



Perilaku *Trash-talking* Sebagai Komunikasi pada Komunitas Game Online (*Studi Deskriptif Kualitatif pada Komunitas Indo Cracked Club*)

Aldwin Amoza Ahmadani¹, Dyva Claretta²

^{1,2}Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Indonesia

E-mail: amozaaldwin@gmail.com, claretta.dici@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-02-12 Revised: 2024-03-23 Published: 2024-04-01	In Indonesia, the fast development of online games and technology has led to the emergence of virtual communities. These virtual worlds act as spaces where people can connect and interact with individuals they haven't met in person. This interaction happens on both individual and group levels, as humans naturally seek social connections and engagement with others. The idea of virtual communities is relatively recent in society, as it involves interactions that take place solely in cyberspace, without face-to-face meetings. This research seeks to investigate the manifestation of trash-talking behavior within the gaming community on the Discord application. The primary objective is to elucidate the different interpretations of trash-talking behavior among the various teams engaged in the game. The study employs the concept of interpersonal communication, particularly within the context of online gaming. The research methodology involves a descriptive qualitative study, where in-depth interviews were conducted with individual participants meeting the criteria of being 18 years or older and having joined an online gaming virtual community.
Keywords: <i>Communication Behavior;</i> <i>Trash-Talking;</i> <i>Online Game.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-02-12 Direvisi: 2024-03-23 Dipublikasi: 2024-04-01	Di Indonesia, perkembangan game online dan teknologi yang pesat telah menyebabkan munculnya komunitas virtual. Dunia virtual ini berfungsi sebagai ruang di mana orang dapat terhubung dan berinteraksi dengan individu yang belum pernah mereka temui secara langsung. Interaksi ini terjadi baik pada tingkat individu maupun kelompok, karena manusia secara alami mencari hubungan sosial dan keterlibatan dengan orang lain. Konsep komunitas virtual relatif baru dalam masyarakat, karena melibatkan interaksi yang terjadi secara eksklusif di dunia maya, tanpa pertemuan tatap muka. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki terjadinya perilaku <i>trash-talking</i> dalam komunitas pemain game di aplikasi Discord. Tujuan utamanya adalah menjelaskan berbagai interpretasi perilaku <i>trash-talking</i> di antara berbagai tim yang terlibat dalam permainan. Penelitian ini menggunakan konsep komunikasi interpersonal, khususnya dalam konteks pemain game online. Metodologi penelitian melibatkan studi kualitatif deskriptif, di mana wawancara mendalam dan observasi dilakukan dengan peserta individual yang memenuhi kriteria usia 18 tahun ke atas dan telah bergabung dalam komunitas virtual game online.
Kata kunci: <i>Perilaku Komunikasi;</i> <i>Trash-Talking;</i> <i>Game Online.</i>	

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang semakin pesat membuat teknologi semakin efektif dan efisien khususnya dalam bidang komunikasi. Pesatnya kemajuan teknologi informasi telah melahirkan produk-produk baru yang memudahkan berbagai aktivitas masyarakat, seperti televisi, komputer, laptop, telepon seluler, dan internet. Diantaranya, internet merupakan perkembangan teknologi yang patut diperhatikan. Ini adalah jaringan komputer yang saling berhubungan yang memungkinkan akses terhadap informasi tanpa memandang lokasi dan waktu. Menurut statistik APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada tahun 2023, penggunaan internet di Indonesia telah mencapai 78,19% (APJII, 2023).

Setelah mengenal internet, seseorang akan menjumpai layanan yang dikenal luas yang dikenal sebagai game online. Permainan ini bergantung pada internet dan dapat dimainkan oleh satu pemain atau beberapa pemain. Mengakses game online sangatlah mudah; seseorang dapat mengunjungi halaman web khusus yang disediakan oleh penyedia atau pengembang game. Menjamurnya kafe internet merupakan dampak penting dari lonjakan jumlah game online, yang memberikan akses mudah bagi para pemain untuk bermain game kapan saja. Seperti yang kita ketahui, popularitas game online telah melonjak selama dekade terakhir dan terus berkembang hingga saat ini. Terlepas dari pengalaman yang mendalam, penting untuk menyadari bahwa game online juga dapat

menimbulkan dampak buruk. Secara sosial, keterlibatan berlebihan dalam game online dapat menyebabkan kecanduan dan menumbuhkan kecenderungan egosentris, di mana individu memprioritaskan kebutuhannya sendiri dibandingkan kebutuhan orang lain. Selain itu, komunitas game online rentan terhadap perilaku beracun, termasuk interaksi negatif antar pemain game online.

Kasus ini terkait erat dengan kajian budaya, yang mempunyai kaitan erat dengan kajian komunikasi. Kedua bidang tersebut mengkaji dengan cermat interaksi rumit antara budaya dan komunikasi dalam masyarakat. Kajian budaya menyelidiki bagaimana praktik komunikasi, termasuk media, bahasa, dan interaksi sehari-hari, berperan dalam membentuk dan mencerminkan makna, nilai, dan identitas budaya. Ini mengeksplorasi dampak konteks budaya pada proses komunikasi dan konstruksi makna bersama. Sebaliknya, studi komunikasi berfokus pada bagaimana komunikasi mempengaruhi dan mentransformasikan praktik, norma, dan representasi budaya. Ini menyelidiki kontribusi teknologi komunikasi, sistem media, dan wacana terhadap penciptaan, penyebaran, dan penerimaan makna budaya.

Para pemain game online, khususnya remaja, sering kali mengalami transformasi budaya dan moral yang dipengaruhi oleh berbagai faktor yang melekat dalam lingkungan game online. Pertama, game online berfungsi sebagai platform interaksi sosial dengan individu dari berbagai latar belakang, budaya, dan perspektif. Paparan terhadap beragam sudut pandang ini dapat memperluas kesadaran budaya dan toleransi generasi muda, serta mendorong sikap yang lebih inklusif. Selain itu, game online sering kali menjadi tuan rumah bagi komunitas virtual mereka sendiri dengan norma dan nilai berbeda yang dapat membentuk keyakinan dan perilaku remaja. Komunitas-komunitas ini dapat mendorong kerja sama tim, kerjasama, dan perilaku etis, yang secara positif mempengaruhi perkembangan moral remaja.

Meskipun demikian, penting untuk menyadari bahwa pengaruh negatif dapat muncul dalam komunitas game online. Paparan perilaku beracun, bahasa yang menyinggung, dan tindakan tidak etis yang dilakukan pemain lain berpotensi melemahkan nilai-nilai moral. Selain itu, sifat game online yang imersif dapat mengaburkan batasan antara pengalaman virtual dan kehidupan nyata. Remaja dapat membentuk hubungan emosional yang kuat dengan karakter

dan lingkungan virtual, sehingga berdampak pada proses pengambilan keputusan moral mereka. Pilihan moral yang diambil dalam konteks game, seperti terlibat dalam kekerasan virtual, terkadang berbenturan dengan norma-norma masyarakat dan nilai-nilai moral tradisional, sehingga mengarah pada dilema moral dan potensi relativisme moral ketika remaja menavigasi dunia maya dan dampaknya terhadap moral mereka.

Perilaku komunikasi mencakup semua tindakan yang dilakukan oleh seorang individu dan berfungsi sebagai fungsi interaksi manusia. Perilaku ini dimulai sebagai respons terhadap rangsangan, baik yang berasal dari individu maupun lingkungan. Menurut Notoatmojo (2017), perilaku tersebut diwujudkan dalam dua bentuk: perilaku terbuka, yang terlihat dan mencakup aktivitas seperti ekspresi wajah, gaya berpakaian, dan gaya berbicara; dan perilaku lembam, yang tidak terlihat dan mencakup ciri-ciri seperti karakter dan watak. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku dapat bersifat internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri individu dan mencakup pengalaman pribadi, persepsi, dan kepribadian. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar individu, misalnya lingkungan, yang dapat memberikan rangsangan yang mempengaruhi persepsi individu. Mulyana (2005), menegaskan bahwa setiap perilaku mempunyai potensi komunikasi, sehingga mengarah pada permulaan perilaku komunikasi tambahan. Berdasarkan gagasan ini, peneliti berpendapat bahwa perilaku sampah merupakan komponen perilaku komunikasi yang ditunjukkan oleh pemain game online dan berpotensi mempengaruhi pemain lain. Perilaku ini terkait erat dengan komunikasi antarpribadi dan komunikasi kelompok, sehingga membentuk respons pemain selanjutnya terhadap perilaku bicara sampah yang ditunjukkan oleh rekan-rekannya.

Para pemain game ini menghadirkan subjek penelitian yang ideal karena beberapa alasan. Pertama, game online mewakili bentuk hiburan kontemporer dan dinamis yang mewujudkan perpaduan teknologi, game, dan budaya. Menyelidiki game online dapat menghasilkan wawasan berharga mengenai dinamika komunitas game online, interaksi pemain, dan dampak game yang lebih luas terhadap individu dan masyarakat. Kedua, beragamnya basis pengguna game online menarik individu dari berbagai latar belakang, minat, dan juga kelompok umur. Keberagaman ini memberi para peneliti

kumpulan data yang kaya untuk dianalisis, sehingga memungkinkan mereka menarik kesimpulan tentang berbagai pola dan perilaku komunikasi. Ketiga, fitur komunikasi real-time di banyak game online, termasuk obrolan teks, suara, dan video, menjadikannya kondusif untuk mempelajari respons langsung, interaksi, dan dinamika kelompok dalam konteks komunikasi. Terakhir, kehadiran banyak komunitas dalam game online, yang masing-masing berpusat pada minat, hobi, atau topik tertentu, memungkinkan peneliti menargetkan komunitas yang relevan untuk penelitian mereka, sehingga memfasilitasi identifikasi partisipan yang memiliki minat serupa. Singkatnya, popularitas yang meluas, sifat kooperatif, dan karakteristik game online yang terus berkembang menjadikan game online sebagai subjek yang menarik dan cocok untuk penelitian dalam bidang game dan studi komunikasi. Penelitian ini berupaya untuk menyelidiki dan menyelidiki perilaku komunikasi *trash-talking* dalam komunitas game online.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Sugiyono (2018) mengatakan metode deskriptif kualitatif adalah pendekatan penelitian yang didasarkan pada filosofi interpretatif, digunakan untuk menyelidiki kondisi objek alam (berbeda dengan eksperimen), dengan peneliti sebagai instrumen utama. Metode ini menggunakan pendekatan triangulasi (gabungan) dalam pengumpulan data, menggunakan analisis induktif/kualitatif, dan mengutamakan makna dibandingkan generalisasi. Tujuan penelitian deskriptif kualitatif adalah untuk memberikan gambaran, gambaran, penjelasan, dan juga pemahaman secara rinci mengenai permasalahan yang diteliti dengan cara mengkaji secara mendalam seseorang, suatu kelompok, atau suatu peristiwa. Dalam penelitian kualitatif, manusia dijadikan sebagai instrumen penelitian, dan temuannya disajikan dalam bentuk kata-kata atau pernyataan yang selaras dengan situasi yang diamati oleh peneliti.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat gambaran umum objek serta subjek yang terkait secara langsung dengan para informan. Subyek kajian dalam penelitian ini adalah fenomena perilaku komunikasi yang dikenal dengan istilah *trash-talking* di ranah dunia maya. Fenomena ini, meski terlihat di dunia nyata, tidak menutup kemungkinan juga terjadi di

dunia maya, khususnya komunitas game online. Perilaku *trash-talking* mencakup tindakan langsung seperti mengumpat, melontarkan kata-kata yang menghina, dan terlibat dalam agresi verbal yang mungkin melibatkan komentar fisik atau yang berhubungan dengan penampilan. Perilaku tersebut berpotensi menimbulkan stres emosional, menurunkan harga diri, serta menimbulkan perasaan cemas dan juga depresi pada penerimanya. Dalam interaksi interpersonal, perilaku *trash-talking* seringkali muncul dari permasalahan seperti tekanan teman sebaya, konflik, dinamika hierarki sosial, atau perselisihan yang belum terselesaikan. Faktor-faktor ini secara signifikan mempengaruhi keadaan persahabatan dan keseluruhan proses komunikasi dalam komunitas game online.

Kemudian, subjek dari penelitian ini adalah pada komunitas game online yang dikenal sebagai Indo Cracked Club. Indo Cracked Club pada dasarnya adalah komunitas berbasis Discord yang dirancang bagi para gamer online untuk terhubung, bersosialisasi, dan bermain game bersama, terlepas dari jarak geografis atau lokasi para peserta. Intinya, siapapun bisa bergabung dalam komunitas tersebut tanpa ada persyaratan khusus. Server Discord komunitas game online Indo Cracked Club didirikan pada tanggal 15 Juni 2017, dimulai oleh empat orang yang memiliki tujuan dan minat yang sama. Tujuan utama mereka adalah untuk memfasilitasi komunikasi selama sesi permainan dan berbagi informasi terkait permainan.

Discord Indo Cracked Club mencakup berbagai aktivitas, termasuk permainan kolaboratif, mengobrol, berbagi konten terkait permainan, menikmati musik, menonton video bersama, dan berbagi layar untuk menampilkan layar individual. Saat ini, server Indo Cracked Club Discord memiliki keanggotaan 135 individu yang berasal dari berbagai lokasi di Indonesia, serta dari luar negeri seperti Singapura, Malaysia, dan negara ASEAN lainnya.

Menjawab rumusan masalah mengenai perilaku komunikasi anggota server Indo Cracked Club Discord, termasuk perilaku *trash-talking*, peneliti juga menggunakan instrumen penelitian untuk mengkaji data yang terkait dengan perilaku komunikasi komunitas *game online* Indo Cracked Club

pada aplikasi Discord. Uraianya sebagai berikut:

1. Perilaku Komunikasi pada Komunitas Indo Cracked Club dalam Discord

Menurut Skinner dalam Notoatmodjo (2017), perilaku pada dasarnya adalah reaksi atau respons terhadap rangsangan atau pemicu dari seorang individu. Namun, dalam konteks penelitian ini, perilaku yang dibahas secara khusus berkaitan dengan perilaku komunikasi yang biasa diamati dalam komunitas game online klub retak Indo pada aplikasi perselisihan. Ini berfungsi sebagai pengantar sub-tema berikutnya yang berfokus pada perilaku *trash-talking*.

Elemen penting dalam komunikasi adalah bahasa, yang didefinisikan secara formal dan operasional (Rakhmat, 2008). Secara fungsional, bahasa dipandang sebagai alat untuk mengekspresikan ide-ide dalam suatu budaya, karena pemahamannya bergantung pada kesepakatan bersama di antara orang-orang dalam kelompok sosial. Secara formal, bahasa dicakup oleh kalimat yang dibangun mengikuti aturan tata bahasa. Dalam konteks komunikasi verbal, khususnya komunikasi lisan, perilaku dapat diamati melalui gaya berkomunikasi yang digunakan oleh anggota server Discord Indo Cracked Club.

Misalnya seperti pernyataan dari informan 4, informan 4 mengakui keragaman pengalaman individu. Berdasarkan pernyataannya, ia menggunakan pengalaman masa lalu yang serupa, membuatnya percaya bahwa ketika mengundang orang lain untuk bermain, ia harus melakukannya dengan antusias untuk meningkatkan kemungkinan penerimaan. Akibatnya, informan 4 secara konsisten menunjukkan sikap yang antusias dan mengundang saat memperluas undangan kepada anggota lain. Antusiasme ini berasal dari tujuan bersama di antara para anggota untuk bermain bersama, menumbuhkan antusiasme kolektif baik ketika mengundang orang lain untuk bermain dan ketika diundang oleh sesama anggota. Dari pernyataan seluruh informan, diamati bahwa dalam komunitas game online Indo Cracked Club, tidak ada struktur atau hierarki sehingga menjadi dinamis.

2. *Trash-talking* dalam Komunitas Indo Cracked Club

Setelah melakukan eksplorasi terhadap perilaku komunikasi yang ditunjukkan oleh anggota komunitas game online Indo Cracked Club, peneliti menggali subtema tambahan yang terkait dengan perilaku komunikasi. Secara khusus, fokusnya adalah pada bagaimana anggota Indo Cracked Club berkomunikasi ketika menghadapi insiden seperti *trash-talking*, baik selama sesi bermain *game online* maupun yang tidak terkait dengan aktivitas game. Peneliti bertujuan untuk memahami perspektif mereka terhadap fenomena ini, mengumpulkan wawasan yang berbeda dan rinci dari masing-masing informan.

Seperti yang telah dibahas pada sub-bagian sebelumnya, titik fokus perilaku komunikasi verbal berkisar pada bahasa yang digunakan oleh komunitas *game online* Indo Cracked Club selama berkomunikasi. Pada bagian ini, peneliti menggali secara spesifik perilaku komunikasi *trash-talking*, khususnya selama sesi permainan online kolektif. Perilaku bicara sampah dalam konteks ini mencakup penggunaan kata-kata kasar atau makian, melakukan intimidasi verbal, dan berpartisipasi dalam pelecehan seksual verbal atau memermalukan tubuh. Contoh ilustratif diberikan oleh informan 2 ketika menjawab pertanyaan peneliti tentang pengalaman terkait sampah di grup Indo Cracked Club Discord. Informan 2 menganggap perilaku *trash-talking* adalah hal biasa dan ia juga mengalami hal serupa ketika bersosialisasi atau menghabiskan waktu bersama teman-temannya di dunia nyata. Menurut Informan 2, perilaku tersebut tidak hanya terjadi pada interaksi tatap muka saja, namun juga dapat terjadi di dunia maya, bahkan pada individu yang belum pernah bertemu langsung. Selain itu, ia menyebutkan bahwa perilaku negatif dalam komunitas Indo Cracked Club terutama berasal dari perbedaan pendapat antar anggota atau perbedaan tujuan saat bermain game online bersama. Wawasan ini menyoroti perspektif informan mengenai prevalensi dan asal usul perilaku tertentu dalam komunitas *game online*.

Selanjutnya, peneliti mengajukan pertanyaan yang lebih bertarget kepada semua informan, dengan fokus pada

perilaku *trash-talking* tertentu dalam komunitas Indo Cracked Club di Discord. Perilaku ini termasuk berbicara kasar atau menggunakan bahasa eksplisit, serta pelecehan fisik atau seksual yang ditujukan kepada sesama anggota. Eksplorasi mendetail ini bertujuan untuk menjelaskan perilaku spesifik yang lazim di komunitas game online. Peneliti yakin bahwa perilaku ini, meskipun tidak hanya terjadi di Indo Cracked Club, umumnya ditemui di kalangan gamer di seluruh dunia, sehingga memberikan cakupan komprehensif tentang perilaku komunikasi sampah di komunitas. Informan 2 membenarkan adanya anggota yang mengumpat atau melontarkan kata-kata kasar, dan mengaitkan tindakan tersebut dengan suasana bercanda. Namun, dia mengakui bahwa tidak semua orang akan menanggapi perilaku ini dengan baik, sehingga mendorongnya untuk mempertimbangkan pembatasan perilaku tersebut saat bermain game online dengan anggota lain.

Setelah mengumpulkan pernyataan dari seluruh informan mengenai perilaku komunikasi *trash-talking*, peneliti mengamati bahwa perilaku komunikasi sebagian besar anggota komunitas Indo Cracked Club tergolong santai. Dalam konteks ini, "sangat santai" menunjukkan bahwa anggota tidak menganggap serius kejadian perilaku sampah. Sebagian besar informan mengakui rasa kedekatan di antara anggota komunitas, dan menghubungkannya dengan banyaknya waktu yang mereka habiskan Bersama mulai dari 3 hingga 6 tahun dalam komunitas game online Indo Cracked Club. Pergaulan yang berkepanjangan ini telah menumbuhkan keakraban yang kuat antar anggota. Namun, para informan mencatat bahwa ada individu yang kadang-kadang menunjukkan perilaku *trash-talking* yang berlebihan, dan menyimpang dari standar masyarakat biasanya. Ketika dihadapkan pada situasi seperti ini, anggota cenderung mengambil pendekatan pasif, menghindari konflik tanpa konfrontasi dan kemudian menjauhkan diri dari pihak-pihak yang terlibat dalam perilaku tersebut.

B. Pembahasan

1. Interaksi Simbolik antarsesama Anggota Komunitas Indo Cracked Club

Kapasitas pemikiran individu berfungsi sebagai sarana untuk memahami simbol-simbol dengan makna sosial bersama, memungkinkan seseorang mengembangkan pemikiran dan terlibat dengan orang lain. Berdasarkan temuan penelitian, anggota komunitas Indo Cracked Club melakukan perilaku sampah dengan tujuan utama menciptakan suasana yang lebih menyenangkan, tanpa ada motif tersembunyi. Informan mengungkapkan keyakinannya bahwa anggota masyarakat memiliki pemahaman yang terfokus mengenai makna di balik perilaku komunikasi *trash-talking* dalam kelompok mereka. Mereka sepakat memandang sampah sebagai upaya untuk membina keakraban antar anggota komunitas Indo Cracked Club, khususnya pada sesi bermain *game online* bersama. Akibatnya, persepsi kolektif di antara para informan membentuk perilaku sampah menjadi bentuk komunikasi yang normal dan simbolis, sehingga memperkuat gagasan bahwa melakukan perilaku tersebut adalah praktik yang lazim dan diterima ketika berinteraksi dengan sesama anggota masyarakat. Masa lalu dan lingkungan sekitar individu mungkin memengaruhi cara mereka terhubung, sehingga baik komunikator maupun komunikan mungkin perlu mengubah bahasa dan bahasa tubuh mereka selama proses tersebut. Ketika seseorang ingin menyesuaikan diri dengan suatu kelompok, mereka biasanya meniru bahasa dan bahasa tubuh kelompok tersebut agar dapat dipahami atau ditafsirkan secara setara oleh mereka. Karena sebagian besar anggota komunitas Indo Cracked Club melakukan perilaku komunikasi *trash-talking*, maka informan dalam hal ini berkali-kali terlibat di dalamnya. Perilaku ini juga membantu informan untuk merasa hadir dan nyaman saat bermain dengan anggota lainnya.

Individu dan kelompok memiliki perspektif yang mencerminkan keyakinan, pengalaman, dan pemahaman diri mereka. Sebagaimana disampaikan oleh informan 1, terdapat konsensus dalam komunitas Indo Cracked Club bahwa perilaku *trash-talking* pada umumnya dianggap sebagai hal yang

lumrah. Namun, ia juga mengakui kemungkinan ada anggota tertentu yang mempunyai pendapat berbeda. Mencermati refleksi yang ditunjukkan oleh anggota komunitas game online Indo Cracked Club, peneliti mencatat bahwa informan 1, bertindak sebagai pemilik komunitas, bertujuan untuk menumbuhkan persepsi, citra, atau identitas tertentu pada komunitas. Citra yang dimaksud adalah komunitas yang menarik dan ekspresif. Pemilik komunitas ingin dianggap membina lingkungan yang mendorong kebebasan berekspresi. Informan berbagi pemahaman bahwa tujuan utama mereka bergabung adalah untuk bermain bersama dan bersenang-senang tanpa batas. Oleh karena itu, mereka menganut paham bahwa ekspresi atau perilaku, termasuk *trash-talking*, ditoleransi dalam komunitas Indo Cracked Club sebagai ruang kebebasan berekspresi. Para informan secara kolektif ingin terlihat sebagai individu yang santai dan menyenangkan, sehingga berkontribusi pada penerimaan perilaku yang mungkin dianggap beracun. Menyadari peran mereka sebagai anggota suatu kelompok atau komunitas, mereka secara aktif berupaya membangun rasa kedekatan dengan komunitas tempat mereka berada.

Individu membuat pilihan secara sadar dan sukarela untuk secara aktif terlibat dalam perilaku yang mereka pilih sendiri dalam komunitas. Oleh karena itu, terbentuknya komunitas *game online* Indo Cracked Club merupakan hasil dari perilaku dan tindakan kolektif masing-masing anggotanya. Proses pembentukan yang berkelanjutan ini mendahului terbentuknya perilaku *trash-talking* sebagai kebiasaan yang lazim di kalangan anggota masyarakat. Dalam konteks komunitas *game online* Indo Cracked Club, *trash-talking* telah menjadi praktik yang umum dan diterima sejak lama, sehingga membentuk perilaku komunikasi dalam komunitas. Selama anggota tetap melakukan perilaku ini, dinamika komunikasi komunitas Indo Cracked Club kemungkinan besar akan tetap konsisten *trash-talking*.

2. Peran Lingkungan dalam Perilaku Komunikasi Para Anggota

Lingkungan memberikan pengaruh yang krusial dalam membentuk perilaku

individu maupun kelompok. Salah satu informan menceritakan bahwa paparan perilaku *trash-talking* sejak kecil di lingkungan pertemanan membuat mereka menjadi terbiasa dengan perilaku tersebut. Alhasil, seiring bertambahnya usia, cara pandang tersebut terbawa ke dunia maya saat bermain *game online* bersama anggota komunitas lainnya. Dari perspektif behaviorisme, hal ini menggambarkan bagaimana pengalaman masa lalu, khususnya yang terjadi di lingkungan sosial seseorang, dapat berdampak signifikan terhadap perilaku saat ini dan masa depan. Gagasan bahwa pengalaman masa lalu mempengaruhi perilaku saat ini sejalan dengan pemahaman bahwa lingkungan dan latar belakang individu memainkan peran penting dalam membentuk interaksi mereka. Dinamika ini mendorong komunikator dan komunikan mencari cara untuk menyesuaikan bahasa dan gerak tubuh mereka selama berkomunikasi berdasarkan pengalaman masa lalu dan lingkungan di mana mereka dibentuk.

Selanjutnya, mayoritas informan menyampaikan bahwa mereka tidak menunjukkan pola komunikasi yang berbeda atau memperlakukan teman secara berbeda, baik dalam interaksi virtual maupun tatap muka. Sejalan dengan perilakunya terhadap teman tatap muka, informan berusaha menjaga keterbukaan dengan teman daringnya. Upaya penting dalam hal ini adalah normalisasi perilaku *trash-talking* dalam komunitas virtual. Menurut para informan, mereka menganggap *trash-talking* sebagai sarana untuk meningkatkan kedekatan dan keakraban antar anggota masyarakat. Normalisasi ini mencerminkan pendekatan komunikasi yang konsisten, apa pun mediana, karena bertujuan untuk menumbuhkan rasa persahabatan dalam komunitas.

Selain itu, ketika membahas dampak perilaku, informan 4 mengakui variabilitas pengalaman individu. Berdasarkan pengalaman serupa di masa lalu, informan 4 menekankan pentingnya menunjukkan antusiasme ketika mengajak orang lain bermain, karena menyadari bahwa antusiasme tersebut sangat penting untuk diterimanya undangan tersebut. Dari sudut pandang behaviorisme, individu cenderung menunjukkan perilaku yang diarahkan

untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks ini, informan 4 secara aktif dan antusias mengajak anggota lain untuk bermain, dengan maksud untuk meningkatkan kemungkinan penerimaan. Cara pandang ini juga berlaku pada perilaku *trash-talking*, dimana intonasi dan sikap yang dianggap seru secara tidak langsung dapat menjadi ajakan bagi anggota masyarakat untuk saling terlibat dalam perilaku *trash-talking*.

Para informan mengakui bahwa lingkaran pertemanan di dunia nyata mengenalkan mereka pada praktik perilaku *trash-talking*, sehingga mereka mengabaikan komunikasi formal ketika berinteraksi dengan teman di dunia maya. Perilaku terbiasa ini meluas ke partisipasi mereka dalam komunitas Indo Cracked Club, yang seiring berjalannya waktu, komunitas tersebut secara bertahap menyesuaikan diri dengan perilaku komunikasi yang berupa *trash-talking*. Tanpa disengaja, perilaku 'negatif' yang ditunjukkan terhadap sesama anggota terus berlanjut dan berkembang menjadi pola kebiasaan dalam komunitas Indo Cracked Club, menyerupai penyebaran virus yang menular.

3. Pergeseran Perilaku Komunikasi Anggota Komunitas Indo Cracked Club

Seorang individu harus menyesuaikan diri dengan situasi atau lingkungan baru. Seseorang yang baru saja bergabung dengan komunitas *game online* pasti akan melihat perubahan perilaku komunikasi sebagai hasil dari adaptasi di dalam kelompok tersebut. Perubahan perilaku komunikasi bisa terjadi secara cepat atau bertahap. Proses transisi perilaku komunikasi dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berbeda.

Dari pengamatan terhadap perubahan perilaku anggota dalam komunitas Indo Cracked Club, terdapat korelasi antara struktur komunitas dan kecepatan perubahan perilaku di antara para anggotanya. Berdasarkan keterangan informan, diketahui bahwa komunitas *game online* Indo Cracked Club tidak memiliki struktur atau hierarki formal. Meskipun terdapat peran atau *roles* yang ditentukan oleh pemilik *server*, posisi ini tidak dianggap 'resmi' dengan tanggung jawab tertentu. Meskipun sebagian besar informan menyatakan tidak

ragu untuk berpartisipasi dalam perilaku komunikasi *trash-talking*, informan 4, yang merupakan anggota yang relatif baru, menyampaikan pendekatan yang lebih terkendali terhadap perilaku tersebut. Informan 4 juga menyoroti bahwa, sebagai perempuan, perilaku komunikasinya dipengaruhi oleh pertimbangan *gender*-nya sehingga menambah dimensi unik pada dinamika perilaku komunikasinya. Akibatnya, proses perubahan perilaku dalam setiap anggota terlihat unik/khas, informal, dan sangat dinamis, dengan kecepatan perubahan perilaku antar anggota.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan yang disampaikan peneliti mengenai perilaku komunikasi *trash-talking* di komunitas Indo Cracked Club, dapat diambil beberapa kesimpulan:

- a) Perilaku *trash-talking* merupakan hal positif di komunitas tersebut, yaitu sebagai sumber hiburan yang dapat menumbuhkan kedekatan dengan anggota-anggota lain dan meningkatkan semangat bermain bila dilakukan dengan tepat.
- b) Kondisi yang di dalamnya terdapat kehadiran individu yang terbiasa melakukan perilaku *trash-talking* menjadi faktor penyebab individu lain melakukan perilaku yang serupa.
- c) Proses transisi perilaku *trash-talking* di kalangan anggota mengikuti proses yang unik dan bervariasi, hal tersebut dipengaruhi oleh struktur komunitas yang informal dan sangat dinamis.

B. Saran

Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengatasi kekurangan-kekurangan yang ada dalam penelitian ini. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang pola interaksi dan perilaku komunikasi yang ditemukan dalam komunitas *game online*. Kemudian, untuk menyajikan data yang lebih besar dan mendalam dari penelitian ini, penelitian selanjutnya dapat memperluas subjek penelitian dengan mengkaji komunitas *game online* yang memiliki keanggotaan lebih bervariasi dan beragam.

DAFTAR RUJUKAN

- Anwar. (2015). *Pengantar Komunikasi Massa*. Bandung: Armico.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2023). *Statistik*. Jakarta: APJII
- Conmy, Oliver B. (2008). *Trash Talk in a Competitive Setting: Impact on Self-Efficacy, Affect, and Performance*. USA: Florida State University.
- Daryanto. (2010). *Ilmu Komunikasi*. Bandung: Satunusa.
- DeVito, Joseph A. (2014). *The Interpersonal Communication Book (13)*. Boston: Pearson.
- Hidayat, Dasrun. (2012). *Komunikasi Antarpribadi dan Medianya Fakta Penelitian Fenomenologi Orang Tua Karir dan Anak Remaja*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Jasper, J. M., & Duyvendak, J. W. (Eds.). (2015). *Players and Arenas: The Interactive Dynamics of Protest*. Amsterdam University Press.
<http://www.jstor.org/stable/j.ctt16vj285>
- Kwak, H., Blackburn, J., & Han, S. (2015), April. *Exploring Cyberbullying And Other Toxic Behavior In Team Competition Online Games*. Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 3739-3748). ACM.
- Littlejohn, Stephen W, & Foss, Karen A. (2009). *Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- M.A, Morissan. (2010). *Psikologi Komunikasi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- McQuail, D. (2005). *McQuail's Mass Communication Theory: 5th edition*. London: SAGE Publications
- Mulyana, Deddy. (2005). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mustofa, A. (2018), 3 Desember. Sikap Toxic Saat Bermain Game Online, Perluakah?, (<https://hybrid.co.id/post/opini-perluakah-sikap-toxic-saat-main-game-online>), diakses 25 Maret 2023)
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2017). *Pendidikan dan perilaku kesehatan*. Jakarta: PT. Rineka Cipt.
- Nurhaliza, W. O., & Fauziah, N. (2020). Komunikasi Kelompok dalam Virtual Community. *KOMUNIDA: Media Komunikasi Dan Dakwah*, 10 (01), 18-38.
<https://doi.org/10.35905/komunida.v10i01.1220>
- Rakhmat, Jalaluddin. (2008). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rudi. (2010). *Informasi Perihal Bullying: Tindakan Cyber-bullying*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saarinen, Teemu. (2017). *Toxic Behavior in Online Games*. Oulu: University of Oulu.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- West, R., & Turner, L. H. (2018). *Introducing communication theory: Analysis and application* (6th ed.). McGraw-Hill Education.
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online (Studi Kasus dalam Game Mobile Legends). *Koneksi*, 3(1), 261-267.
<https://doi.org/10.24912/kn.v3i1.6222>