian jadi jarang ngobrol sama orang sekitar.

Peneliti : jadinya pas lagi main *game* seringnya tau waktu atau nggak tau waktu?

Narasumber 4 : nggak tau waktu kak hehe.

Peneliti : Bagaimana dampak positif yang anda rasakan dari bermain *game online*?

Narasumber 4 : kesenangan sih, meningkatkan jiwa kompetitif.

Peneliti : itu mempengaruhi ke sekolah nggak? Jadi pengen juara kelas misalnya?

Narasumber 4 : enggak sih kak, di *game* aja hehehe.

Peneliti : Bagaimana dampak negatif yang anda rasakan dari bermain *game online*?

Narasumber 4 : lupa waktu kak, kecanduan juga sih.

Peneliti : pernah sampai lupa makan nggak?

Narasumber 4 : enggak sih kak, selalu makan soalnya kan lapar.

Peneliti : tapi main *game* seharian gitu pernah?

Narasumber 4 : pernah kak, main Genshin 19 jam di hp.

Peneliti : pas kapan itu?

Narasumber 4 : pas covid itu, kan tugas sekolah sedikit terus banyak waktu luangnya jadi bisa main *game* lama.

Peneliti : pernah ngerasain efek samping kaya pusing gitu nggak pas main *game*?

Narasumber 4 : pernah kak, kalau *game* nya rumit, teka-teki.

Peneliti : jadi sering ya ngomong kasar pas lagi main *game online*?

Narasumber 4 : iya lumayan kak, tapi sekarang untungnya jarang main *game* kompetitif jadi agak berkurang.

Peneliti : sekarang seringnya main *game* apa?

Narasumber 4 : *game* santai aja kak, jadi jarang *toxic*. *Toxic* juga buat apa kalau di *game* santai gitu, nanti dikatain gila marah marah sendiri.

Peneliti : Dimana posisi anda ketika kerap kali melakukan ngomong kasar?

Narasumber 4 : biasanya dikamar kak sama ya di sekolah juga. Dulu tuh jarang ngomong kasar di sekolah, tapi pas teman-teman di sekolah juga sering bilang gitu jadinya ya makin sering.

Peneliti : Ketika melakukan ngomong kasar, apakah anda memandang usia dengan memperhatikan siapa saja lawan yang anda ajak bicara?

Narasumber 4 : iya kalau ke lawan jenis ya sangat memperhatikan kak, canggung kalau ke Perempuan seringnya baru ngomong kasar ke Perempuan tuh pas reflek. Tapi kalau usia ya tergantung beda usianya berapa.

Peneliti : kalau sama orang random gitu nggak terlalu perhatiin ya?

Narasumber 4 : enggak kak, kalau sama orang random kan gatau wujud aslinya kaya gimana, aneh juga kalau aku langsung tanya dulu 'kamu umur berapa' sebelum ngomong kasar hehe.

Peneliti : oh iya juga sih ya..

Peneliti : Ketika melakukan ngomong kasar apakah anda merasa menyesal atau bersalah?

Narasumber 4 : kadang ada kadang enggak kak.

Peneliti : pas ada, ngerasa bersalahnya karena apa tuh?

Narasumber 4 : ya ngomong kasarnya udah berlebihan. Contohnya ngomong kasar terus terusan.

Peneliti : Sejak kapan anda mulai bermain *game online* dan melakukan ngomong kasar?

Narasumber 4 : aku dari SD kak, kelas 3. Awalnya main *game* Minecraft aja karena masih gatau *game* lain.

Peneliti : kalau mulai ngomong kasarnya kapan?

Narasumber 4 : aku kelas 4, cuma itu belum terlalu sering.

Peneliti : Bagaimana respon orang lain ketika anda melakukan ngomong kasar di lingkungan sekitar?

Narasumber 4 : kadang dimarahin, kadang dinasehatin juga sih kalau langsung ketahuan orang lain yang udah dewasa.

Peneliti : ada sanksi yang lain nggak selain dinasehatin?

Narasumber 4 : enggak ada sih kak, biasa aja.

Peneliti : biasanya yang sering nasehatin siapa?

Narasumber 4 : ibu sih.

Peneliti : itu ibu biasanya nasehatin kaya gimana?

Narasumber 4 : jangan diulangi lagi gitulah, nggak baik ngomong kasar kaya gitu.

Peneliti : ibu pernah sampai marah besar nggak?

Narasumber 4 : pernah sih, tapi itu kalau udah lupa makan sama lupa sholat.

Peneliti : kalau respon teman di sekolah gimana?

Narasumber 4 : apa ya.. orang-orang di sekolah juga mungkin udah suka ngomong kasar jadi pas liat ada yang ngomong kasar yaudah dibiarin aja.

Peneliti : tapi pernah nggak dimarahin guru karena ngomong kasar?

Narasumber : enggak kak, soalnya kalau ada guru gapernah ngomong kasar. Fokus ke pelajaran aja. Waktu gurunya ilang bentar baru ngomong kasar lagi hahaha.

Peneliti : tapi dari pihak SMP 1 memangnya bener kalau nggak ngomong di depan muka jadi nggak dimarahin?

Narasumber 4 : iya sih. Asal nggak ketahuan aman kak. Tapi kalau kedengeran biasanya respon bu Ani tuh “apaan itu anjing-anjing, emangnya hewan?” gitu.

Peneliti : siapa yang paling sering negur di sekolah? Bu Ani?

Narasumber 4 : iya Bu Ani.

Peneliti : Apakah teman-teman sebaya mempengaruhi anda untuk melakukan ngomong kasar?

Narasumber 4 : enggak sih, memang dari lingkungan rumah kan kak dari aku.

Peneliti : tapi yang mempengaruhi tuh dulu pertama kali, siapa?

Narasumber 4 : aku dulu sama kakak kelas. Beda sekitar 2 tahun.

Peneliti : Adakah orang lain di lingkungan sekitar anda yang melakukan ngomong kasar? Jika iya siapa?

Narasumber 4 : di lingkungan rumah banyak, tetanggak contohnya. Di rumahnya banget nggak ada.

Peneliti : Saat teman-teman anda melakukan ngomong kasar dan anda tidak melakukan nya, apakah anda merasa malu atau minder? Jika iya mengapa dan jika tidak mengapa?

Narasumber 4 : biasa aja sih kak. Soalnya buat apa juga malu, kan itu mah pilihan kita mau ngomong kasar atau enggak.

Peneliti : Adakah niat untuk merubah perilaku anda yang kerap kali melakukan ngomong kasar?

Narasumber 4 : ada banget.

Peneliti : Bagaimana upaya yang anda lakukan untuk mengurangi dan menghindari perilaku ngomong kasar kepada orang lain?

Narasumber 4 : versi aku sih mengurangi main *game* kompetitif, kalau ada teman yang ngomong kasar yaudah gausah diikutin, gausah di bales walaupun itu masih sering ada keceplosannya.

Peneliti : tapi pernah ada nggak sih yang berantem di *game* jadi berantem beneran di kehidupan nyata?

Narasumber 4 : ada sih kak di sekolah, temanku tapi. Kalau aku pribadi belum pernah.

Peneliti : jadi kesimpulannya, ngomong kasar ini lebih banyak dampak positif nya atau negatifnya sih?

Narasumber 4 : *negatif* kak.

Peneliti : tapi itu malah bikin makin akrab nggak sih sama teman yang lain?

Narasumber 4 : biasa aja sih kak, nggak sengefek itu juga.

Peneliti : ada Upaya tertentu nggak sih dari pihak *game* nya untuk mengurangi dampak ngomong kasar itu?

Narasumber 4 : ada, contohnya *chat* kita hilang gitu. Misalnya udah ngetik 'anjing' pas dikirim tuh jadinya nggak terkirim apa apa, kosong karena udah tau kalau itu kata kasar. Ada peringatan juga.

Peneliti : tapi itu yang via *chat* aja ya? Kalau via ngomong langsung belum ada?

Narasumber 4 : ada kak, nggak tau tuh gimana sistemnya di ML. Cuma kalau ada yang ngomong kasar langsung kita *report* supaya ngelaporin ke pihak *game* nya.

Nanti akunnya di *banned* kadang sehari, seminggu, sebulan biar jera. Itu tergantung pihak *game* nya juga sih.

Peneliti : Oalah begitu yaa. Okedeh itu aja yang mau kakak tanyakan hehe. Terimakasih banyak ya HF.

Narasumber 4 : Oke kak sama sama.

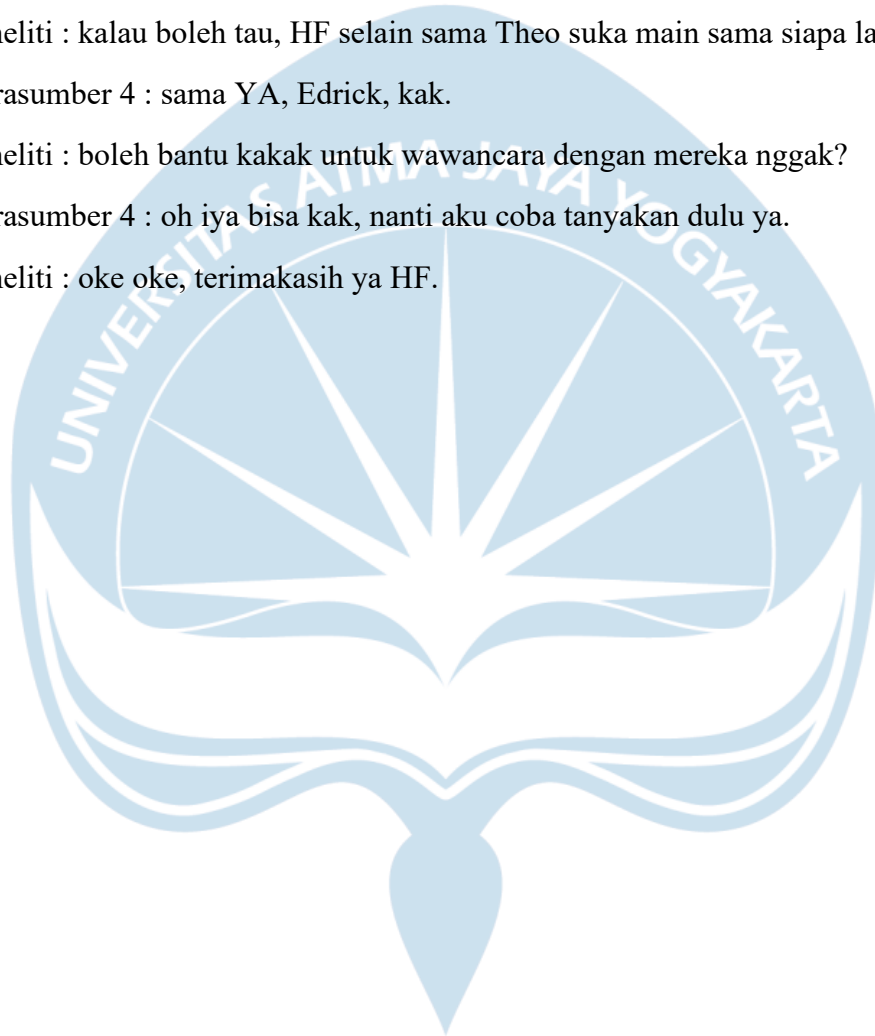
Peneliti : kalau boleh tau, HF selain sama Theo suka main sama siapa lagi?

Narasumber 4 : sama YA, Edrick, kak.

Peneliti : boleh bantu kakak untuk wawancara dengan mereka nggak?

Narasumber 4 : oh iya bisa kak, nanti aku coba tanyakan dulu ya.

Peneliti : oke oke, terimakasih ya HF.



Lampiran 6. Transkrip Wawancara dengan YA

Transkrip Wawancara 4

Waktu Wawancara : 19 November 2023

Lokasi Wawancara : Jl. Jend. Pol. Hoegeng Iman Santoso No.71, Mekarsari, Banjar

Profil Narasumber

Nama : YA

Umur : 12 Tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

Kelas : 7

Hasil Wawancara

Peneliti : Halo YA, kamu teman mabar nya HF ya? Salam kenal aku Yessica.

Narasumber 5 : halo kak, iya aku sering mabar sama HF.

Peneliti : boleh ya ngobrol sebentar tentang *game online*?

Narasumber 5 : iya boleh kak.

Peneliti : okedeh kita mulai yaa. Pertanyaannya, saat bermain *game online*, siapa orang yang paling sering anda ajak berkomunikasi?

Narasumber 5 : teman yang lagi main *game* juga.

Peneliti : oh berarti teman di dalam *game* ya?

Narasumber 5 : iya kak.

Peneliti : ketika bermain *game*, apakah bareng teman-teman atau sendirian aja?

Narasumber 5 : iya bareng kak.

Peneliti : apakah teman-teman itu memengaruhi kamu untuk ngomong kasar?

Narasumber 5 : mempengaruhi kak, kalau nongkrong sama teman kan pada bicara kasar juga.

Peneliti : *faktor* apa aja sih yang menurutmu mendukung terjadinya komunikasi di *game online*?

Narasumber 5 : biasanya kan dari sebelum main *game* udah janji dulu kak, ngobrol gitu diskusi mau main apa.

Peneliti : kalau setelah ada di *game* nya, apa sih yang menurutmu jadi bahan ngobrol?

Narasumber 5 : biasanya sih kalau lagi ada musuh, kan ngobrol tuh harus gimana gimananya.

Peneliti : pernah berkonflik sama orang lain gara gara ngomong kasar nggak?

Narasumber 5 : sering kak.

Peneliti : waduh, sampai berantem gitu?

Narasumber 5 : ohh enggak, cuma saling ngata ngatain aja. Paling parah ya marahan nggak ngobrol, tapi abis itu biasa lagi kok.

Peneliti : Upaya komunikasi apa yang dilakukan untuk menyelesaikan konflik itu?

Narasumber 5 : nggak ada kak, diem aja sampai nanti ketemu lagi terus sapa sapaan lagi.

Peneliti : biasanya kamu kalau main *game online* pakai perangkat apa?

Narasumber 5 : handphone.

Peneliti : kalau laptop/komputer gitu?

Narasumber 5 : enggak sih kak, handphone aja.

Peneliti : kenapa kamu pilih main *game* pakai perangkat itu?

Narasumber 5 : lebih gampang aja kak, praktis.

Peneliti : fitur komunikasi apa aja sih yang disediakan sama pihak *game* yang kamu mainkan?

Narasumber 5 : voice *chat* sih kak. Kadang juga pakai Discord.

Peneliti : oh iya, tapi Discord aplikasi eksternal kan ya?

Narasumber 5 : iya kak, diluar *game* nya.

Peneliti : kenapa lebih suka pakai voice *chat* daripada fitur *chat* biasa?

Narasumber 5 : paling biar nggak mempersulit, ribet kak kalau harus ketik lagi.

Peneliti : sering nggak sih kamu ngomong kasar pas lagi main *game online*?

Narasumber 5 : iya kadang-kadang kak.

Peneliti : tapi itu ngomong kasarnya pas main *game* atau diluar main *game*?

Narasumber 5 : pas main *game* sih.

Peneliti : kata-kata apa sih yang sering diucapkan pas ngomong kasar?

Narasumber 5 : tolol kak, ya paling sama anjing sih. Tapi kadang kadang juga bangsat.

Peneliti : selain itu ada kata kata lain atau Bahasa daerah nggak?

Narasumber 5 : nggak ada Bahasa daerah sih, kalau aku seringnya itu hehe.

Peneliti : gimana sih awalnya kamu bisa terpengaruh untuk ngomong kasar?

Narasumber 5 : pengaruh dari teman di lingkungan sekolah sih awal aku sering ngomong kasarnya kak.

Peneliti : sejak kapan itu terpengaruh lingkungan sekolahnya?

Narasumber 5 : sejak kelas 5 SD lah kayanya.

Peneliti : kenapa sih kamu suka ngomong kasar pas main *game online*?

Narasumber 5 : reflek kak, kalo pas emosi suka kelupaan. Tapi udah jadi kebiasaan juga sih jadinya ngomong kasar.

Peneliti : gimana sih perasaan kamu setelah ngomong kasar gitu?

Narasumber 5 : aku beberapa kali ngerasa gaenak sih kak, apalagi kalau respon orang lainnya langsung diem atau ngatain aku 'nggak sopan'.

Peneliti : pernah terjadi suatu hal tertentu nggak setelah kamu ngomong kasar? Misalnya jadi bertengkar gitu?

Narasumber 5 : biasa aja sih kak.

Peneliti : nggak pernah terjadi yang sampe marahan gitu?

Narasumber 5 : enggak sih kak, ya paling kesel doang orang lainnya atau akunya. Tapi kan kaya gitu mah udah biasa terjadi.

Peneliti : bagaimana respon atau tanggapan yang diberikan lawan saat kamu ngomong kasar?

Narasumber 5 : saling ngata-ngatain kak seringnya. Adu bales-balesan.

Peneliti : itu dibalesnya makin kasar atau kalau ngomong anjing dibalesnya anjing juga?

Narasumber 5 : sama aja sih kak.

Peneliti : tapi itu konteks nya serius apa bercanda sih kalau saling bales balesan gitu?

Narasumber 5 : bercanda sih kak. Kebanyakannya ya gitu. Tapi tergantung juga, kalau lagi kesel ya jadinya serius.

Peneliti : kebiasaan ngomong kasar di *game* itu memengaruhi kebiasaan berkomunikasi sehari-hari nggak sih?

Narasumber 5 : mempengaruhi kak.

Peneliti : jadi sering ngomong kasar juga diluar main *game*?

Narasumber 5 : iya sih kadang-kadang kalau diluar bermain *game online* tuh.

Peneliti : apakah dampak yang ditimbulkan di lingkungan sekitar saat kamu ngomong kasar?

Narasumber 5 : tergantung tempatnya kak, kalau di rumah depan ayah atau ibu kadang dimarahin.

Peneliti : bagaimana tanggapan orang lain saat kamu ngomong kasar ketika bermain *game*?

Narasumber 5 : ada yang kaget sih kak, soalnya aku kan kadang-kadang ngomong kasarnya. Jadi pas ngomong gitu di depan orang yang jarang main sama aku kadang mereka kaget.

Peneliti : tapi pernah ada nggak sih yang nge-cap kamu 'ah suka ngomong kasar dia mah'

Narasumber 5 : oh gatau sih kak kalau masalah itu.

Peneliti : gak pernah kedengeran gitu?

Narasumber 5 : enggak sih kak.

Peneliti : jenis permainan apa saja yang sering anda mainkan saat bermain *game online*?

Narasumber 5 : aku sih seringnya main Moba sama FF.

Peneliti : kenapa kamu menyukai *game* tersebut?

Narasumber 5 : banyak nya temanku main *game* itu kak.

Peneliti : kalau keseringan main *game online* bikin jarang berkomunikasi sama orang sekitar nggak sih?

Narasumber 5 : iya sih kak, kadang jadi lupa sama orang sekitar. Soalnya keasikan main.

Peneliti : menurutmu apa aja sih dampak positif yang ditimbulkan dari bermain *game online*?

Narasumber 5 : menghilangkan stress kak, jadi ada kegiatan kalau lagi gabut.

Peneliti : kalau dampak *negatif* yang dirasainya apa tuh?

Narasumber 5 : jadi agak malas sama kecanduan kak.

Peneliti : pernah nggak sampai seharian nggak makan?

Narasumber 5: pernah kak pas zaman covid dulu.

Peneliti : kalau pusing gitu pernah nggak karena kelamaan main *game*?

Narasumber 5 : enggak sih kak, soalnya udah terbiasa jadi main seharian pun ya biasa aja.

Peneliti : seberapa sering kamu ngomong kasar pas main *game*?

Narasumber 5 : iya begitulah kak hehe.

Peneliti : begitulah nya sering atau enggak nih?

Narasumber 5 : yaa sering.

Peneliti : biasanya kalau lagi ngomong kasar pas main *game* itu posisinya lagi ada dimana?

Narasumber 5 : di rumah sih atau kalau lagi nongkrong kak.

Peneliti : emang biasanya suka nongkrong dimana?

Narasumber 5 : seringnya sih di rumah teman gitu.

Peneliti : saat melakukan ngomong kasar, pernah mempertimbangkan usia lawan nya nggak?

Narasumber 5 : enggak sih kak, langsung ngomong aja kalau emang mau ngomong kasar.

Peneliti : kalau ke lawan jenis gimana tuh?

Narasumber 5 : kalau ke lawan jenis ya malu kak, tapi kadang kadang suka keceplosan kalau lagi keasikan main.

Peneliti : berarti biasanya ngomong kasar ke Perempuan karena nggak di sengaja?

Narasumber 5 : iya dong, nggak mungkin karena sengaja kak.

Peneliti : ada perasaan menyesal nggak setelah melakukan ngomong kasar?

Narasumber 5 : *fifty-fifty* sih rasa bersalahnya.

Peneliti : biasanya ngerasa bersalahnya karena apa?

Narasumber 5 : kalau misalnya respon dari lawannya udah nggak enak, misal kita ngomong kasar terus dia diem aja takut menyinggung gitu.

Peneliti : sejak kapan sih kamu mulai main *game online*?

Narasumber 5 : kelas 2 SD.

Peneliti : tapi saat itu belum *toxic* kan?

Narasumber 5 : ohh belum kak, itu cuma awalnya aja aku main *game*.

Peneliti : kalau mulai ngomong kasarnya nih, itu dari kapan?

Narasumber : dari kelas 5 SD sih kayanya.

Peneliti : gimana sih respon orang sekitar pas kamu lagi main *game* sambil ngomong kasar?

Narasumber 5 : tergantung dimana kak ngomong kasarnya. Kalau lagi ada orang tua ya kadang dibilangin gaboleh ngomong gitu. Kalau lagi sama teman ya biasa aja, kan pada saling ngomong kasar.

Peneliti : siapa tuh yang lebih sering nasehatin?

Narasumber 5 : ayah kak.

Peneliti : pernah sampai marah besar nggak?

Narasumber 5 : enggak sih paling dinasehatin doang.

Peneliti : kalau ngomong kasarnya di sekolah, pernah dimarahin sama guru nggak?

Narasumber 5 : belum pernah sih kak.

Peneliti : kalau ngomong misalnya “siswa tuh gaboleh keseringan ngomong kasar atau keseringan main *game*” gitu pernah nggak?

Narasumber 5 : pernah sih kak. Biasanya pas abis sholat Dhuha kan ada pengumuman dulu gitu.

Peneliti : apakah teman teman sebaya memengaruhi kamu untuk ngomong kasar?

Narasumber 5 : iya kak, sangat mempengaruhi.

Peneliti : kalau di lingkungan sekitar rumah ada yang ngomong kasar juga nggak?

Narasumber 5 : ada kak, adekku.

Peneliti : ohh adeknya suka ngomong kasar?

Narasumber 5 : iya betul, adek aku kelas 5 SD sekarang.

Peneliti : jadinya lebih sering kamu atau adekmu nih yang ngomong kasar di rumah?

Narasumber 5 : aku sih, soalnya adek aku kan masih kecil.

Peneliti : itu terpengaruh dari kamu atau bukan?

Narasumber 5 : dari temannya sih kak. Cuma mungkin karena dia di rumah kadang denger aku ngomong kasar juga jadi makin sering.

Peneliti : suka dimarahin nggak adeny pas ngomong kasar?

Narasumber 5 : kadang sih kak.

Peneliti : pas teman kamu ngomong kasar terus kamu enggak, ada perasaan minder nggak?

Narasumber 5 : enggak. Karena yaudah jadi diri sendiri aja, kalau aku kan nggak yang terus terusan ngomong kasar jadi walaupun lagi nggak *toxic* yaudah biasa aja.

Peneliti : sejauh ini ada niat untuk merubah perilaku ngomong kasarnya nggak?

Narasumber 5 : pengen sih kak berubah.

Peneliti : apa aja sih upaya yang sudah dilakukan untuk mengurangi perilaku ngomong kasar?

Narasumber 5 : paling pas ada yang *toxic* dari tim didiemin aja, nahan diri kak.

Peneliti : jadi menurutmu nih, ngomong kasar pas main *game* itu lebih banyak positifnya atau negatifnya sih?

Narasumber 5 : lebih banyak dampak buruknya.

Peneliti : tapi bikin makin akrab sama teman nggak?

Narasumber 5 : enggak juga sih.

Peneliti : aku penasaran deh, kalau dari pihak *game online* nya ada upaya apa aja yang dilakukan supaya para pemainnya nggak ngomong kasar?

Narasumber 5 : ada kak, sistem sensor gitu di ML.

Peneliti : sensor nya kaya gimana tuh?

Narasumber 5 : iya kalau ada kata kata kasar tuh biasanya jadi bintang bintang *chat* nya, atau bahkan nggak terkirim.

Peneliti : memangnya kata kata apa yang suka disensor sama *game* nya?

Narasumber 5 : iya gitu kak, anjing, kelamin.

Peneliti : oalah okedeh. Itu aja sih yang mau aku tanyakan, terimakasih banyak yaa YA untuk waktunya.

Narasumber : iya kak sama sama.



Lampiran 7. Transkrip Wawancara dengan NG

Transkrip Wawancara 6

Waktu Wawancara : 22 November 2023

Lokasi Wawancara : Jl. Jend. Pol. Hoegeng Iman Santoso No.71, Mekarsari, Banjar

Profil Narasumber

Nama : NG

Umur : 14 Tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki

Kelas : 9

Hasil Wawancara

Peneliti : Halo NG, salam kenal yaa. Aku dapat rekomendasi dari Qiara untuk ngobrol sama kamu nih. Boleh ya kita ngobrol ngobrol sebentar?

Narasumber 6 : boleh boleh.

Peneliti : okedeh, mulai ke pertanyaan pertama ya. Ketika bermain *game online*, siapa orang yang paling sering anda ajak berkomunikasi?

Narasumber 6 : teman kak

Peneliti : teman di *game* atau teman di real life?

Narasumber 6 : teman di real life sih biar bisa ngobrol langsung dan nggak susah kalau lagi main *game*.

Peneliti : Apakah orang tersebut mempengaruhi anda untuk melakukan ngomong kasar?

Narasumber 6 : ohh ngaruh banget jelas, jelas itu mah.

Peneliti : biasanya berapa orang kalau ramean gitu mainnya?

Narasumber 6 : 4 sampai 5 orang kak.

Peneliti : itu teman-teman yang udah akrab semua?

Narasumber 6 : awalnya sih nggak sedeket itu, tapi karena sering main bareng kan ngumpul jadi ya akrab banget.

Peneliti : Apa saja *faktor* yang mendukung terjadinya komunikasi melalui *game online*?

Narasumber 6 : kaya kalau di *ingame* ada perang gitu antar tim sama musuh, itu ngaruh. Butuh banget komunikasi, kaya mau ada planking nyerang musuh dari belakang itu penting.

Peneliti : ohh jadi kaya nyusun strategi gitu ya?

Narasumber 6 : iya betul kak.

Peneliti : Bagaimana anda menjalin relasi dengan orang lain melalui *game*?

Narasumber 6 : awalnya main bareng sama orang random, terus dilihat mainnya bagus, 'add friend' terus kadang minta discord jadi kadang suka sambil voice *chat* gitu.

Peneliti : tapi ada nggak yang tadinya orang random gitu jadi teman dekat malah sering main?

Narasumber 6 : ada ada, orang Jakarta kak.

Peneliti : itu jadi dekat banget?

Narasumber 6 : iya kak dekat banget.

Peneliti : Pernahkah anda berkonflik dengan orang lain karena melakukan ngomong kasar?

Narasumber 6 : ohh pernah pernah, sering malah bukan pernah lagi.

Peneliti : berkonflik nya kaya gimana tuh?

Narasumber 6 : ya kaya saling adu omongan, adu argument gamau kalah gitu.

Peneliti : tapi lama nggak marahan gitunya?

Narasumber 6 : enggak sebentar doang abis itu ilang.

Peneliti : Upaya nya apa yang dilakuin supaya berhenti saling ngatain?

Narasumber 6 : yaa gausah dibaca, atau gausah dibales. Kalau dilanjut ya pasti bakal makin Panjang.

Peneliti : tapi pernah nggak ada inisiatif untuk minta maaf duluan?

Narasumber 6 : nggak ada sih kak.

Peneliti : jadi di biarin aja gitu?

Narasumber 6 : iya di biarin aja kak. Ya udah we da salah ini merekanya.

Peneliti : Perangkat apa saja yang biasa anda gunakan untuk bermain *game online*?

Narasumber 6 : laptop sama handphone.

Peneliti : lebih sering main di laptop atau di handphone?

Narasumber 6 : di laptop sih kak.

Peneliti : Mengapa anda memilih menggunakan perangkat tersebut sebagai media bermain *game online*?

Narasumber 6 : jadi kaya *game* nya lebih banyak, terus lebih beragam buat mainnya ada.. kalau di hp kan seringnya cuma Mobile Legend sama PUBG. Kalau di laptop sih ada banyak kaya The Crew, DOTA, Valorant.

Peneliti : ohh lebih banyak di laptop variasi permainannya?

Narasumber 6 : iya sih kak.

Peneliti : kirain lebih banyak di hp *game* kaya gitu tuh.

Narasumber 6 : enggak, dikit kalau di hp mah.

Peneliti : selain karena banyak variasinya, kenapa tuh suka main di laptop?

Narasumber 6 : ya karena lebih gede layarnya, terus movement nya juga lebih smooth. Jadi lebih suka main di laptop kalau aku.

Peneliti : Fitur apa saja yang disediakan oleh *game online* yang anda mainkan sebagai media komunikasi para pemain?

Narasumber 6 : suka ada *chat*, *voice chat*, kadang ada yang buat nampilin muka juga kaya kamera gitu.

Peneliti : ohh ada? *Game* ap aitu?

Narasumber 6 : eum.. ada. Dulu ada cuma lupa, tapi memang ada.

Peneliti : oalah, baru tau kalau ada yang fitur nya begitu.

Narasumber 6 : iya ada kak.

Peneliti : jadi kaya video call gitu?

Narasumber : iya kak.

Peneliti : Sebagai *player*, fitur mana yang lebih anda suka, berkomunikasi menggunakan voice note atau via *chat*? Mengapa?

Narasumber 6 : kalau di handphone *chat*, kalau di laptop ya voice *chat*. Biar nggak ribet.

Peneliti : bukannya lebih ribet kalau *chat* via hp? Kan layarnya lebih kecil.

Narasumber 6 : enggak sih, kan udah biasa kaya cepet ngetiknya.

Peneliti : jadi kalau dibandingin lebih sering pakai fitur yang mana?

Narasumber 6 : voice *chat* sih kak, lebih asik ngatainnya hahaha.

Peneliti : waduh hahaha..

Peneliti : Seberapa sering anda melakukan ngomong kasar ketika bermain *game online*?

Narasumber 6 : sering kak, dibawa teman lama-kelamaan kan terbawa situasi juga.

Peneliti : ngomong kasarnya biasanya pas lagi ngapain sih?

Narasumber 6 : kaya lagi war, tapi yang satu tim ini harusnya tugas buat bikin tim musuh damage malah farming terus. Jadi *player* yang lain pada mati kan kesel, terus ngomong kasar deh.

Peneliti : jadi ngomong kasarnya tuh karena apa? Kesel?

Narasumber 6 : iya karena kesel, ya kesel banget lah pasti nggak ada yang bisa nge-kill musuhnya.

Peneliti : tapi sering karena reflek juga nggak ngomong kasar gitu?

Narasumber 6 : enggak sih kak.

Peneliti : ohh udah bisa nge-handle ya?

Narasumber 6 : iya udah bisa nge-handle.

Peneliti : Kata kata apa saja yang biasanya anda katakan ketika melakukan ngomong kasar pada *game online*?

Narasumber 6 : yaa kaya kalau di ML kan servernya server Indo pasti seringnya ngomong Anjing kaya gitu. Kalau di laptop kan banyaknya server luar jadi seringnya bilang 'fuck, bitch, noob'.

Peneliti : kalau yang Bahasa Indonesia nya cuma anjing aja seringnya?

Narasumber 6 : eum.. ada sih. Bahasa Indo selain anjing biasanya tai, ampas, gitu.

Peneliti : ohh berarti orang luar negeri juga suka ngomong kasar gitu?

Narasumber 6 : wahh sering banget kak, apalagi server Singapur itu *toxic* banget kalau di Valorant.

Peneliti : tapi kalau pakai Bahasa daerah pernah nggak?

Narasumber 6 : enggak.

Peneliti : terus kalau itu musuhnya ngatain pakai Bahasa Inggris, kamu balesnya pakai Bahasa Inggris juga?

Narasumber 6 : pakai Inggris langsung, sama. Diladenin aja kak. Kaya, ngeledekin bilang 'you very very noob' gitu biasanya.

Peneliti : Bagaimana awal anda bisa melakukan ngomong kasar? Apakah mengikuti orang lain atau karena mendengar dari orang lain?

Narasumber 6 : ngomong kasar itu awalnya aku ikut orang lain sih, ikut Youtuber.

Peneliti : hah? Youtuber awalnya?

Narasumber 6 : hehe iya 2017 waktu kelas 4 SD. Ikutin Ericko Lim, kan *toxic* banget dia.

Peneliti : ohh jadi bukan karena teman awalnya?

Narasumber 6 : bukan, teman nggak ada yang *toxic* awalnya.

Peneliti : ohh gitu. Berarti awalnya main *game* dulu atau terkena paparan *toxic* dulu?

Narasumber 6 : main *game* dulu kak sama kakak. Kan aku punya 2 kakak, nah seringnya sama kakak yang kedua soalnya sesama cowok.

Peneliti : kalau awal banget main *game* tuh kapan?

Narasumber 6 : aku dari TK.

Peneliti : itu main di handphone?

Narasumber 6 : enggak kak, di laptop.

Peneliti : wahh keren banget udah dapet laptop dari TK.

Narasumber : hehe ya gimana kak, kakak yang kedua sering main kan.

Peneliti : oalah, iya berarti awal kenal sama *game* tuh dari kakak ya, tapi kalau ngomong kasarnya dari Youtuber?

Narasumber 6 : iya betul kak.

Peneliti : kirain awalnya dari teman.

Narasumber 6 : enggak kak, dari Youtuber itupun ya karena iseng aja.\

Peneliti : terus setelah sering denger gitu baru pas nongkrong sama teman ngomong kasar? Atau teman duluan yang ngomong kasar?

Narasumber 6 : teman dulu awalnya.

Peneliti : ohh terus pas denger teman ngomong gitu jadi ikutan?

Narasumber 6 : iya kak jadi ikutan, udah umum gitu pikirnya.

Peneliti : tapi awal tau *toxic* ngomong kasarnya itu dari Youtuber yah?

Narasumber 6 : iya betul kak, Youtuber.

Peneliti : Mengapa anda melakukan ngomong kasar ketika bermain *game online*?

Narasumber 6 : ya waktu dulu tuh gara gara reflek nggak sengaja, khilaf. Kalau sekarang sih biar lega aja, biar nggak ada yang tertahan. Jadi biar nggak emosi. Biar nggak pusing juga sih.

Peneliti : ohh ngomong kasar gitu bisa ngilangin pusing?

Narasumber 6 : iya kan marah kak, terus naikin tekanan darah jadi pusing.

Peneliti : Bagaimana perasaan anda setelah melakukan ngomong kasar ketika bermain *game online*?

Narasumber 6 : yang pertama lega, nggak marah lagi, nggak pusing, itu aja sih.

Peneliti : Apa saja hal yang terjadi setelah anda melakukan ngomong kasar ketika bermain *game online*?

Narasumber 6 : eum seneng aja sih.

Peneliti : nggak pernah ada misalnya setelah ngomong kasar tuh dimarahin orang tua?

Narasumber 6 : ohh enggak, soalnya kan aku di atas. Kamarnya juga kedap suara kan haha jadi yaudah tinggal teriak aja.

Peneliti : tapi pas nongkrong diluar gitu pernah ada yang marahin atau negur nggak karena ngomong kasar?

Narasumber 6 : ohh nggak ada.

Peneliti : jadi sejauh ini nggak pernah dimarahin?

Narasumber 6 : nggak pernah, alhamdulillah.

Peneliti : Bagaimana bentuk *feedback* (umpan balik) yang diberikan lawan ketika anda melakukan ngomong kasar?

Narasumber 6 : kaya 'who cares' siapa yang peduli, terus nggak nanya, biasanya gitu atau kadang responnya malah makin ngomong kasar merkanya. Terus apaya? Paling 'I don't care' gitu.

Peneliti : ohh berarti ada yang cuek juga ya responnya?

Narasumber 6 : ada, ada.

Peneliti : tapi lebih sering mana? Lebih sering yang cuek atau yang malah ngatain balik?

Narasumber 6 : lebih sering yang makin ngatain kasar sih.

Peneliti : Apakah kebiasaan ngomong kasar yang anda lakukan ketika bermain *game online* mempengaruhi proses komunikasi anda sehari-hari?

Narasumber 6 : ngaruh, jadi kaya nggak main *game* juga ngomong kasar kalau sama teman.

Peneliti : ahh di lingkungan sekolah berarti?

Narasumber 6 : di lingkungan sekolah juga.

Peneliti : kalau di rumah enggak?

Narasumber 6 : enggak kalau di rumah, nggak berani hehe.

Peneliti : itu sering banget nggak sih sama teman-teman ngomong kasarnya?

Narasumber 6 : sering, sering banget.

Peneliti : di luar main *game* pun jadi sering ya?

Narasumber 6 : sering kak, malahan jadi lebih sering diluar main *game* sekarang. Kalau dulu kan seringnya pas main *game*.

Peneliti : oalah gitu..

Peneliti : Bagaimana dampak yang ditimbulkan di lingkungan sekitar setelah anda melakukan ngomong kasar?

Narasumber 6 : kalau di lingkungan rumah sih nggak ada karena aku kan main sendiri nggak ketahuan siapa siapa.

Peneliti : kalau kakak ngomong kasar nggak sih?

Narasumber 6 : aa iya ngomong kasar.

Peneliti : jadi kamu ada terpengaruh dari kakak nggak sih?

Narasumber 6 : ada dikit. Ya aa juga suka ngomong kasar ko kalau main, bahkan depan mamah yaudah.

Peneliti : itu kakak dimarahin nggak?

Narasumber 6 : enggak, udah bebas.

Peneliti : wahh hahaha oke oke, kalau di sekolah ada orang lain yang terpengaruh ngomong kasar gara gara kamu nggak?

Narasumber 6 : ada ada, hahaha.

Peneliti : berapa orang tuh itu?

Narasumber 6 : berapa yah? Dua gitu ya atau berapa gitu. Ada pokonya yang terpengaruh tuh.

Peneliti : itu teman dekat?

Narasumber 6 : iya teman dekat itu, yang suka kemana-mana bareng pokonya.

Peneliti : awal ceritanya gimana tuh ko mereka bisa terpengaruh?

Narasumber 6 : ya kayanya mah denger aku aja kalo ngomong kasar suka kaya yang puas, terus jadinya yang awalnya sungkan bilang anjing gitu malah jadi ikutan.

Peneliti : ohh gitu..

Peneliti : Bagaimana persepsi atau tanggapan dari orang lain ketika anda melakukan ngomong kasar?

Narasumber 6 : yaa biasa aja cuek, kan udah kaya umum. Apalagi kalau di sekolah.

Peneliti : di rumah biasa aja?

Narasumber 6 : iya biasa aja.

Peneliti : Apa saja jenis permainan yang sering anda mainkan ketika bermain *game online*? Sebutkan secara spesifik *game* nya!

Narasumber 6 : sekarang gara-gara laptop nya nggak ada jadi lebih sering main ML.

Peneliti : di HP itu?

Narasumber 6 : iya, kalau laptopnya ada ya mainnya Valorant.

Peneliti : memangnya sekarang laptopnya kemana?

Narasumber 6 : lagi dipakai aa kuliah.

Peneliti : ohh gitu..

Peneliti : Mengapa anda menyukai jenis *game online* tersebut?

Narasumber 6 : yang pertama karena itu multpplayer, terus *game* nya online nggak offline, jadi bisa ngobrol dan main langsung sama orang lain. Menurut aku lebih seru juga sih.

Peneliti : jadi Sukanya tuh *game* yang mabar gitu ya?

Narasumber 6 : iya yang bisa mabar.

Peneliti : Apakah dengan bermain *game online* mengurangi intensitas komunikasi dengan orang di sekitar? Jika iya mengapa?

Narasumber 6 : iya kalau mainnya parah banget pasti ngaruh, kaya gabakal komunikasi sama orang lain gitu.

Peneliti : parah atau enggak tuh?

Narasumber 6 : parah biasanya ke hp aja ngobrolnya. Pernah dulu waktu covid jarang banget ngobrol sama orang lain, main *game* terus seharian, diem di kamar.

Peneliti : kalau sekarang masih kaya gitu nggak?

Narasumber 6 : enggak sih kalau sekarang.

Peneliti : itu biasanya kenapa bisa sampai nggak berkomunikasi sama orang lain?

Narasumber 6 : yak arena terlalu asik biasanya, kan seru juga main *game* gitu.

Peneliti : Bagaimana dampak positif dan negatif yang anda rasakan dari bermain *game online*?

Narasumber 6 : dari main *game* ya kalau positif nya memperluas relasi gitu bisa sampai kemana-mana, terus kaya eum.. nambah wawasan juga, apalagi buat Bahasa Inggris nya jadi makin tau banyak kosakata. Kan aku pinter Bahasa Inggris juga gara gara main *game*. Kalau negatifnya ya ngomong kasar, menYari, jarang makan malahan.

Peneliti : oalah.. Beneran?

Narasumber 6 : beneran, pernah sampai kena GERD. Hampir mati waktu itu, kacau.

Peneliti : kapan itu? Waktu kelas berapa?

Narasumber 6 : kelas 8 kak.

Peneliti : itu gara gara keasikan main *game* kah sampai GERD gitu?

Narasumber 6 : iyaa kak gara gara kelamaan dan keasikan main *game*.

Peneliti : memangnya nggak diingetin sama orang rumah buat makan?

Narasumber 6 : diingetin, tapi terus main aja waktu itu.

Peneliti : berarti pernah sampai sakit fisik ya gara gara main *game online*.

Narasumber 6 : pernah, mental juga pernah sih dulu kena mental.

Peneliti : wah gimana tuh ceritanya?

Narasumber 6 : yaa diomongin, dibacotin orang terus aku kena mental langsung nggak main lagi jadinya.

Peneliti : oh iya? Berapa lama tuh nggak main laginya?

Narasumber 6 : satu minggu dua minggu gitu, males kan sakit hati.

Peneliti : lumayan juga yah lama. Emangnya kata-kata apa sih yang bikin kamu kena mental?

Narasumber 6 : yaa dikatain 9 orang sama musuh. “cupu banget sih, main yang bener! Jagoan komputer daripada lu”

Peneliti : itu kapan tuh kejadian begitu?

Narasumber 6 : dulu sih waktu kelas 6 SD.

Peneliti : oalahh.. terus alasan mau main lagi sampai sekarang tuh apa kalau boleh tau?

Narasumber 6 : ya gara-gara COVID waktu itu, gabut kan.

Peneliti : Apakah anda sering melakukan ngomong kasar selain ketika bermain *game online*?

Narasumber 6 : sering kak, di luar *game online* juga kalau sekarang sih jadi sering juga.

Peneliti : Dimana posisi anda ketika kerap kali melakukan ngomong kasar?

Narasumber 6 : di rumah sij, diatas, di kamar sendirian. Soalnya kamarku kedap suara jadi yaudah, teriak teriak bisa, sambil lagu-lagu bisa.

Peneliti : kalau di sekolah jarang?

Narasumber 6 : jarang.

Peneliti : kalau di tempat nongkrong suka nggak?

Narasumber 6 : ohh suka, sering.

Peneliti : memangnya biasa kalau nongkrong dimana?

Narasumber 6 : di warung depan rumah, warung Otong Namanya.

Peneliti : Ketika melakukan ngomong kasar, apakah anda memandang usia dengan memperhatikan siapa saja lawan yang anda ajak bicara?

Narasumber 6 : ohh enggak, gak bakal mandang usia.

Peneliti : kalaupun lawannya lebih dewasa nggak canggung?

Narasumber 6 : ohh malah kalau lebih tua malah lebih sering dibacotin “bacot lu tua” nah gitu.

Peneliti : kalau lagi nongkrong sama kakak kelas gitu nggak canggung ngatain nya?

Narasumber 6 : enggak, nggak sungkan. Pernah dulu sampe didatengin kakak kelas.

Peneliti : oh ya?

Narasumber 6 : iya hahaha.

Peneliti : terus gimana itu kejadiannya?

Narasumber 6 : teman sih itu yang pernah, gara gara dulu lagi ‘sparing’ terus kakak kelasnya bilang lag terus si temanku ini bilang “ngelag banget bro?” tapi ketikannya dibikin aneh aneh terus gara gara aitu besoknya di datengin sama beberapa belas orang ke kelas.

Peneliti : berarti marah itu kakak kelasnya?

Narasumber 6 : iya marah.

Peneliti : padahal cuma karena ketikannya di bikin aneh ya? Nggak ngomong kasar juga bisa sampai marah gitu.

Narasumber 6 : iya kak, cuma disatire-in aja.

Peneliti : Ketika melakukan ngomong kasar apakah anda merasa menyesal atau bersalah?

Narasumber 6 : yaa pernah sih.

Peneliti : tapi dulu?

Narasumber 6 : iya dulu banget “wahh.. kenapa bilang gini” gitu.

Peneliti : pas kelas berapa itu?

Narasumber 6 : pas awal-awal, kelas 5 atau kelas 6 lah.

Peneliti : kalau sekarang udah terbiasa ya?

Narasumber 6 : kalau sekarang.. iya sekarang mah udah terbiasalah, *faktor* umum.

Peneliti : Sejak kapan anda mulai bermain *game online* dan melakukan ngomong kasar?

Narasumber 6 : kalau main *game* nya udah dari pas TK, tapi kalau ngomong kasarnya baru pas kelas 6 SD kak.

Peneliti : Bagaimana respon orang lain ketika anda melakukan ngomong kasar di lingkungan sekitar?

Narasumber 6 : kalau di sekolah ya respon teman-teman biasa aja, kadang “gandeng!” (berisik) gitu.

Peneliti : ohh emangnya ngomong kasar suka sambil ngomong nada tinggi juga?

Narasumber 6 : iyalah pasti, ya nggak bakal bisa. Aneh gitu kalau ngomong “ahh anjing” tapi pakai nada lemah lembut.

Peneliti : selain di sekolah pernah nggak dimarahin sama orang lain?

Narasumber 6 : enggak, nggak pernah.

Peneliti : Apakah teman-teman sebaya mempengaruhi anda untuk melakukan ngomong kasar?

Narasumber 6 : iya sangat mempengaruhi lah pasti.

Peneliti : selain dari youtuber nih, yang paling mempengaruhi tuh teman-teman di lingkungan rumah atau teman-teman sekolah?

Narasumber 6 : teman-teman sekolah sih, di lingkungan rumah nggak ada yang suka ngomong kasar.

Peneliti : ohh berarti nongkrong tuh seringnya sama teman sekolah ya bukan sama teman lingkungan rumah?

Narasumber 6 : iya, jarang ke nggak pernah malah kecuali sama yang di pinggir rumah aja paling.

Peneliti : tapi nggak *toxic* itu?

Narasumber 6 : enggak.

Peneliti : Cuma teman sekolah aja yang *toxic*?

Narasumber 6 : iya, teman sekolah aja yang *toxic*.

Peneliti : Saat teman-teman anda melakukan ngomong kasar dan anda tidak melakukan nya, apakah anda merasa malu atau minder? Jika iya mengapa dan jika tidak mengapa?

Narasumber 6 : yaa paling kaya cuma aneh aja “ko pada ngomong kasar” ya kaya gitu bahasanya.

Peneliti : tapi akhirnya jadi ngikutin yah?

Narasumber 6 : iya jadinya ngikutin mereka.

Peneliti : jadinya ngerasa beda sendiri gitu ya?

Narasumber 6 : iya bener banget.

Peneliti : Adakah niat untuk merubah perilaku anda yang kerap kali melakukan ngomong kasar?

Narasumber 6 : ada, kan sekarang udah mulai dikurangin ngomong kasarnya.

Peneliti : ohh berarti ada eskalasi nya ya sejak kelas 1 SMP lumayan sering, kelas 2 sering banget, sekarang jadi berkurang?

Narasumber 6 : iya. Soalnya kalau marah tuh bikin *gameplay* nya jadi jelek, jadi harus tenang.

Peneliti : Bagaimana upaya yang anda lakukan untuk mengurangi dan menghindari perilaku ngomong kasar kepada orang lain?

Narasumber 6 : jarang main *game*.

Peneliti : ohh itu cara menguranginya? Nggak dengan cara menjauh dari orang orang *toxic* nya?

Narasumber 6 : ohh enggak.

Peneliti : boleh cerita sedikit nggak, kamu kan kebetulan suka main di server luar negeri nih. Ada keunikannya tersendiri nggak sih?

Narasumber 6 : yaa pernah waktu itu kaya pas lagi war terus nggak liat keadaan teman satu timnya malah jalan-jalan aja kesana kesini terus bilang “hey you fucking fucking noob bitch” nah pas bilang gitu ada mamah sama papah. Papah kan kerja di US jadi pasti ngerti Bahasa itu, tapi dia diem aja disitu. Kataku dalam hati “aduhh..” terus kata si aa “heyy.. omonganya” aduh udah parah deh pokonya.

Peneliti : waduh.. tapi itu nggak marah papahnya?

Narasumber 6 : enggak kak, diem aja. Mamah mah nggak ngerti hahaha.

Peneliti : berarti kalau gitu lebih kasar orang luar negeri yah ngomong kasar nya?

Narasumber 6 : iya kak, *toxic*.

Peneliti : lebih agresif ya orang sana?

Narasumber 6 : bukan lebih agresif, kaya lebih kena mental. Mereka ngomongnya santai tapi bikin sakit hati omongan kasarnya tuh.

Peneliti : ohh gitu.

Narasumber 6 : kalau di Indo kan kaya santai, bercanda. Kalau server luar negeri mah santai bilang kasarnya tuh, nadanya biasa aja tapi sakit banget kena hati sama mental.

Peneliti : mereka tuh konteks nya berarti lebih sering serius atau bercanda?

Narasumber 6 : serius kak.

Peneliti : kalau di Indo kan kadang bilang kasar kaya “anying!” tapi bercanda gitu kan? Ohh kalau mereka lebih serius ngomongnya?

Narasumber 6 : iya tah kaya gitu bener, serius orang orangnya sekalinya ngatain tuh.

Peneliti : tapi pernah nggak sih berantem sama orang luar negeri gitu?

Narasumber 6 : ohh enggak, orang luar negeri nya kaya kalau kitanya mulai kasar duluan pasti dibalas terus malah lebih parah. Yaudah penyelesaiannya dicut-off aja.

Peneliti : keluar dari room *game* nya?

Narasumber 6 : iya keluar dari room *game*.

Peneliti : aku penasaran jadinya, lebih seru main di server Indo atau server luar negeri sih?

Narasumber 6 : sama orang luar negeri sih.

Peneliti : kenapa tuh?

Narasumber 6 : yahh.. aneh aneh orangnya.

Peneliti : anehnya tuh dari apanya? Bahasanya kah? Atau permainannya?

Narasumber 6 : iya dari Bahasa, *gameplay* nya juga aneh, beda sama orang Indo.

Peneliti : contoh bedanya tuh kaya gimana kalo boleh tau?

Narasumber 6 : lebih konyol, lebih parah lah.

Peneliti : oh yaa? Lebih jelek mereka mainnya?

Narasumber 6 : lebih jelek, jelek banget malah.

Peneliti : ohh gitu, baru tau ternyata kaya gitu. Kalau jiwa kompetitifnya tuh, lebih bagus orang Indo atau orang luar negeri?

Narasumber 6 : lebih bagus orang.. eum.. Kalau luar negeri sih yang bagus mainnya *player player* China, itu pada bagus mainnya kompetitif banget dan semua juara pasti dimenanginnya sama Chiina sekarang. Kalau nggak China tuh apa ya kemarin.. Eum, Amerika kalo nggak salah. Sekarang Indo kalah terus, apalagi di ML, yang lagi bagus tuh malah Filipina.

Peneliti : ohh Filipina malah lebih bagus?

Narasumber 6 : iya Filipina bagus.

Peneliti : berarti lebih maju ya *e-sports* nya Filipina.

Narasumber 6 : iya lebih maju, jauh malah.

Peneliti : oh iya, ngomongin *e-sports*, katanya kemarin pas kelas 7 ada pertandingan *e-sports* tuh di sekolah?

Narasumber 6 : iyaa betul, tapi kalah pas mau perebutan juara tiga.

Peneliti : boleh ngomong kasar nggak itu?

Narasumber 6 : boleh tapi ya sedikit sedikit dan yang nggak kasar banget, kaya mengumpat ‘bodoh ih!’ ‘kekiri ah bego!’ gitu.

Peneliti : oalah, kalau misalnya ngomong kasar di sekolah gitu ada guru yang marahin nggak?

Narasumber 6 : haha adaa! Waktu hari apa tuh baru dimarahin sama Bu Wida hahaha. Kaya “ehh kamu, nggak sopan banget” terus kan itu posisinya lagi ngobrol di jendela sama teman, nah temanku yang di dalam juga kena marah “heh itu yang di dalam juga nggak sopan” gitu hahaha. Aduh abis itu langsung kabur.

Peneliti : itu gara gara lagi ngomongin apa tuh?

Narasumber 6 : yaa lagi main aja bercanda, ngomong ‘anjing’ terus langsung dimarahin, parah hahaha.

Peneliti : tapi pernah nggak di event tertentu gurunya ngasih nasehat “kamu tuh jangan sering sering ngomong kasar” gitu? Soalnya kan dari yang aku denger pas wawancara ini, banyak banget anak SMP 1 yang ngomong kasar.

Narasumber 6 : pernah sih, sama Bu Nunung atau Pak Slamet gitu lupa.

Peneliti : ahh gitu, tapi lebih sering dinasehatin atau didiemin aja?

Narasumber 6 : dinasehatin sih kalau sama guru. Kalau ketauan aja “hehe!” langsung di tegur. Apalagi kalau guru yang suka ngegetin tiba-tiba ada di belakang.

Peneliti : tapi pernah ada nggak sih yang dihukum gitu gara gara ngomong kasar?

Narasumber 6 : paling Pak Alfie, disuruh olahraga gitu hukumannya.

Peneliti : paling parah apa tuh hukumannya? Disuruh lari?

Narasumber 6 : kalo aku pribadi sih paling parah pernah sama Bu Nunung, dibilang “murid paling bodoh”.

Peneliti : itu gara gara ngomong kasar?

Narasumber 6 : iya, mana pas lagi kedepan. Kan dipanggil, “kamu kesini” terus memang tugas yang lainnya juga belum dikerjain jadi dimarahin. Mana suaranya kenceng banget kedengeran sampai keluar kelas waktu dulu, kacau.

Peneliti : malu dong setelah itu?

Narasumber 6 : iya malu banget itu mah. Pada ngeliatin semuanya.

Peneliti : tapi setelah dinasehatin gitu juga nggak jera yah?

Narasumber 6 : enggak lah, nggak jera.

Peneliti : Bagaimana Upaya dari pihak penyedia *game* agar *player* nya tidak berbicara kasar ketika bermain *game*?

Narasumber 6 : ada, kalau sekarang ML kan kalau pemain nya ngomong kasar si *chat* nya tuh nggak bakal dimunculin. Terus di *banned* kalau keseringan.

Peneliti : wahh gitu, itu berapa lama kena *banned* nya?

Narasumber 6 : 2 jam biasanya.

Peneliti : wahh sebentar juga yah?

Narasumber 6 : bentar kalau buat *chat*, kalau akunnya tuh kena *banned* 7 hari.

Peneliti : itu yang seminggu pelanggakrannya udah berat banget?

Narasumber 6 : iya udah berat banget.

Peneliti : tapi itu konsekuensi buat ngomong kasar lewat *chat* aja ya? Kalau lewat *voicechat* belum ada?

Narasumber 6 : iya belum ada, tapi kalau Valorant ada.

Peneliti : itu gimana sih cara terdeteksi nya?

Narasumber 6 : ya di *report* sama *player* lain.

Peneliti : ohh kalau ML belum ada sistem *report* gitu?

Narasumber 6 : ada, tapi nggak guna itu fiturnya. Cuma kurangin *credit score* nya.

Peneliti : *credit score* tuh apa sih?

Narasumber 6 : itu tuh ikutin sistem US, kaya kalo *player* ngelakuin kesalahan, dari tadinya 100 baik banget berkurang jadi 97.

Peneliti : kalau di permainan kaya gitu suka ada peringatan dari pihak *game* jangan ngomong kasar?

Narasumber : ada ada, kaya kalau pemain AFK tuh ada peringatannya ‘anda AFK’ terus *credit score* nya jadi dikurangin banyak.

Peneliti : Oh iyaa, satu pertanyaan lagi nih. Suka canggung gitu nggak sih kalau ngomong kasar ke Perempuan?

Narasumber 6 : canggung lah, karena nggak pernah ngomong kasar ke cewek.

Peneliti : ohh nggak pernah ngomong gitu ke lawan jenis karena alasannya “ah dia Perempuan” gitu?

Narasumber 6 : iya, terus biasanya kalau di ML malah modus sih.

Peneliti : hah? Hahaha modus gimana tuh?

Narasumber 6 : ya gitu, ‘add friend’ terus ngajakin dia mabar terus nanti minta nomer WA.

Peneliti : berarti sejauh ini nggak pernah ngomong kasar ya ke lawan jenis?

Narasumber 6 : enggak sih.

Peneliti : alasan lainnya apasih nggak ngomong gitu selain karena mereka ‘perempuan’ ada nggak sih alasan lain?

Narasumber 6 : soalnya Perempuan tuh kan gampang rapuh hatinya, nanti pas main malah kena mental mereka.

Peneliti : ohh jadi karena menurutmu Perempuan itu lebih perasa ya?

Narasumber 6 : iya, takutnya jadi sedih karena ngomong kasarnya, dibentakinya gitu, kan suka nggak sengaja tuh kalau kesel banget sampai marah ngebentak nah kalau cewek cewek nggak terima terus sakit hati sampai nangis gitu kan bingung harus kaya gimana nanti responnya.

Peneliti : oalah, keren banget bisa sampai sana pertimbangannya.

Peneliti : jadi sejauh ini menurutmu *game online* tuh membangun relasi atau merusak relasi?

Narasumber 6 : yaa ada yang merusak ada juga *game* yang membangun.

Peneliti : tapi 'ngomong kasar' di *game online* nya itu jadi mempererat relasi atau enggak?

Narasumber 6 : ohh itu sih iya, mempererat banget.

Peneliti : jadi yang kamu rasakan dampak positif nya lebih banyak yah?

Narasumber 6 : iya positif, jadi kaya udah biasa aja ngomong kasar gitu.

Peneliti : tapi menurutmu nih, sejujurnya mending dilakuin atau enggak sih?

Narasumber 6 : menurutku sih lebih baik enggak, yaa mending gausah.

Peneliti : tapi seandainya nggak ada ngomong kasar, menurutmu relasi sama teman nya jadi kurang deket nggak sih?

Narasumber 6 : iya, jadi canggung kurang deket. Aneh juga kalau gaada yang ngomong kasar sama sekali.

Peneliti : tapi teman-temanmu sadar nggak bahwa efek dari ngomong kasar tuh kurang baik?

Narasumber : jarang sih, soalnya kan udah pada biasa banget. Ngomong kasar gitunya jadi udah kebiasaan sehari-hari.

Peneliti : okedeh kalau gitu, itu aja yang mau aku tanyakan. Terimakasih banyak ya NG atas waktunya dan kesempatannya.

Narasumber 6 : siap kak, sama sama.