

## BAB II

### KERANGKA TEORI DAN KONSEP

#### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini berpedoman pada penelitian-penelitian terdahulu dan digunakan sebagai referensi. Melihat penelitian terdahulu yang berkaitan dengan *trash-talking* khususnya dalam permainan *game online*. Terdapat beberapa penelitian sejenis yang sesuai dengan topik yang peneliti angkat dan menjadi referensi dalam penelitian ini.

Penelitian pertama yang menjadi sumber referensi adalah penelitian oleh (Marcella & Sazali, 2023) yang berjudul “Fenomena *Trash Talking* Antar Pemain *Game Online* Mobile Legends : Bang Bang (Studi Kasus Mahasiswa UIN Sumatera Utara)”. Penelitian kedua yaitu penelitian oleh (Ambarwati et al., 2022) yang berjudul “*Trash-Talking* Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS”. Penelitian ketiga yaitu penelitian oleh (Malahayati et al., 2020) yang berjudul “Dampak *Game Online*: Studi fenomena perilaku *trash-talk* pada remaja”, dan penelitian terakhir yang menjadi sumber referensi adalah penelitian oleh (Linda & Sugiono, 2018) yang berjudul “*Trash-Talking* Dalam *Game Online* Pada *User Game Online* Di Indonesia (Etnografi Virtual *Game Online* Mobile legends dan *Arena of Valor*)”

No	Judul	Nama Peneliti	Masalah dan Tujuan	Metode	Hasil
1	Fenomena <i>Trash Talking</i> Antar Pemain Game Online Mobile Legends : Bang Bang (Studi Kasus Mahasiswa UIN Sumatera Utara)	Dean Marcella & Hasan Sazali	Untuk menemukan makna <i>trash talking</i> pada game online Mobile Legend	Kualitatif-deskriptif	Berdasarkan hasil penelitian dari mahasiswa Ilmu Komunikasi UINSU dalam penggunaan <i>trash-talking</i> pada game Mobile Legends, ditemukan terdapat 6 kategori atau bentuk <i>trash-talking</i> yang dilontarkan oleh kelima narasumber penelitian pada saat bermain game Mobile Legend ketika pada saat bermain berada pada situasi yang tidak diharapkan oleh mereka. Keenam kategori tersebut yaitu 1). Kecerdasan, 2). Hewan yang menjijikan, 3). Seksualitas, 4). Status, 5). Fisik, dan 6). Umum,

2	<p><i>Trash-Talking</i> Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS</p>	<p>Mia Ambarwati1, Nurhad, Abdul Rahman</p>	<p>Tujuan penulisan ini untuk mengetahui makna <i>trash-talking</i> pemain Mobile Legends: Bang Bang.</p>	<p>kualitas if deskriptif.</p>	<p>Dari hasil penulisan terhadap <i>trash-talking</i> pemain Mobile Legends Bang Bang mahasiswa FKIP UNS, penulis dapat menyimpulkan: jenis <i>trash-talking</i> yang dilakukan oleh para pemain berupa umpatan atau makian yang dibagi ke dalam empat kategori meliputi kategori intelegensi/kecerdasan, seksualitas, hewan yang menjijikkan serta kategori umum. <i>trash-talking</i> terjadi dalam situasi permainan yang berbeda-beda dimana hal ini mempengaruhi bagaimana makna <i>trash-talking</i> yang dilakukan. Situasi yang menyebabkan para pemain melakukan <i>trash-talking</i> dalam permainan antara lain yaitu mendapatkan tim yang memiliki performa permainan kurang baik, anggota tim yang egois, tim lawan yang terlalu kuat, kekalahan, pemain yang <i>toxic</i>, sinyal buruk.</p>
---	---	---	---	--------------------------------	--

3	Dampak Game Online: Studi fenomena perilaku <i>trash-talk</i> pada remaja	Nurul Warits Marinsa Putri, Hamiyati, & Shinta Doriza	Penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu fenomenologi perilaku <i>trash-talk</i> pada remaja dan memahami faktor penyebab perilaku <i>trash-talk</i> .	Penelitian kualitatif dengan metode Interpretative Phenomenological Analysis (IPA).	Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada ketiga informan, tentang “Faktor Penyebab Perilaku <i>Trash-talk</i> pada Remaja dalam Permainan Mobile Legends Bang-Bang” dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Faktor penyebab P1, P2 dan P3 berperilaku <i>trash-talk</i> dalam game online MLBB dapat dibagi menjadi dua faktor yakni faktor internal (faktor yang berasal dari dalam game) dan faktor eksternal (faktor yang berasal dari luar game). Faktor internal diantaranya: bermain dengan orang yang tidak dikenal, karakter pemain egois, pemain lainnya yang berperilaku <i>trash-talk</i> , keterbatasan bahasa pemain, pengaruh media <i>game online</i> MLBB, pemain yang tidak mengetahui <i>rule of game</i> dan cara bermain yang benar, hasil permainan yang tidak sesuai dengan ekspektasi pemain. Sedangkan faktor
---	---	---	---	---	---

					<p>eksternal diantaranya: perubahan cuaca, pengaruh lingkungan, gangguan yang ditimbulkan oleh <i>provider</i> penyedia jasa internet, alat atau media yang digunakan untuk bermain (HP) yang tidak memiliki spesifikasi sesuai kebutuhan <i>game</i>, dan pengaruh media online.</p>
--	--	--	--	--	---

4	<i>Trash-Talking</i> Dalam Game Online Pada User Game Online Di Indonesia (Etnografi Virtual <i>Game Online</i> Mobile legends dan Arena of Valor)	Linda Apriliya Sugiono	Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis terhadap <i>trash-talking</i> saat bermain <i>game online</i> Mobile Legends dan Arena Of Valor.	teknik analisis kualitatif menggunakan metode etnografi virtual.	Hasil dari penelitian yang telah dijelaskan peneliti dapat menyimpulkan bahwa <i>trash-talking</i> oleh <i>user game online</i> Mobile Legends dan Arena of Valor secara verbal dengan menggunakan tekstual. Hal ini dapat kita dapati dari interaksi informan melalui fasilitas <i>chatbox</i> yang disediakan oleh game dan hasil wawancara mendalam bersama empat informan. Dalam membuat <i>user name</i> pada <i>game online</i> oleh <i>user</i> Indonesia masih ada yang menggunakan nama asli dan tidak dampak apapun sama halnya dengan <i>user name</i> dengan kategori <i>anonymity</i> dan <i>partial anonymity</i> .
---	--	------------------------	--	--	---

**Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu**

## 2.2. Teori dan Konsep yang digunakan

### 2.2.1 Teori Penelitian

#### 2.2.1.1 Kebiasaan

Kebiasaan berasal dari kata biasa, yang mengandung arti pengulangan atau sering melakukan walau

dalam waktu yang berbeda dan ditempat yang berbeda pula. Kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan tidak terlepas dari sebuah nilai-nilai atau values. Kebiasaan yaitu sesuatu yang biasa dikerjakan, tingkah laku yang sering diulang sehingga lama-kelamaan menjadi otomatis dan bersifat menetap (Nurfirdaus & Risnawati, 2019). Menurut (Arief et al., 2022), kebiasaan adalah hal yang sama yang dipelajari oleh seseorang dan dilakukan secara berulang-ulang.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Kebiasaan adalah sesuatu yang biasa dilakukan secara berulang-ulang dan bersifat menetap.

#### **2.2.1.2 Interpersonal Skill**

Secara etimologis, Komunikasi terjemahan dari Bahasa Inggris *Communication* berasal dari Bahasa Latin *Communis* yang artinya sama. Mengadakan komunikasi artinya mengadakan “kesamaan” dengan orang lain. Komunikasi pada hakikatnya adalah membuat komunikan (orang yang menerima pesan) dengan komunikator (orang yang memberi pesan) sama-sama atau sesuai (*turned*) untuk suatu pesan (Solihat et al., 2014).

Menurut (Griffin et al., 2019) Komunikasi adalah proses relasional dalam menciptakan dan menafsirkan pesan yang menghasilkan respons. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Komunikasi adalah penyampaian pesan komunikator dengan komunikan agar pesan dapat diterima dan dimengerti sehingga menghasilkan respons.

### 2.2.5.1 Prinsip Komunikasi

Menurut Seiler dalam (Solihat et al., 2014) untuk dapat memahami hakikat komunikasi, kita perlu mengetahui prinsip dasar dari komunikasi tersebut. Adapun prinsip dasar komunikasi adalah:

1. **Komunikasi adalah suatu proses**, yang dimaksud proses disini adalah suatu kegiatan yang berlangsung secara terus menerus secara berkesinambungan. Tidak ada bentuk yang baku bagi suatu proses, begitu juga dengan komunikasi yang selalu berubah-ubah menurut variasi dan elemen-elemen yang membentuknya. Dan sebagai suatu proses, komunikasi juga menuntut adanya hasil dari proses tersebut yaitu perubahan.

2. **Komunikasi adalah sistem**, proses Komunikasi terjadinya karena adanya elemen-elemen yang membangunnya, yaitu komunikator, pesan, media, komunike dan *feel*. Elemen-elemen ini berkaitan satu sama lainnya, jika salah satu elemen mendapat gangguan maka akan menimbulkan gangguan pula pada elemen lainnya yang berdampak pada terganggunya proses tersebut. Inilah alasan mengapa komunikasi dikatakan suatu sistem.

3. **Komunikasi bersifat transaksi dan interaksi**, proses komunikasi pada intinya merupakan transmisi pesan antara komunikator dan komunikan, hal ini penyebab terjadinya transaksi dan berlangsung secara kontinu. Proses ini juga



mendukung untuk terjadinya interaksi antara mereka yang berkomunikasi

**4. Komunikasi dapat terjadi disengaja atau tidak sengaja**, komunikasi yang disengaja terjadi karena pesan yang dikirimkan oleh komunikator memiliki tujuan khusus terhadap penerima yang dimaksud. Idealnya, hal tersebut dapat menimbulkan efek yang diharapkan. Tetapi itu bukanlah hal yang mudah, banyak faktor yang mempengaruhinya. Komunikasi juga dapat terjadi secara tidak sengaja, tetapi dapat diterima dengan sengaja oleh siapa saja yang saat itu berada dalam jangkannya. Berdasarkan prinsip-prinsip tersebut diatas, dapat kita simpulkan bahwa komunikasi yang terjadi merupakan proses yang berlangsung secara berkesinambungan dan melibatkan elemen-elemen komunikasi secara keseluruhan. Proses ini dikatakan berhasil apabila pada akhirnya terjadi perubahan terhadap penerima pesan, sesuai dengan yang diharapkan pengirim pesan dan pada akhirnya akan menciptakan interaksi di antara mereka yang terlibat proses tersebut.

## 2.2.2 Konsep Penelitian

### 2.2.2.1 *Trash-talking*

*Trash-talking* adalah tindakan menghina dan ungkapan serapah yang dilakukan untuk merendahkan lawan bicara. *Trash-talking* dapat dilakukan oleh tim sendiri maupun tim lawan. Menurut pendapat (Yip et al., 2018), terdapat empat karakteristik dari *trash-talk*. Pertama,

*trash-talk* adalah ketidaksopanan yang diungkapkan dalam konteks kompetitif di mana dua pihak atau lebih bersaing untuk mendapatkan sumber daya, pengakuan, atau status.

Kedua, *trash-talking* adalah komunikasi agresif yang melibatkan ejekan atau membesar-besarkan diri sendiri. Ejekan bisa bersifat jahat atau main-main. Dalam interaksi kompetitif dengan pesaing, *trash-talking* sering kali ditandai dengan niat untuk merugikan lawan dan melibatkan ejekan yang mengkritik identitas, keanggotaan kelompok, kompetensi atau kinerja lawan. Dalam interaksi kompetitif dengan teman, *trash-talking* sering kali memiliki niat baik yang ditandai dengan ejekan yang menggabungkan ejekan atau membesar-besarkan diri dengan humor.

Ketiga, *trash-talking* dapat terjadi dengan atau tanpa kehadiran lawan bicara. Dalam interaksi dyadic ketika target hadir, *trash-talking* disiarkan langsung kepada target untuk meninggikan diri dan/atau mengecilkan target. Namun, *trash-talking* juga bisa terjadi ketika targetnya tidak ada. Bahkan ketika targetnya tidak ada, seorang *trash-talker* dapat melontarkan komentar-komentar yang menyombongkan dirinya sendiri atau komentar-komentar yang menghina lawannya. Komentar-komentar ini mungkin meningkatkan kepercayaan diri *trash-talker*, mengubah persepsi status khalayak, atau memengaruhi perilaku sasaran ketika pesannya akhirnya sampai ke sasaran.

Keempat, *trash-talking* memiliki kualitas yang bervariasi, mulai dari hinaan kasar hingga pengamatan yang jenaka. Bentuk pembicaraan sampah yang kasar atau blak-

blakan sering kali mengandalkan penghinaan langsung dan agresi terang-terangan. Misalnya, pembicaraan sampah mungkin berisi komentar rasis atau seksis tentang lawannya. Bentuk pembicaraan sampah yang lebih canggih menunjukkan daya cipta dan mungkin mencakup sarkasme, hiperbola, dan metafora.

Secara keseluruhan, *trash-talking* kemungkinan besar akan mempengaruhi kognisi dan perilaku baik pada orang yang melakukan *trash-talking* maupun targetnya. Artinya, pesaing menggunakan *trash-talking* untuk mengintimidasi, mengalihkan perhatian, atau mempermalukan target, dan meningkatkan moral *trash-talker*. Demikian pula, dalam kelompok, seorang pemimpin yang terlibat dalam *trash-talking* dapat memotivasi anggota tim. Terdapat empat elemen dari *Trash-talking*, yaitu komunikasi agresif, tindakan menghina, motivasi, dan kesadaran. Menurut (Masnuna & Nurjihan, 2022) komunikasi agresif adalah seseorang yang mempunyai keinginan untuk mendominasi segalanya, biasanya dengan melakukan intimidasi serta kritik yang tajam pada lawan bicara.

#### **2.2.2.2 Mobile Legends**

Jenis *game* yang saat ini banyak diminati adalah MOBA. MOBA (*Massive Online Battle Arena*) adalah salah satu jenis permainan *online* yang menggabungkan dua jenis permainan yaitu RTS (*Real-Time Strategy*) dan RPG (*Role Playing Game*) dimana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dalam rangka untuk menghancurkan markas lawan. Setiap karakter yang dimainkan mempunyai peran dengan kelebihan dan

kekurangannya masing-masing sehingga dituntut kerjasama dengan anggota tim untuk memenangkan permainan. Contoh *game* jenis ini antara lain World of Warcraft, DotA, League of Legends, Mobile Legends, Vainglory, dll. Saat ini *game online* yang paling banyak digemari oleh anak-anak, remaja hingga dewasa adalah *game mobile legends* yang berbasis android. Mobile Legend: Bang Bang merupakan salah satu *game online Multiplayer Battle Arena* MOBA di Android yang mirip dengan DOTA di game PC, Bagi para *gamers* yang pernah memainkan DOTA 2 di Indonesia Mobile Legend: Bang-bang sepertinya semakin populer (A S Chan et al 2020). Elemen dari Mobile Legends yaitu Intensitas bermain dan *hero*.

### 2.2.2.3 Generasi Z

Generasi Z adalah generasi yang lahir pada tahun 1995 - 2012. Dalam (Sakitri, 2021) Generasi Z tidak cukup hanya dicirikan berdasarkan tahun lahir, melainkan juga sosio-historis yang dihadapinya. Salah satu ciri yang sangat kuat dari Generasi Z adalah akses dan ketergantungan terhadap teknologi, *gadget* dan pelacakan informasi secara acak. Mereka bukan generasi yang secara tekun membaca suatu narasi melalui buku-buku cetak. Sebaliknya, mereka lebih menikmati informasi yang bertebaran di dunia internet, terutama yang berbentuk visual dan gambar. Karena hal itu, Generasi Z disebut juga dengan Generasi Internet atau Generasi Net. Elemen dari Gen Z yaitu Usia dan Peka terhadap teknologi. Generasi Z mempunyai karakteristik tersendiri yaitu :

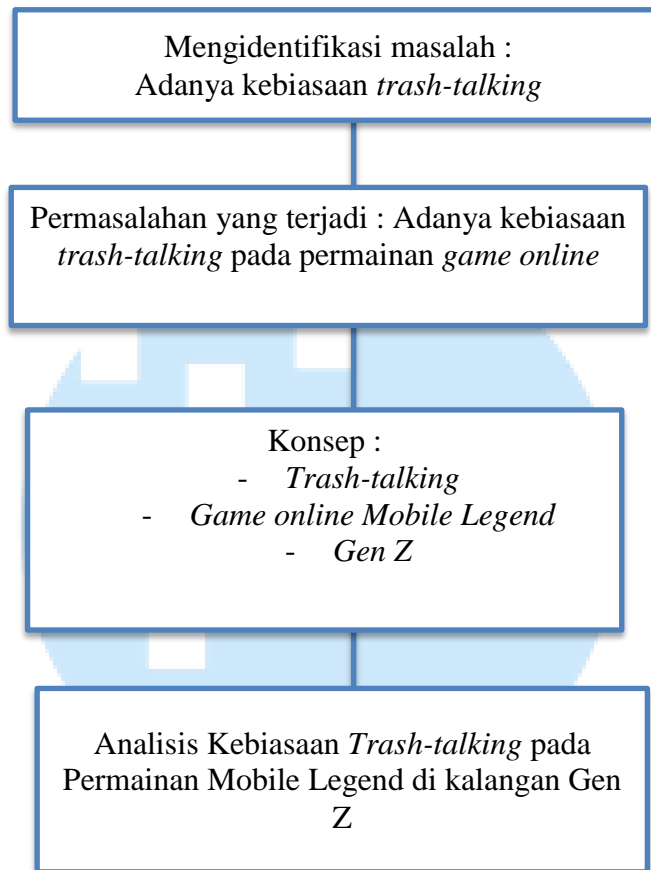
1. Fasih menggunakan teknologi, paham web, dan ramah aplikasi. Gen Z adalah “generasi digital” yang pandai dan gandrung terhadap teknologi informasi dan berbagai aplikasi komputer. Mereka dengan mudah mengakses berbagai

informasi yang mereka inginkan secara mudah dan cepat, baik untuk kepentingan pendidikan maupun kepentingan hidup kesehariannya.

2. Sangat menyukai berkomunikasi menggunakan media sosial seperti facebook, twitter atau SMS. Melalui media ini mereka jadi lebih bebas berekspresi dengan apa yang dirasa dan dipikir secara spontan.
3. Cenderung kurang dalam berkomunikasi secara verbal, cenderung egosentris dan individualis, cenderung ingin serba instan, tidak sabaran, dan tidak menghargai proses.

### 2.3 Alur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan adanya rasa penasaran terhadap dampak dari kebiasaan *trash-talking* dalam permainan *game* online. Oleh karena itu, penulis ingin meneliti lebih lanjut dengan menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan sifat penelitian deskriptif.. Penelitian ini menggunakan konsep kebiasaan yang digunakan sebagai jembatan pemikiran untuk meneliti kebiasaan dari *trash-talking*. Alur penelitian yang dilakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut :



**Gambar 2. 1 Alur Penelitian**

Sumber : Penulis

