

PERILAKU TRASH-TALKING REMAJA DALAM GAME ONLINE DOTA 2

I Gusti Ngurah Oka Candrakusuma¹⁾, Ni Made Ras Amanda Gelgel²⁾, Ade Devia Pradipta³⁾

^{1,2,3)}Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana

Email: okacandrakusuma@gmail.com¹, rasamanda13@gmail.com²,
deviapradipta88@gmail.com³

ABSTRAK

Dota 2 is a popular video game that was published in 2011, this game is mainly played by people aged 16 to 21. Player's aggressive behaviours such as trash-talking is often complained on this game. The goal of this research is to describe the aggressive behaviours of teenage gamer in Dota 2 online game. This research is using descriptive qualitative approach. The informants were selected by using purposive and snowball technique. The data were obtained by doing interview, direct observation and documentation study. The technique of analyzing the data that used in this research through several steps that was data reduction, data display and conclusion drawing. The result of this research shows that The result of this research shows that teenager's cognitive ability define how they see trash-talking. Teenage players dare to do trash-talking because there is a computer mediation when they communicate, this has lead trash-talking to be easily done. Informants tend to be more aggressive in trash-talking when they are playing with friends they have known. Trash-talking is not only directed to enemies, but also friends or teammates. Interactions between players and their groups contributed to some trash-talking terms that were only known to them. The trash-talking that was conducted differs depend on the enemies they faced, the nationalities, ethnics, races, and religions that are often subjected to the player's trash-talking.

Keywords : Dota 2, Trash-talking behaviour, Teenager, Online game

1. PENDAHULUAN

Game online merupakan permainan digital yang memerlukan jaringan internet untuk mengaksesnya. Dalam *game online*, biasanya terdapat fitur percakapan yang dapat mendukung komunikasi antar pemain dalam dunia *virtual* tersebut, sehingga pemain dapat melakukan kerjasama ataupun memperluas jaringan pertemanan mereka dengan pemain lain yang sebelumnya tidak pernah ditemui di dunia nyata.

Pemain yang telah memiliki akun pada sebuah *game online* akan dapat mengakses fitur-fitur komunikasi yang disediakan di dalamnya, seperti *chat* antar

pemain, tim, bahkan *chat* yang ditujukan dan dapat dilihat semua pemain.

Kebebasan dalam fasilitas komunikasi yang disediakan dalam *game online* terkadang memiliki dampak negatif jika digunakan oleh pemain-pemain yang kurang bertanggung jawab, apalagi jika digunakan oleh remaja yang sedang dalam masa mencoba-coba dan mencari jati diri mereka. Fasilitas komunikasi tersebut dapat disalah-gunakan untuk mengatakan hal-hal yang buruk kepada lawan maupun kawan bermainnya dalam *game online*.

Salah satu contoh tindakan negatif yang muncul dari penyalahgunaan fasilitas

komunikasi dalam *game online* adalah *trash-talking*. Conmi(2008:5), menyatakan *trash-talking* sebagai sebuah bentuk komunikasi yang disengaja oleh individu untuk alasan pribadi (motivasi dan kesenangan) maupun tujuan mengganggu lawan (intimidasi dan pengalihan).

Tindakan ini lebih sering dianggap sebagai tindakan yang pengecut dan mengganggu jalannya permainan bagi banyak orang, dan sangat mudah untuk lupa bahwa lawan bicara memiliki perasaannya sendiri (Shae, 1997:58).

Salah satu *game online* yang banyak ditemukan tindakan *trash-talking* di dalamnya adalah *Dota 2 (Defence of The Ancient 2)*. *Dota 2* tidak memberi batasan umur kepada para pemainnya, sehingga siapa saja dapat mengakses *Dota 2* secara bebas, baik itu dari kalangan anak-anak hingga dewasa. Data yang didapat dari *SteamSpy.com* yang merupakan penyedia informasi berkaitan dengan *Steam* yang merupakan distributor resmi *Dota 2*, menunjukkan bahwa Indonesia merupakan negara dengan jumlah pemain *Dota 2* terbesar ke-6 di dunia. Pemain *Dota 2* di Indonesia diperkirakan sekitar 4,79 juta pemain (Steamspy, 2016).

Komunikasi yang terjadi dalam *Dota 2* merupakan komunikasi yang dimediasi oleh komputer, dan menggunakan identitas yang biasanya palsu (*in-game identity*). Selain itu mediasi komputer ini memungkinkan para pemain untuk berkomunikasi dengan pemain di belahan dunia yang lain, sehingga tidak menutup kemungkinan adanya perbedaan budaya dan pola komunikasi yang terjadi,

sehingga *trash-talking* yang muncul pun akan berbeda-beda pada setiap permainannya sesuai dengan kebiasaan atau perilakunya.

Permainan yang memungkinkan terjadinya *trash-talking* berpotensi memberikan dampak yang buruk bagi penggunanya, terutama jika diakses oleh anak-anak dan remaja. Hal ini disebabkan karena mereka sedang mengalami masa peralihan dan memiliki emosi yang tidak stabil. Seperti yang dijelaskan oleh WHO, para remaja belum dapat memahami hal-hal yang kompleks dan cenderung tidak sadar akan akibat dari perbuatan mereka.

Oleh karena itu untuk lebih memahami perilaku *trash-talking* yang muncul dalam *Dota 2*, peneliti akan melakukan penelitian terhadap pemain *Dota 2* remaja yang memiliki rentang usia dari 16 hingga 19 tahun sesuai dengan klasifikasi remaja WHO (WHO, 2016). Remaja dengan usia tersebut dipilih sebagai subjek penelitian dikarenakan pemain *Dota 2* terbanyak berada pada kategori usia tersebut, yaitu 42% pemain (Dobs. Infogr, 2015).

Game Online memiliki sisi kompetitif yang tidak terelakkan di antara para pemainnya, komunikasi antar pemain pun terkadang menjadi memanas dan diselingi dengan *trash-talking*. Para pemain melakukan hal tersebut melalui *chat* dengan perantara komputer, dimana manusia tidak perlu saling bertemu dan kesalah-pahaman mudah terjadi. Apalagi jika pemain tersebut merupakan seorang remaja yang sedang dalam masa peralihan dan memiliki emosi yang tidak stabil.

Disengaja maupun tidak, *trash-talking* dengan perantara komputer dapat menimbulkan perubahan perilaku pada remaja ke arah yang lebih agresif. Oleh karena itu penelitian ini ingin menggambarkan bagaimana perilaku *trash-talking* dalam *game oline Dota 2* yang dilakukan oleh *gamer* remaja.

2. KAJIAN PUSTAKA

Computer Mediated Communication

Dota 2 sebagai sebuah *game online* yang mengandalkan koordinasi dan kerjasama tim, tentunya memerlukan komunikasi di antara para pemainnya. Proses komunikasi yang dilakukan para pemain ini merupakan sebuah komunikasi yang diperantarai oleh komputer (*computer mediated communication*). CMC memiliki 3 komponen dasar, yaitu komunikasi, mediasi, dan komputer. Komunikasi sendiri memiliki definisi yang luas, walaupun hal ini dilakukan dalam keseharian manusia. CMC merupakan sebuah proses komunikasi manusia melalui perantara komputer, melibatkan orang (John, 1997).

CMC memang memberikan terobosan pada komunikasi dengan memberikan interaksi yang lebih luas, waktu yang lebih efisien hingga mengatasi masalah jarak antara partisipannya. Namun terdapat juga beberapa pengaruh yang dapat dianggap negatif terhadap perilaku penggunaannya. Pengaruh-pengaruh negatif tersebut kebanyakan disebabkan oleh anonimitas yang hingga saat ini dianggap sebagai *major issue* dalam CMC.

Dampak yang ditimbulkan oleh anonimitas antara lain adalah adanya gejala *disinhibition*, deindividuasi, dan *polarization*. Ketiga aspek negatif dari CMC di atas dapat memberi pengaruh terhadap perilaku pengguna CMC, sehingga terjadi perbedaan antara tingkah laku mereka di dunia nyata dan dunia maya, bahkan dapat saling mempengaruhi (Thurlow, 2004:63-64).

Kognisi dalam Perilaku Trash-talking

Kognisi membahas bagaimana orang melakukan penilaian sosial dari informasi-informasi sosial yang mereka dapatkan. Dalam membuat penilaian sosial, banyak faktor yang mempengaruhi hasil penilaian tersebut, antara lain ketersediaan informasi, bias dalam informasi, emosi, motivasi, dan banyak faktor lainnya (Taylor, 2009:81).

Konsep inti dari kognisi adalah individu cenderung secara spontan mengelompokkan dan mengategorikan objek. Unit pengelompokkan cenderung sederhana, misalkan berdasarkan kemiripan, kedekatan, dan pengalaman masa lalu. Selain konsep kategori dan kelompok, kognisi juga membahas mengenai bagaimana individu memandang suatu hal sebagai menonjol dan hal lainnya sebagai latar belakang. Kedua konsep tersebut memiliki pengaruh yang sangat penting bagi persepsi individu terhadap objek di dunia sosial (Shelley, 2009:81).

Dalam Permainan *Dota 2*, pemain tentunya akan menerima banyak informasi, mulai dari informasi terkait strategi bermain

dari rekan satu tim, hero yang digunakan, profil para pemain baik kawan maupun lawan, hingga informasi yang didapatkan dari komunikasi antara pemain. Banyaknya hal yang harus dilakukan pemain *Dota 2* saat pertandingan berlangsung, juga berpengaruh pada cara mereka mengelompokkan dan mengategorikan sesuatu hal.

Perilaku *Trash-talking* dalam *Dota 2*

Perilaku merupakan salah satu aspek yang dipengaruhi oleh CMC, baik dipengaruhi oleh tujuan komunikasi yang dilakukan oleh seseorang, maupun melalui efek CMC yang secara sadar maupun tidak mengubah perilaku mereka.

Perilaku tidak dapat terlepas dari hal-hal yang mempengaruhinya, seperti pengaruh situasi dalam menentukan perilaku manusia. Dalam *Dota 2*, para pemain akan dihadapkan pada situasi yang sama dalam sebuah pertandingan, perilaku mereka akan dipengaruhi oleh situasi pertandingan. Perbedaan karakteristik personal para pemain yang pada akhirnya akan memberikan tanggapan atau perilaku yang berbeda terhadap situasi *trash-talking* yang muncul dalam sebuah pertandingan.

Dalam penelitian ini perilaku *trash-talking* sendiri dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk perilaku komunikasi, di mana dalam melakukan *trash-talking*, pemain perlu menyampaikannya dengan cara berkomunikasi melalui saluran yang tersedia dalam *game online Dota 2*.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif, penelitian kualitatif dilakukan oleh peneliti karena fenomena yang akan diteliti oleh peneliti berusaha melakukan penelitian terhadap, perilaku *trash-talking* pemain *Dota 2* remaja sedalam mungkin. Dalam penelitian ini data primer berupa hasil wawancara informan. Data sekunder dalam penelitian ini ialah segala bentuk dokumen. Unit yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah individu yang merupakan pemain *Dota 2* remaja.

Teknik penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik purposif dan teknik *snowball*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan studi dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *interactive model* Milles dan Huberman.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN PERILAKU TRASH-TALKING REMAJA DALAM GAME ONLINE DOTA 2

Setelah melakukan wawancara terhadap informan, ditemukan hal yang menjadi motivasi atau mendasari perilaku *trash-talking*. Masing-masing informan memiliki alasan yang berbeda dalam melakukan *trash-talking*.

Alasan *trash-talking* yang muncul dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi dua kategori, pertama adalah untuk mencari kepuasan atau hiburan, dalam hal ini informan lebih tertarik untuk melampiaskan emosi atau mencari kesenangan dengan menghina lawan

bertandingnya. Kedua adalah untuk meningkatkan performa permainan atau alasan strategis, informan yang memiliki alasan ini cenderung bermain dengan serius dan mengincar kemenangan, untuk itu sering kali *trash-talking* yang dilakukan memiliki maksud strategis di dalamnya.

Terdapat persamaan dan perbedaan perilaku-perilaku *trash-talking* yang muncul ketika para informan penelitian bermain *Dota 2*. Melalui wawancara dari beberapa informan dapat dilihat beberapa kesamaan dan perbedaan dari perilaku masing-masing informan. Kesamaan perilaku yang terlihat adalah perilaku yang lebih agresif jika sedang bermain bersama teman-temannya dan kegemaran untuk memainkan *hero* bertipe *carry*

Selain itu, para informan memiliki kecenderungan untuk melakukan *trash-talking* terhadap orang Jawa. Kata Jawa menjadi kata *trash-talking* yang paling sering mereka keluarkan terhadap pemain Indonesia lainnya, walaupun pemain tersebut tidak berasal dari Jawa.

Perbedaan pada perilaku para informan dapat dilihat dari adanya informan yang memulai *trash-talking* terlebih dahulu dan ada pula yang menunggu provokasi dari lawannya. Perbedaan lainnya adalah perilaku informan terhadap rekan satu timnya.

Persamaan dan perbedaan perilaku yang terjadi di antara para informan terjadi karena adanya perbedaan dalam menanggapi situasi dan cara mereka menilai situasi tersebut.

Peran Kognisi dalam Perilaku *Trash-talking Dota 2*

Dalam Teori Kognitif dijelaskan bahwa perilaku individu cenderung tergantung pada cara mereka dalam memahami situasi sosial. Kognisi membahas bagaimana orang melakukan penilaian sosial dari informasi-informasi sosial yang mereka dapatkan (Taylor, 2009:81).

Dalam penelitian ini beberapa data menunjukkan adanya pengaruh kognisi terhadap perilaku *trash-talking* pemain *Dota 2* remaja. Pandangan setiap informan terhadap situasi yang mereka hadapi yaitu pertandingan *Dota 2* berbeda-beda.

Melalui pengalaman para informan selama bermain *Dota 2*, mereka menilai bahwa pada setiap pertandingan *Dota 2* akan terjadi *trash-talking*, sehingga mereka memulai setiap pertandingan dengan ekspektasi adanya *trash-talking*.

Informan yang merupakan remaja dengan rentang usia 16 hingga 17 tahun masih berada pada tahap transisi dari masa anak-anak menuju kedewasaan, pada fase ini mereka dinilai masih memiliki cara pandang dan pemikiran yang belum matang.

Selain karakteristik personal, tingkat kedewasaan informan juga memiliki peranan dalam hal ini, informan yang belum matang secara emosional memiliki tendensi untuk melakukan tindakan negatif seperti *trash-talking*, informan juga belum dapat menilai dengan benar baik-buruk dari perbuatannya dan apa dampaknya.

Perbedaan cara pandang dan pemahaman para informan terhadap pertandingan *Dota 2* tentunya juga memunculkan motivasi yang berbeda untuk melakukang *trash-talking*.

Sebagian dari informan, memahami situasi sosial pertandingan *Dota 2* sebagai hiburan dan memandangnya tidak terlalu serius. Saat pertandingan berlangsung mereka terlihat lebih sering tertawa saat terjadi kesalahan ataupun hal-hal yang mereka anggap bodoh terjadi. Hal tersebut menegaskan bahwa keduanya memandangi pertandingan *Dota 2* sebagai suatu hal yang menyenangkan dan dapat menghibur mereka.

Pemahaman akan situasi sosial yang berbeda dimiliki beberapa informan lainnya. Mereka lebih serius dalam menghadapi pertandingan. Dengan pemahaman yang serius ini maka perilaku dalam *trash-talking* pun berbeda, mereka lebih sering serius dalam melakukan *trash-talking*.

Informan yang memandangi *Dota 2* sebagai permainan biasa yang tidak serius, motivasinya hanya sekedar mencari hiburan. Informan yang memandangi *Dota 2* sebagai permainan yang serius dapat memiliki motivasi yang berbeda, yaitu untuk mencari kemenangan dalam pertandingan *Dota 2*.

Meskipun para informan memandangi pertandingan *Dota 2* dengan cara yang berbeda, namun pengaruh dari karakteristik pribadi masing-masing juga mengarahkan mereka kepada perilaku *trash-talking* yang akhirnya dilakukan

sesuai dengan karakter para pemainnya (Rakhmat, 1999:47).

Perbedaan cara pandang terhadap situasi yang dimiliki para informan berpengaruh pada perilaku *trash-talking* yang terjadi dalam pertandingan *Dota 2*. Hal tersebut disebabkan karakteristik personal setiap individu tetap memberi pengaruh terhadap perilaku mereka (Rakhmat, 1999:47).

Pengaruh lingkungan sosial juga sangat besar terhadap perilaku para informan yang sedang dalam masa remaja, tergabungnya para remaja dalam komunitas atau kelompok permainan *Dota 2* dapat memberi pengaruh pada cara pandang dan perilaku mereka.

Perbedaan cara pandang dan pemahaman para informan terhadap pertandingan *Dota 2* tentunya juga memunculkan motivasi yang berbeda untuk melakukang *trash-talking*. Adanya perbedaan motivasi dalam bermain *Dota 2* memberi pengaruh terhadap perilaku *trash-talking* para informan. Dalam teori reversal, dijelaskan bahwa manusia selalu berubah dalam hal motivasi dan memiliki beberapa motivasi yang berbeda sesuai dengan apa yang dilakukannya sehari-hari (Apter, 2006: xi).

Perbedaan tersebut dapat terlihat dalam perilaku *trash-talking* mereka saat berada dalam posisi menang dan kalah. Keduanya akan memiliki perbedaan dikarenakan motivasi *trash-talking* mereka saat berada di posisi menang dan kalah juga berbeda.

Trash-talking yang sering terjadi dalam komunitas pemain *Dota 2* menjadi

salah satu pengaruh yang mendorong para informan untuk memiliki pemahaman bahwa *trash-talking* adalah hal yang biasa saja untuk dilakukan.

Agresivitas Perilaku *Trash-talking* dalam *Dota 2*

Dunia *virtual* memberikan mereka kesempatan untuk berinteraksi satu-sama lain tanpa harus saling bertemu secara fisik. Kecenderungan untuk tidak saling bertemu memberikan mereka keberanian untuk melakukan *trash-talking* terhadap pemain lain. Ketidak-mampuan remaja dalam memahami konsep situasi sosial membuat mereka menjadi rentan berperilaku negatif, melanggar peraturan, dan tata-krama. Hal tersebut mengarahkan mereka kepada perilaku yang agresif.

Perilaku yang semakin agresif dalam dunia *online* juga dijelaskan dalam *Computer Mediated Communication* (CMC). CMC menjelaskan bahwa terdapat beberapa hal yang berpengaruh negatif terhadap perilaku penggunanya. CMC menjelaskan bahwa terdapat beberapa pengaruh yang dapat dianggap negatif terhadap perilaku penggunanya.

Anonimitas yang diakomodasi oleh profil *Dota 2* para informan memberikan dorongan keberanian untuk berperilaku lebih agresif, salah satunya adalah perilaku *trash-talking*. Para informan remaja terlihat tidak memiliki rasa tanggung jawab dalam menggunakan fasilitas *game online* yang tersedia untuk mereka.

Dampak yang ditimbulkan oleh anonimitas antara lain adalah adanya gejala *disinhibition*, deindividuasi, dan *polarization* (Thurlow, 2004:62). Ketiga aspek negatif dari CMC di atas dapat memberi pengaruh terhadap perilaku pengguna CMC.

Hal yang timbul dari adanya anonimitas dalam komunikasi teks CMC menjadikan penggunaanya *disinhibited* dan mereka tidak menghiraukan pemikiran orang lain terhadap diri mereka. Selanjutnya, deindividuasi menekankan bahwa sederhananya aktivitas kelompok mejadi terasa lebih penting dan kesadaran individual berkurang (Thurlow, 2004:63). Aspek negatif selanjutnya yang muncul dari anonimitas CMC adalah polarisasi (*polarization*). Dalam polarisasi, keputusan atau posisi menjadi terpolarisasi karena individu cenderung masuk lebih dalam terhadap sebuah isu atau pandangan ketika mereka mengetahui bahwa ada individu lain yang sepaham.

Perilaku *trash-talking* yang dilakukan oleh para informan dapat dimasukkan ke dalam kategori-kategori CMC di atas. Pertama adalah cara pandang mereka terhadap pemain lain, informan tidak begitu menghiraukan siapa pemain lain sebenarnya. Hal tersebut termasuk kepada aspek-aspek *disinhibition* yang muncul dalam perilaku *trash-talking* mereka.

Selanjutnya adalah deindividuasi yang menekankan bahwa kepribadian individu akan melebur bersama kelompoknya sehingga menyebabkan aktivitas kelompok menjadi terasa lebih

penting. Informan menyatakan selalu memberi dukungan kepada timnya merupakan salah satu aspek deindividuasi yang terlihat dalam perilaku *trash-talking* mereka. Mereka menyatakan bahwa teman satu tim harus dibela sedangkan musuh harus dicaci maki, dan menjelaskan bahwa mereka akan membela jika ada rekan satu timnya yang dihina.

Polarisasi muncul pada saat para informan memiliki kesamaan pendapat terhadap beberapa hal, salah satunya adalah bagaimana para informan sangat sering melakukan *trash-talking* terhadap orang Jawa. Pendapat mereka, bahwa kebanyakan pemain *Dota 2* yang berasal dari Indonesia lebih banyak orang Jawa, dan pemain Indonesia yang berasal dari luar Bali mereka sebut dengan Jawa. Adanya pendapat yang sama mengenai penilaian para informan terhadap pemain *Dota 2* yang berasal dari luar Bali, membuat perilaku *trash-talking* mereka menjadi lebih agresif.

Adanya interaksi antara para informan dalam sebuah kelompok permainan *Dota 2* juga membentuk perilaku *trash-talking* mereka. Munculnya istilah "jawe" dalam kelompok *Dota 2* yang diikuti oleh para informan merupakan contoh dari interaksi simbolik yang terjadi.

Dalam Interaksionisme Simbolik dijelaskan bahwa individu mencoba berinteraksi, pengalaman mereka terbentuk dari arti yang merupakan hal pokok pengalaman, yang menjadi hasil dari interaksi. Hal tersebut membuat komunikasi menjadi inti dari pengalaman manusia (Littlejohn, 1997:272).

Pemaknaan kata-kata yang hanya ada dalam kelompok permainan para informan juga menjadi salah satu contoh interaksi simbolik. Kata-kata tersebut merupakan hasil dari interaksi komunikasi antara diri informan dengan kelompoknya.

Perilaku yang semakin agresif disebabkan oleh adanya anonimitas dalam setiap profil pemain, anonimitas tersebut juga memberi dampak lebih lanjut kepada perilaku agresif para pemain *Dota 2*. Kelanjutan dari anonimitas tersebut adalah deindividuasi, polarisasi, dan disinhibition, yang muncul pada perilaku *trash-talking* para informan. Interaksi yang dilakukan oleh para informan bersama dengan kelompoknya secara terus menerus membangun kesepakatan dan kesamaan dalam bentuk perilaku *trash-talking* mereka.

5. KESIMPULAN

Pada penelitian ini ditemukan bahwa kognisi mempengaruhi pandangan pemain terhadap permainan *Dota 2*, perbedaan tersebut dapat dibagi menjadi 2 kategori, yaitu memandang permainan *Dota 2* sebagai hal yang serius dan di sisi lain sebagai hal yang tidak serius.

Perbedaan tersebut menjadikan alasan para pemain dalam melakukan *trash-talking* menjadi berbeda-beda, ada yang melakukannya untuk kepentingan strategis dan ada pula yang melakukannya untuk hiburan semata.

Penggunaan bahasa disesuaikan dengan lawan yang dihadapi oleh para pemain, kata-kata yang digunakan dapat berupa istilah yang muncul melalui interaksi pemain dengan kelompoknya selama ini.

Agresivitas para pemain dalam melakukan *trash-talking* didukung oleh adanya perantara computer dalam proses komunikasi mereka. Anonimitas yang ada dalam mediasi komputer memberikan para pemain keberanian dalam melakukan *trash-talking*.

Para pemain cenderung tidak menghiraukan pendapat lawannya, mereka tidak peduli terhadap perasaan lawan komunikasi mereka. Pemain cenderung melupakan nilai dan norma yang berlaku dalam komunikasi dan melebur bersama kepentingan kelompok mereka masing-masing. Adanya kesamaan pendapat antara para pemain dengan kelompok mereka, menyebabkan mereka semakin berani untuk berperilaku negatif hingga rasis.

Saran

Berdasarkan analisis data dan kesimpulan maka ada beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca, yaitu:

1. Kepada masyarakat umum khususnya para pemain *Dota 2*, diharapkan dapat lebih bijaksana dalam menanggapi komunikasi yang terjadi dalam sebuah *game* ataupun pada situasi sosial lainnya, agar tidak terpancing oleh provokasi negatif yang mengundang emosi dan perselisihan.
2. Kepada produsen *game*, diharapkan untuk memberikan regulasi atau peraturan yang lebih ketat perihal berkomunikasi dalam

game. Dalam *chat Dota 2* maupun *game* lainnya perlu diberikan fitur penyaring kata-kata, sehingga kata-kata *trash-talking* yang muncul dapat disensor.

3. Kepada peneliti bidang komunikasi disarankan untuk melakukan penelitian mengenai komunikasi yang termediasi oleh komputer, mengingat semakin berkembangnya teknologi yang memungkinkan komunikasi dengan perantara alat.
4. Sebaiknya untuk penelitian selanjutnya dapat dilakukan terhadap orang dewasa yang memainkan *game Dota 2* dan melakukan *trash-talking*. Selain itu dapat dicari masalah perilaku *trash-talking* pemain *Dota 2* secara general.

DAFTAR PUSTAKA

- Apter, Michael J. 2006. *Reversal Theory. The Dynamics of Motivation, Emotion and Personality*. England : Oneworld Publications.
- Conmy, Oliver b. 2008. *Trash Talk in a Competitive Setting: Impact on Self-Efficacy, Affect, and Performance*. USA : Florida State University.
- Johansenn, David H(ed). 2008. *Handbook of Educational Communications*

and Technology. New Jersey :
Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Knapp, Mark L(ed.), Daly, John A(ed.).
2011. *The SAGE Handbook of
Interpersonal Communication*.
SAGE Publications.inc.

Littlejohn, Stephen W. 1996. *Theories of
Human Communication*. USA :
Waveland Press..

Rakhmat, Djalaluddin. 1999. *Psikologi
Komunikasi*. Jakarta : Remaja
Rosdakarya

Shae, V. 1997. *Netiquette*.

Thurlow, Crispin. Lengel, Laura. Tomic,
Alice. 2004. *Computer Mediated
Communication Social Interaction
and The Internet*. London, SAGE
Publication.

<http://blog.dota2.com/?l=english>. Diakses
tanggal 24 Maret, pukul 19:33.

<http://store.steampowered.com/stats>.
Diakses pada tanggal 24 Maret
2015, pukul 19:35 WITA.

<http://steampspy.com/app/570> Diakses pada
tanggal 4 Februari 2016, pukul
20:15 WITA.

Artikel perkembangan remaja WHO 2015
(online).
[http://www.who.int/maternal
_child_adolescent/topics/adolescence/dev/en/](http://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/en/). Diakses pada tanggal
23 Februari 2016, pukul 10:11
WITA.