

TOXIC BEHAVIOR DALAM FITUR IN-GAME CHAT PEMAIN GAME

ONLINE DOTA 2

(Studi Etnografi *Virtual* dalam Game Online Dota 2)



Skripsi

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta Untuk Memenuhi
Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi**

Disusun Oleh:

Pradana Putra Nayottama

17107030083

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2022

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Pradana Putra Nayottama

Nomor Induk Mahasiswa : 17107030083

Program studi : Ilmu Komunikasi

Konsentrasi : Public Relations

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya yang berjudul "TOXIC BEHAVIOR DALAM FITUR IN-GAME CHAT PEMAIN GAME ONLINE DOTA 2", yang diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah hasil/ penelitian sendiri bukan plagiasi dari karya/ penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 21 Juli 2022

Yang menyatakan,



Pradana Putra Nayottama

NIM. 17107030083

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA



Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 0812272 Fax. 519571 YOGYAKARTA 55281

NOTA DINAS PEMBIMBING FM-UINSK-PBM-05-02/RO

Hal : Skripsi

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah memberikan, mengarahkan dan mengadakan perbaikan seperlunya maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Pradana Putra Nayottama
NIM : 17107030083
Prodi : Ilmu Komunikasi
Judul :

TOXIC BEHAVIOR DALAM FITUR IN-GAME CHAT PEMAIN GAME ONLINE DOTA 2 (Studi Etnografi Virtual dalam Game Online Dota 2)

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi.

Harapan saya semoga saudara segera dipanggil untuk mempertanggung-jawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian atas perhatian Bapak, saya sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 13 Juli 2022
Pembimbing


Drs. Siantari Rihartono, M.Si
NIP. 19600323 199103 1 002

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-830/Un.02/PP.00.9/08/2022

Tugas Akhir dengan judul : TOXIC BEHAVIOR DALAM FITUR IN-GAME CHAT PEMAIN GAME ONLINE DOTA 2 (Studi Etnografi Virtual dalam Game Online Dota 2)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : PRADANA PUTRA NAYOTTAMA
Nomor Induk Mahasiswa : 17107030083
Telah diujikan pada : Rabu, 10 Agustus 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Drs. Siantari Rihartono, M.Si
SIGNED

Valid ID: 62f82acdd8c



Penguji I
Lukman Nusa, M.I.Kom.
SIGNED

Valid ID: 630304696b7c



Penguji II
Dr. Diah Ajeng Purwani, S.Sos, M.Si
SIGNED

Valid ID: 6303089f55bea



Yogyakarta, 10 Agustus 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 600338223e501

HALAMAN MOTTO

“I’d rather be hated for who I am, than loved for who I am not. Wanting to be someone else is a waste of the person you are.”

- Kurt Cobain

“Every no gets me closer to a yes.”

- Mark Cuban



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb.

Alhamdulillah hirabbil alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kepada kita semua nikmat iman, ihsan, dan islam sehingga berkat karunianya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penyusunan Skripsi berjudul “TOXIC BEHAVIOR DALAM FITUR IN-GAME CHAT PEMAIN GAME ONLINE DOTA 2 (Studi Etnografi *Virtual* dalam Game Online Dota 2)” yang merupakan salah satu bentuk pertanggung jawaban untuk mendapatkan gelar starta satu Ilmu Komunikasi.

Dalam penyusunan skripsi ini, banyak pihak yang telah membantu serta membimbing. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
3. Bapak Dr. Rama Kertamukti, S.Sos., MSn., selaku selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
4. Bapak Drs. Siantari Rihartono, M.Si. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing peneliti dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak Lukman Nusa, M.I.Kom. selaku Dosen Penguji I dan Ibu Dr. Diah Ajeng Purwani, S.Sos, M.Si selaku Dosen Penguji II.
6. Segenap keluarga dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
7. Raevansya Arya Kanigara, Taufiq Wibowo, Umar Abdul Aziz, Irfan Yahya Abdillah, Muhammad Raihan Arkana, Michael Jonathan, Ricky Arista Kurniawan dan Bangkit Hadi Jaya Santoso selaku narasumber wawancara yang telah meluangkan waktu, pikiran dan tenaganya.
8. Keluarga tercinta saya.
9. Kepada seluruh teman-teman yang saya cintai.
10. Dan semua pihak yang tidak bisa dikatakan satu persatu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan amalan balasan kepada semua pihak yang membantu mulai dari pra penelitian sampai dengan pasca penelitian. Penulis mengetahui masih banyak kekurangan ini, baik dari segi tata bahasa, susunan kalimat maupun isi. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati, penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun.

Terimakasih.

Wassalamualaikum wr.wb

Yogyakarta, 11 Juli 2022



Pradana Putra Nayottama

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
SURAT PERNYATAAN	i
NOTA DINAS PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Telaah Pustaka	7
F. Landasan Teori.....	12
G. Kerangka Pemikiran.....	21
H. Metodologi	22
BAB II	33
A. Profil Game Online Dota 2.....	33
B. Hero	34
C. Rank.....	36
D. Skena Kompetitif Dota 2.....	36
E. Tim Profesional	38
F. Chatwheel	40
BAB III	41
A. Boundary Invaders dalam Fitur In – Game Chat Pemain Game Online Dota 2 43	
1. <i>Chatbox</i>	44

2. <i>Microphone</i>	44
3. <i>Chat wheel</i>	46
B. Abusers dalam Fitur In – Game Chat Pemain Game Online Dota 2.....	46
1. <i>Chatbox</i>	47
2. <i>Microphone</i>	48
3. <i>Chat wheel</i>	48
C. Manipulators dalam Fitur In – Game Chat Pemain Game Online Dota 2 ...	50
1. <i>Chatbox</i>	50
2. <i>Microphone</i>	52
3. <i>Chatwheel</i>	52
D. Bullies dalam Fitur In – Game Chat Pemain Game Online Dota 2.....	52
1. <i>Chatbox</i>	53
2. <i>Microphone</i>	55
3. <i>Chatwheel</i>	55
E. Narcissists dalam Fitur In – Game Chat Pemain Game Online Dota 2.....	56
1. <i>Chatbox</i>	57
2. <i>Microphone</i>	58
3. <i>Chatwheel</i>	59
F. Psychopath dalam Fitur In – Game Chat Pemain Game Online Dota 2.....	59
1. <i>Chatbox</i>	61
2. <i>Microphone</i>	62
3. <i>Chatwheel</i>	63
G. Doubters dalam Fitur In – Game Chat Pemain Game Online Dota 2	63
1. <i>Chatbox</i>	64
2. <i>Microphone</i>	66
3. <i>Chatwheel</i>	66
H. Jokers dalam Fitur In – Game Chat Pemain Game Online Dota 2.....	66
1. <i>Chatbox</i>	67
2. <i>Microphone</i>	68
3. <i>Chatbox</i>	68
I. Analisis Data.....	68
BAB IV	75
A. Kesimpulan	75

B. Saran.....	76
Daftar Pustaka.....	77
Lampiran	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. data device yang digunakan untuk bermain game	2
Gambar 2. Analisis Media Siber	26
Gambar 3. Hero Strength	34
Gambar 4. Hero Agility.....	35
Gambar 5. Hero Intelligence	35
Gambar 6. Rank Dota 2.....	36
Gambar 7. data prizepool turnamen e-sport.....	37
Gambar 8. voice chatwheel.....	40
Gambar 9. chatwheel.....	40
Gambar 10. contoh boundary invaders	44
Gambar 11. contoh boundary invaders	44
Gambar 12. contoh boundary invaders	45
Gambar 13. penggunaan chatwheel pada boundary invaders	46
Gambar 14. contoh taunting melalui fitur chatbox	47
Gambar 15. Contoh taunting menggunakan fitur tip	47
Gambar 16. penggunaan chatwheel pada abusers.....	48
Gambar 17. fitur chatwheel spray paint	49
Gambar 18. contoh manipulators	50
Gambar 19. contoh manipulators	51
Gambar 20. contoh bullies di akhir permainan	53
Gambar 21. contoh bullies di akhir permainan	54
Gambar 22. contoh bullies di akhir permainan	55
Gambar 23. penggunaan chatwheel pada bullies	55
Gambar 24. penggunaan voice chatwheel pada	55
Gambar 25. contoh narcissists saat game berjalan.....	57
Gambar 26. contoh narcissists saat akhir permainan	57
Gambar 27. penggunaan chatwheel pada narcissists	59
Gambar 28. contoh psycopath nature prophet jungle.....	60
Gambar 29. contoh psycopath.....	61
Gambar 30. contoh psycopath legion commander jungle.....	62
Gambar 31. penggunaan voice chatwheel pada psycopath.....	63
Gambar 32. penggunaan chatwheel pada psycopath.....	63
Gambar 33. contoh doubters	64
Gambar 34. contoh doubters	65
Gambar 35. contoh doubters	67
Gambar 36. contoh doubters	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi wawancara dengan Irfan Yahya selaku partisipan wawancara.....	79
Lampiran 2. Dokumentasi wawancara dengan Umar Abdul Aziz selaku partisipan wawancara.....	79
Lampiran 3. Dokumentasi wawancara dengan Muhammad Raihan Arkana selaku partisipan wawancara.....	79
Lampiran 4. Dokumentasi wawancara dengan Taufiq Wibowo selaku partisipan wawancara.....	80
Lampiran 5. Dokumentasi wawancara dengan Michael Jonathan selaku partisipan wawancara.....	80



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRACT

Based on the results of research conducted by researchers, Dota 2 is the most popular Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) game in the world, the number of players and the community formed makes the game Dota 2 unavoidable from toxic behavior. Toxic behavior in the game Dota 2 has become a common thing to do. This is due to the many internal and external factors that affect Dota 2 game players. There are various observations in terms of cyberspace, virtual communities, interactivity, hypertext and multimedia regarding the toxic behavior that occurs in the Dota 2 game.

The purpose of this study is to explain how to determine toxic behavior in the in-game chat feature as a virtual communication for Dota 2 online game players. This type of research is a virtual ethnographic study and using Computer-mediated Communication (CMC) theory. Data was obtained from observations and interviews with 8 (eight) Dota 2 game players with different rank levels. This research will describe the toxic behavior that occurs between Dota 2 players.

Keywords : *Toxic Behavior, Virtual Communication, Cyberspace, Online Games, Computer - mediated Communication*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

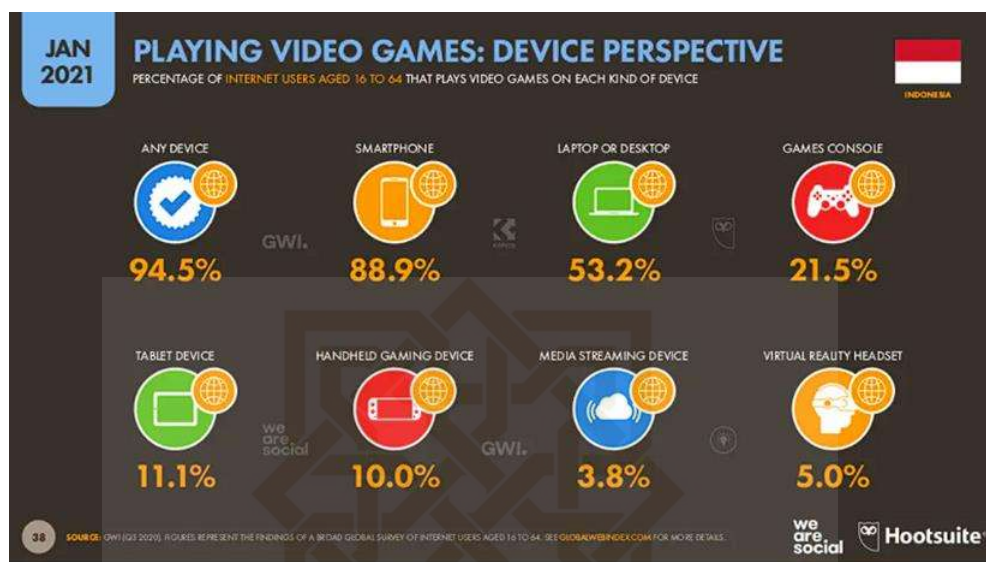
A. Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan teknologi yang pesat dan tidak henti-hentinya melahirkan berbagai macam produk teknologi. Produk teknologi ini dirancang untuk memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia. Internet merupakan salah satu contoh kemajuan teknologi yang saat ini banyak digunakan oleh masyarakat. Internet berguna sebagai media komunikasi dan kesenangan bagi penggunanya selain sebagai sumber informasi.

Ketersediaan internet sebagai media komunikasi memudahkan pengguna untuk berkomunikasi dan terhubung satu sama lain. Sementara itu, internet berguna untuk mengakses hiburan online seperti menonton film atau mendengarkan musik, serta bermain game online.

Game online merupakan salah satu hiburan online yang sangat diminati oleh banyak pengguna internet. Game online berbeda dengan game – game klasik seperti *arcade game*, *PlayStation*, ataupun Nintendo yang membutuhkan berbagai komponen untuk bermain, game online dapat kita mainkan dengan menggunakan device ataupun gawai yang kita gunakan sehari – hari seperti laptop atau *handpone*. Mengakses game online juga sangat mudah, kita hanya perlu mengakses situs game melalui *browser* atau mendownload game yang kita hendak mainkan.

Gambar 1. data device yang digunakan untuk bermain game



Sumber : <https://wearesocial.com/blog/2021>

Menurut data dari We Are Social per Januari 2021, data pengguna internet yang bermain video game di gadget mereka adalah 88,9 % menggunakan smartphone, 53,2% menggunakan laptop atau komputer (desktop), yang menunjukkan bahwa pengguna internet yang bermain game menggunakan bermacam – macam platform tersebut sangat banyak, karena mayoritas pengguna internet pernah bermain game. Hal ini disebabkan karena banyaknya game – game yang seru dan mudah dimainkan untuk kategori pemula, dan juga game – game yang memiliki kualitas gambar yang bagus dan pola permainan yang seru bagi para pecandu game, sehingga game – game tersebut mencakup ke berbagai kalangan. sejak tahun 2000-an warung internet dan game center menjamur di Indonesia. Game online pun juga mengalami perkembangan dan perubahan dari waktu ke waktu. Berbicara mengenai game, Bahkan di Indonesia sendiri pun sudah didirikan IeSPA (*Indonesia E-Sports Association*) dibawah naungan

Kemenpora. *E-sports* atau dalam Bahasa Indonesia berarti olahraga digital. Game yang termasuk dalam kategori *e-sports* seperti Dota 2, Counter – Strike : Global Offensive, League of Legends, Starcraft dan game lainnya yang dilakukan secara kompetitif dan dimainkan oleh para profesional gamers.

Salah satu game online paling banyak diminati sejak dahulu hingga sekarang adalah Dota 2. Dota 2 adalah singkatan dari *Defense of the Ancients* dimana game ini memiliki *genre* game MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang rilis pada 9 Juli tahun 2013. Game ini merupakan sekuel dari mod *Defense of the Ancients* pada game *Warcraft III: Reign of Chaos* dan *Warcraft III: The Frozen Throne*, mod ini didesain dan dirancang oleh *Icefrog* yang kemudian oleh *Valve* dikembangkan menjadi Dota 2.

Dota 2 terbagi dalam beberapa regional *server* utama, di Asia sendiri terdapat dua *server* utama yaitu ada SEA (*South East Asia*) yang meliputi negara – negara asia tenggara seperti Indonesia, Malaysia, Filipina dan juga *server* CN (*China*) yang merupakan *server* khusus untuk pemain dari negara China. Kemudian ada WEU (*Western Europe*) untuk negara – negara di benua Eropa bagian barat dan EEU (*Eastern Europe*) untuk negara – negara di benua Eropa bagian timur seperti Rusia dan Ukraina. Dilanjutkan untuk negara – negara di benua Amerika dengan dua *server* utama yaitu NA (*North America*) untuk negara – negara benua Amerika yang terletak di bagian utara seperti Kanada dan Amerika, kemudian yang kedua yaitu *server* SA (*South America*) untuk negara – negara benua Amerika yang terletak di bagian selatan seperti Brazil dan Peru.

Dota 2 merupakan game kompetitif berupa permainan kelompok antara 2 tim, masing – masing tim terdiri dari 5 pemain dan membutuhkan Kerjasama antar pemain untuk dapat memenangkan pertandingan. Oleh karenanya komunikasi menjadi salah satu hal yang dibutuhkan untuk berkoordinasi dengan pemain lainnya yang ada dalam satu tim. Komunikasi yang baik antar pemain juga dapat mempermudah tim untuk menyusun strategi dalam memenangkan permainan. Berbagai fitur komunikasi dalam Dota 2 mendukung para pemain saling berinteraksi pada waktu memainkan permainan. Namun sebaliknya apabila komunikasi antar pemain yang terjalin adalah komunikasi yang buruk, maka akan dapat memicu emosi antar pemain sehingga mereka cenderung akan melakukan tindakan negative yaitu *toxic behavior*.

Toxic berasal dari bahasa inggris yang artinya racun, racun yang dimaksud disini adalah ungkapan kata – kata yang mengandung umpatan, celaan hingga *bullying*. Sedangkan kata *behavior* sendiri memiliki arti perilaku, sehingga *toxic behavior* dapat diartikan sebagai perilaku negatif. *Toxic behavior* yang terjadi antara para pemain game online khususnya Dota 2 adalah seperti *griefing*, *flaming*, ataupun *cyberbullying*. Perilaku *toxic* ini biasanya muncul ketika ada ketegangan situasi antara satu orang dengan orang lain, saling ejek – mengejek dan saling menyerang satu – sama lain baik berupa verbal maupun non – verbal.

Perilaku *toxic* sangat dilarang oleh Allah SWT, dalam Surat An- Nisa' ayat 148 Allah SWT berfirman yang berbunyi :

عَلِيمًا سَمِيعًا اللَّهُ وَكَانَ ظُلْمٌ مِّنْ إِلَّا الْقَوْلِ مِنَ السُّوءِ الْجَهْرَ اللَّهُ يُحِبُّ لَا

Artinya : “Allah tidak menyukai perkataan buruk, (yang diucapkan) secara terus terang kecuali oleh orang yang dizalimi. Dan Allah Maha Mendengar, Maha Mengetahui.” (QS. An – Nisa’: 148)

Hal ini jelas bahwa perkataan buruk yang diucapkan oleh kita dapat menyebabkan kita celaka, karena apabila perbuatan yang kita lakukan tidak disukai oleh Allah SWT, maka kita akan berdosa dan sangat merugikan baik untuk diri kita sendiri maupun untuk orang lain.

Menurut (Teemu, 2017) menyebutkan bahwa *toxic behavior* merupakan perilaku buruk yang dapat mengurangi sportivitas dan menurunkan kualitas dalam bermain, khususnya dalam permainan game online yang membutuhkan sikap kerjasama di antara para pemain. Bahkan *toxic behavior* dapat memicu terjadinya konflik dalam tim, sehingga mengurangi koordinasi antar para pemain yang menyebabkan menurunnya kemungkinan tim dalam memenangkan permainan. Saat kita bermain Dota 2, kita diharuskan untuk berkomunikasi satu sama lain, hal ini yang membuka kemungkinan untuk para pemain untuk bersikap *toxic* satu sama lain saat bermain game Dota 2.

Pada game Dota 2 sendiri, terdapat 2 (dua) fitur *in-game* chat, yang pertama adalah chat tertulis yang disebut *chatbox* maupun chat lewat suara yang

disebut *voice chat* yang digunakan untuk berkomunikasi didalam maupun diluar tim. Namun, fitur ini justru malah dijadikan sebagai tempat saling ejek dan saling mengumpat baik di tim sendiri maupun ke tim lawan. Para pemain Dota 2 menjadikan *toxic behavior* ini sendiri menjadi sebuah kebiasaan, apabila ada sesuatu yang tidak sesuai dengan kehendak mereka. Tindakan *flaming* dan *cyberbullying* sendiri menjadi opsi pertama mereka apabila mereka melihat rekan tim yang tidak sesuai kehendak mereka. Apabila mereka menang, tindakan tersebut juga mereka lakukan untuk kepuasan mereka sendiri dan memiliki niat untuk merendahkan lawan.

Fenomena ini merupakan penyalahgunaan dari fitur yang disediakan oleh developer game Dota 2. Terdapat berbagai penyalahgunaan dalam penggunaan fitur chat maupun voice chat yang menjadikan lingkungan didalam game menjadi tempat yang tidak seharusnya. Banyak cara yang dilakukan *Valve Corporation* untuk mengurangi fenomena ini, mulai dari *penaly* dan *banned* untuk para pemain agar mematuhi aturan yang ada. Namun, hal ini tidak serta – merta menghilangkan fenomena tersebut, hal ini juga dikarenakan banyaknya faktor yang mempengaruhi dan fitur yang disediakan oleh developer juga mendukung terjadinya fenomena tersebut.

Peneliti tertarik mengambil fenomena *toxic behavior* karena pada game Dota 2 baik di dalam game maupun di komunitasnya menjadikan komunikasi yang bersifat *toxic* sebagai suatu kebiasaan bagi mereka saat berkomunikasi. Hal ini menarik untuk diteliti karena terjadi kontradiksi antara esensi bermain game

yang diperuntukan sebagai sarana bersenang – senang atau sebagai tempat melepas penat namun justru menjadi perang antar egoisme para pemain.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana *toxic behavior* dalam fitur in-game chat pemain game online Dota 2?

C. Tujuan Penelitian

Menganalisa *toxic behavior* dalam fitur in-game pemain game online Dota 2.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran berupa perilaku toxic yang terjadi di media virtual bagi akademisi dan mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta khususnya di Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran berupa perilaku toxic yang terjadi di media virtual bagi seluruh pemain Dota 2 maupun pemain game online lain untuk dijadikan kajian dan pembelajaran.

E. Telaah Pustaka

Pada sebuah penelitian dibutuhkan penelitian – penelitian terdahulu sebagai pembandingan yang relevan dengan topik yang dibahas pada penelitian ini. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa tinjauan pustaka yang relevan, adapun tinjauan pustaka yang digunakan sebagai berikut:

1. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fariz, yang berjudul “DAMPAK KOMUNIKASI TRASHTALK TERHADAP GAMERS DALAM PERMAINAN GAME ONLINE DOTA 2 DI WARUNG INTERNET TUMANG GAME ONLINE KABUPATEN JEMBER”. yang memiliki kesimpulan bahwa Trashtalk memiliki banyak faktor dan dampak yang cukup negatif bagi para gamers maupun pada individu lainnya. Trashtalk sendiri sebenarnya adalah kata-kata kotor yang dilontarkan kepada orang lain sebagai wujud ungkapan rasa emosional dengan tujuan melecehkan, bisa juga sebagai mengembalikan semangat untuk memenangkan permainan, dan yang terakhir adalah sebagai cara licik untuk membuat musuh menjadi jengkel sehingga musuh tidak focus pada permainan dan memudahkan untuk meraih kemenangan. Selanjutnya Factor penyebab trashtalk dibagi menjadi 2 yaitu internal dan eksternal. Faktor internal yaitu terdiri dari keterbatasan bahasa dari gamers tersendiri dan tidak mengikuti role games atau peraturan permainan Dota 2. Kemudian factor eksternal yaitu lingkungan atau kawasan sekitar warung internet game online Tumang. Sedangkan dampaknya dibagi menjadi dua kategori yaitu internal dan eksternal. Secara dampak internal yaitu meliputi report atau mendapatkan laporan dari gamers lain, dan banned akun atau pemblokiran akun. Kemudian dampak secara eksternal yaitu meliputi membentuk kepribadian buruk, konflik, dan sanksi sosial.

2. Pada penelitian yang dilakukan oleh Indah Amelia, yang berjudul “TOXIC DI MEDIA SOSIAL DALAM PANDANGAN AL-QUR’AN (Studi Terhadap Surah An-Nisa’: 148 Dan Surah Al-Mumtahanah: 02)”. yang memiliki kesimpulan bahwa ucapan buruk dilarang oleh Allah SWT, oleh karena itu hal tersebut tidak boleh dilakukan dan harus dihindari, bukan hanya ucapan yang diucapkan secara langsung, ucapan yang dikeluarkan tanpa bertemu secara langsung pun dilarang, seperti ucapan dalam bentuk berupa komentar-komentar yang ada di media sosial. Hal ini menimbulkan permusuhan, menimbulkan rasa benci sehingga akan memberi dampak negatif bagi orang lain. Dalam bermedia sosial misalnya memberi komentar dengan menggunakan kata-kata yang kasar, kata-kata celaan, kata-kata yang kotor dan sebagainya. Oleh sebab itu perilaku tersebut *toxic* dapat merugikan orang lain atau bahkan dapat merusak psikologinya. Melakukan perilaku toxic juga tentunya akan mendapat ganjaran dan balasan atas apa yang telah diperbuat, karena hal tersebut dilarang oleh Allah SWT.
3. Pada penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Hafinsa Alifanza, yang berjudul “GAME ONLINE DAN TRASH TALK (Studi Korelasional Antara Pola Bermain, Efektivitas Komunikasi dan Kelompok Bermain Gamer Game Dota 2 dengan Perilaku Trash Talk di Kalangan Gamer Dota 2 Kota Surakarta)”. yang memiliki kesimpulan bahwa semakin efektif

komunikasi yang dilakukan saat bermain Dota 2, maka semakin jarang mereka melakukan *trashtalk*.



Tabel 1. Telaah Pustaka

No.	Nama	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Ahmad Fariz	DAMPAK KOMUNIKASI TRASHTALK TERHADAP GAMERS DALAM PERMAINAN GAME ONLINE DOTA 2 DI WARUNG INTERNET TUMANG GAME ONLINE KABUPATEN JEMBER	Kualitatif	- Metode Penelitian	- Unit Analisis
2.	Indah Amelia	TOXIC DI MEDIA SOSIAL DALAM PANDANGAN AL-QUR'AN (Studi Terhadap Surah An-Nisa': 148 Dan Surah Al-Mumtahanah: 02)	<i>Library Research</i>	- Fenomena	- Metode Penelitian -
3.	Muhammad Hafinsa Alifanza	GAME ONLINE DAN TRASH TALK (Studi Korelasional Antara Pola Bermain, Efektivitas Komunikasi dan Kelompok Bermain Gamer Game Dota 2 dengan Perilaku Trash Talk di Kalangan Gamer Dota 2 Kota Surakarta)	Kuantitatif	- Objek penelitian	- Metode Penelitian

Sumber : Olahan Peneliti

F. Landasan Teori

1. *Toxic Behavior*

Toxic behavior atau perilaku *toxic* secara umum kita dapat artikan sebagai perilaku yang merusak kenyamanan orang lain secara sengaja. Tipe perilaku *toxic* di setiap game bisa berbeda-beda, namun secara umum perilaku *toxic* di game online adalah interaksi sosial yang meliputi *trash*talk, mengganggu pemain lain, bertingkah usil / ngawur, main curang, dan sebagainya.

Menurut, (Kwak, 2015) terdapat beberapa hal yang membuat dunia maya rawan menjadi tempat munculnya perilaku *toxic*, yaitu:

a. Elemen kompetitif.

Pada umumnya berbagai game online yang bersifat kompetitif mendorong kita untuk mengutamakan kemenangan di atas segala-galanya, dan kita akan merasa bahwa game tersebut tidak terasa menyenangkan.

b. Anonimitas.

Karena kita terlindung di balik *nickname* atau nama didalam game, dan beranggapan tidak akan bertemu langsung dengan orang-orang yang bermain bersama kita, sehingga membuat kita merasa bahwa semua ucapan atau perilaku kita di game online tidak memiliki konsekuensi.

c. *Counterfactual Thinking*

Sebuah fenomena psikologi di mana ketika terjadi hal yang tidak diinginkan, kita cenderung membayangkan kejadian alternatifnya. *counterfactual thinking* dapat mendorong kita untuk menyalahkan orang lain pada suatu keadaan.

Menurut (Chantopher, 2017) ada beberapa indikator yang dapat membantu untuk mengetahui apakah seseorang itu toxic atau tidak, yaitu :

a. Boundary Invaders (Penjajah Batas)

Seseorang yang selalu mendapat apa yang dia inginkan, mengambil alih situasi, berusaha hingga batas kemampuannya, selalu menentang dan tidak pernah membalas kebaikan yang orang lain berikan bahkan melupakannya begitu saja.

b. Abusers (Pelaku Kekerasan)

Seorang pelaku kekerasan yang berupa tidak hanya fisik namun juga secara emosional, mempermainkan perasaan korbannya melalui hinaan. Akan melakukan apapun untuk keinginannya, termasuk kekuatan, popularitas untuk membujuk orang lain agar melakukan sesuatu yang dia inginkan.

c. Manipulators (Perekayasa)

Seseorang yang merekayasa suatu keadaan untuk keuntungan pribadinya yang berdampak buruk pada seseorang. Lebih-lebihkan suatu hal adalah kesukaannya termasuk kehidupan sehari-harinya yang tampak selalu senang atau selalu sedih setiap saat.

d. Bullies (Penggangu)

Seseorang yang senang menghina orang lain yang bertujuan untuk menaikkan dirinya didepan orang banyak. Tampak agresif, selalu beranggapan bahwa kekejaman itu adalah sesuatu yang bagus, dan memiliki

pandangan yang paling kuat adalah pemenang dan yang lainnya adalah pecundang.

e. Narcissists (Narsis)

Seseorang yang mencintai dirinya secara berlebihan, membuat dia berpandangan bahwa hidup orang lain itu menyedihkan. Disukai, dicintai, dan dihormati adalah masalah hidup dan mati bagi mereka. Selalu beranggapan bahwa semua orang menyukainya adalah alasan dia membenci orang lain, apabila orang itu tidak sesuai dengan harapannya dia akan sangat marah, dendam, bahkan melukai orang tersebut.

f. Psychopaths (Psikopat)

Karakteristik dari seseorang yang tidak memiliki hati nurani sama sekali, kurangnya rasa empati dan kemampuan untuk belajar dari kesalahan, sanksi, atau keburukan dirinya sendiri. Tidak memiliki perasaan apapun pada semua orang, apapun yang dilakukannya bertujuan untuk dirinya sendiri.

g. Doubters (Peragu)

Seseorang yang selalu meragukan orang lain, dia menganggap bahwa hanya dirinya lah yang paling pantas. Ketika lawan bicaranya tidak bersamanya dia akan menyesuaikan dirinya, namun ketika lawan bicaranya sedang bersamanya dia akan tersiksa oleh ketidakpastian sikap lawan bicaranya, dia akan selalu menganggap ada orang yang lebih baik dari lawan bicaranya.

h. Jokers (Pelawak)

Seseorang yang pandai dalam membuat candaan, sedikit kejam, candaannya bukan untuk tertawa bersama orang tersebut, namun untuk menertawakan seseorang.

2. Fitur In – game Chat Dota 2

Fitur komunikasi merupakan fitur sangat penting dalam game bergenre MOBA seperti game Dota 2, hal ini dikarenakan game Dota 2 mengharuskan kita untuk berkomunikasi secara intens dengan pemain satu tim lainnya untuk meraih kemenangan. Menurut (Junep & Frenky, 2017) fitur in – game chat dalam game Dota 2 dibagi menjadi 3 (tiga) yaitu :

1. *Chatbox*

Chatbox merupakan sebuah fasilitas komunikasi yang disediakan dalam game Dota 2 untuk berkomunikasi dengan pemain lain dengan menggunakan komunikasi virtual yang bersifat tulisan. Komunikasi virtual dengan menggunakan *chatbox* ini mempunyai kelebihan yaitu dapat dilihat kembali. Obrolan yang telah dilakukan selama pemain memainkan game tersebut, dan kekurangan dalam menggunakan *chatbox* ini adalah terlalu lambat untuk menggunakannya karena harus mengetik dan menekan tombol pada keyboard untuk menyampaikan pesan dari *chatbox* tersebut. *Chatbox* juga dapat mengirimkan pesan kepada pemain lawan atau *enemy* dengan menggunakan tombol “shift + enter” pada keyboard.

2. *Microphone*

Microphone merupakan sebuah fitur komunikasi yang disediakan dalam game Dota 2 untuk berkomunikasi secara lisan dengan pemain lain. Fasilitas komunikasi virtual dengan menggunakan *microphone* ini sangat membantu dalam bermain game Dota 2 karena game Dota 2 merupakan permainan yang harus mempunyai teamwork atau kerjasama, menggunakan *microphone* merupakan sesuatu yang sangat membantu untuk berkomunikasi dengan cepat kepada pemain lain. Kelebihan *microphone* adalah dapat berkomunikasi dengan cepat, dan kekurangannya adalah ketika menggunakan *microphone*, kadang mempunyai gangguan suara pada headset jika headsetnya kurang bagus atau settingan audio pada game Dota 2 tersebut tidak cocok.

3. *Chat wheel*

Chatwheel merupakan sebuah fitur komunikasi yang disediakan dalam game Dota 2 untuk berkomunikasi secara tulisan, tetapi tanpa harus mengetik karena jenis fitur komunikasi seperti ini lebih mudah digunakan oleh pemain, tinggal menekan tombol yang telah diatur dan memiliki beberapa konteks tulisan yang telah disediakan untuk melakukan komunikasi dengan pemain lain secara cepat.

3. Computer - mediated Communication (CMC)

Computer - mediated communication (CMC) mengacu kepada komunikasi yang terjadi antara satu orang dengan orang yang lain melalui media elektronik dalam format yang dimediasi oleh komputer. (Thurlow, 2004)

Menurut (December, 1997) Computer Mediated Communication adalah proses manusia berkomunikasi via komputer, dengan melibatkan seseorang, dalam situasi konteks tertentu, dengan terlibat dalam proses untuk membentuk media sebagai tujuan

Menurut Herring dalam (Budiargo, 2015) Computer Mediated Communication (CMC) dapat secara sederhana diartikan sebagai komunikasi yang terjadi antara orang dengan menggunakan media komputer atau melalui komputer.

Sebuah bentuk komunikasi dapat dimasukkan ke dalam kategori CMC adalah ketika dua atau beberapa orang didalamnya hanya dapat saling berkomunikasi atau bertukar informasi melalui komputer yang termasuk ke dalam teknologi komunikasi baru.

Mengirim dan menerima email, menggunakan *smartphone*, atau bahkan mengunduh atau mengunggah gambar atau video juga bisa dikategorikan sebagai CMC. Jika hendak dibedakan dengan bentuk komunikasi massa yang asumsinya sama-sama menggunakan media, CMC digunakan utamanya untuk interaksi sosial.

Pada era globalisasi ini CMC semakin berkembang sejalan dengan pesatnya teknologi berbagai aplikasi menyuguhkan fitur obrolan pribadi ataupun obrolan umum. Seperti email, discord dan hampir semua game online di era sekarang telah menggunakan CMC sebagai fitur atau media pendukung para pemain dalam melakukan interaksi baik pada tim ataupun tim lawan.

4. *New Media*

New media atau media baru adalah istilah yang dimaksudkan untuk mencakup kemunculan digital, komputer, atau jaringan teknologi informasi dan komunikasi di akhir abad ke-20. Teknologi yang digambarkan sebagai “media baru” adalah digital, dan sering kali memiliki karakteristik dapat dimanipulasi, bersifat jaringan, padat, mampat, interaktif, dan tidak memihak. Media baru bukanlah televisi, film, majalah, buku atau publikasi berbasis kertas. Beberapa fungsi dari media baru ini misalnya untuk mencari informasi, menambah ilmu pengetahuan, mencari pekerjaan, bahkan mungkin hanya untuk bermain game, karena medianya yang semakin multifungsi maka semakin banyaklah para pemakai yang menggunakannya.

New media sangat berkaitan erat dengan teknologi. Oleh karena itu, *new media* sering dikait-kaitkan dengan pengembangan teknologi yang sekarang sedang berkembang pesat. Rice dalam (McQuail, 2005) mengidentifikasi empat kategori utama media baru yang berbagi kesamaan dalam saluran tertentu dan dibedakan menurut jenis penggunaan, isi dan konteks, sebagai berikut:

a. Media komunikasi interpersonal

Telepon yang awal tujuan utamanya untuk bekerja, tetapi sekarang menjadi lebih bersifat pribadi. Secara umum, isinya adalah lebih rahasia dan mudah rusak seperti terkena virus dan hubungan yang dibangun mungkin lebih penting daripada informasi yang disampaikan.

b. Media permainan interaktif

Ini adalah video game komputer utama yang berbasis, dan ditambah perangkat virtual reality. Inovasi utamanya terletak pada interaktivitas antar pengguna/pemain. Dan mungkin saat komunikasi berlangsung ‘proses’ lebih cenderung mendominasi dari penggunaan medianya. Dalam kategori inilah game online mengambil tempat.

c. Media pencarian informasi

Internet merupakan contoh dari yang disebut media pencarian informasi, internet dipandang sebagai perpustakaan dan sumber dari data yang paling luas, aktual dan cepat. Selain internet, telepon selular (Handphone) juga banyak dipakai untuk saluran informasi, seperti siaran teleteks dan data radio atau biasa disebut *General Package Radio Service (GPRS)*.

d. Media partisipatif kolektif

Beberapa kategori yang termasuk adalah penggunaan internet untuk berbagi dan bertukar informasi, ide, dan pengalaman. Biasanya, pengguna media melalui media komputer berkembang aktif membina hubungan pribadi. Mulai dari

hubungan yang hanya sebatas karier, bisnis dan sebagainya sampai pada hubungan yang afektif dan emosional.

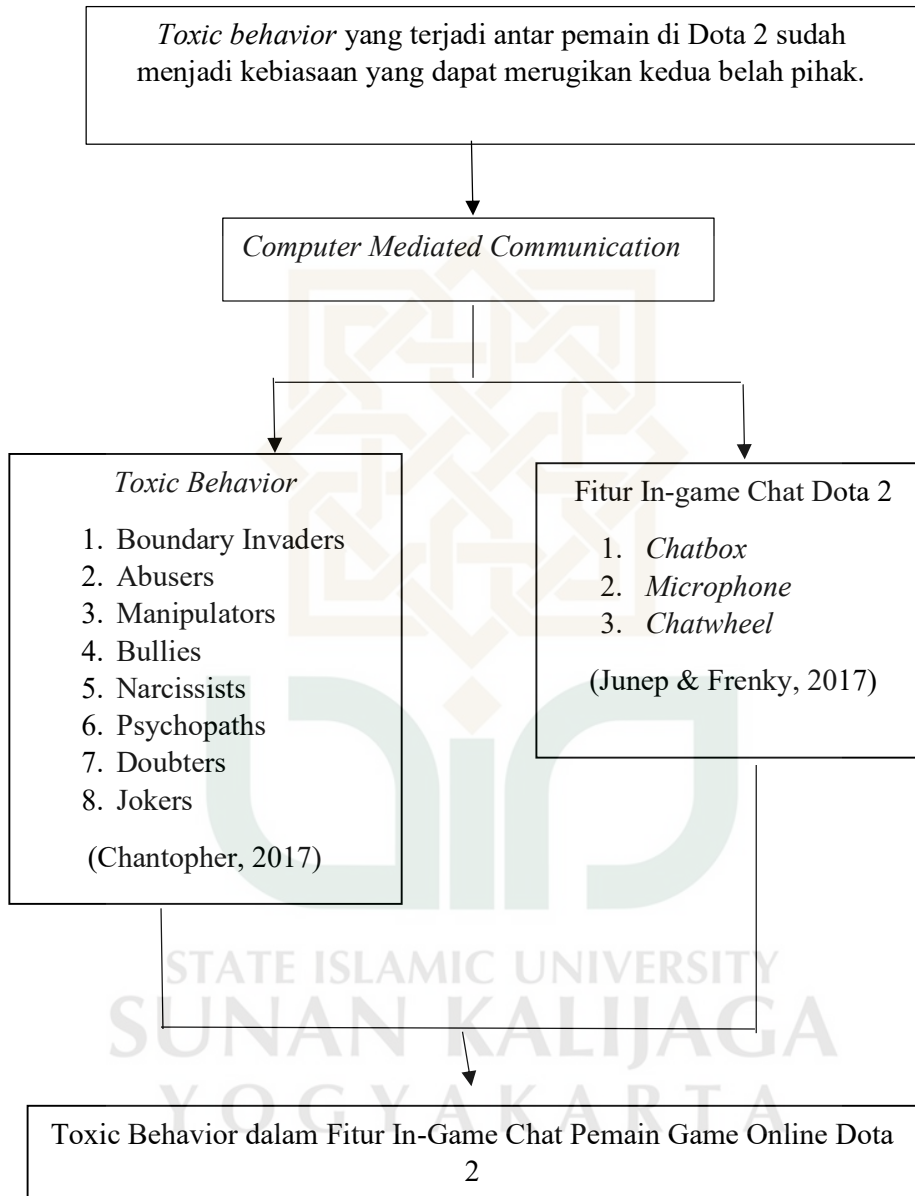
Teori *new media* ini memegang peran penting dalam penelitian ini karena menjadi dasar dari hubungan antara teknologi dan komunikasi yang menjadikan game online sebagai salah satu media yang berperan didalamnya.

5. Game Online

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di komputer, laptop, dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet (Aji, 2012)

Game online memberikan proyeksi dari kehidupan nyata yang dapat kita mainkan, dengan tantangan yang disajikan secara sederhana. Tujuan utama game ini adalah untuk meningkatkan intensitas pengalaman manusia dengan cara yang relatif aman dan menyenangkan.

G. Kerangka Pemikiran



H. Metodologi

1. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kualitatif untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai penelitian. Deniz dan Lincoln (Moleong, 2005) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Metode yang biasanya dimanfaatkan adalah wawancara, pengamatan, dan pemanfaatan dokumen.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah etnografi virtual. Secara bahasa, etnografi berasal dari bahasa Yunani gabungan kata *ethos* yang berarti warga suatu bangsa atau masyarakat dan kata *graphein* yang berarti tulisan atau artefak. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, etnografi bisa diartikan sebagai

- a. Deskripsi tentang kebudayaan suku-suku bangsa yang hidup;
- b. Ilmu tentang pelukisan kebudayaan suku-suku bangsa yang hidup tersebar di muka bumi. Secara sederhana etnografi adalah artefak (peninggalan budaya) yang berasal dari suatu masyarakat.

Studi etnografi virtual merupakan metode etnografi yang dilakukan untuk melihat fenomena sosial dan atau kultur pengguna di ruang siber. Sebagai sebuah kultur dan artefak kultural, cyberspace atau dunia siber bagi peneliti etnografi

virtual dapat mendekati beberapa objek atau fenomena yang ada di internet. (Nasrullah, 2014)

Istilah etnografi biasanya sangat erat kaitannya dengan kebudayaan, bahkan istilah tersebut merupakan hal yang pokok dalam studi etnografis. Makna kebudayaan dalam konteks etnografi ini bisa dimaknai sebagai suatu kumpulan dari pola-pola perilaku serta keyakinan. Etnografi juga sering dikaitkan dengan sebagai sebuah metode penelitian dan hasil laporan penelitian. Dalam arti metode, istilah etnografi biasa diartikan sebagai penelitian lapangan, dimana seorang peneliti tinggal dan hidup bersama orang-orang yang diteliti. Dan jika dalam arti hasil penelitian, etnografi biasa dipakai untuk studi tentang kebudayaan yang ada pada kelompok masyarakat tertentu. Jika dalam konteks penelitian komunikasi, etnografi sering dipahami dan diaplikasikan secara bervariasi, diantaranya untuk: Mendeskripsikan pendapat serta perasaan-perasaan khalayak, mendeskripsikan kecenderungan perilaku audiens sebagai subjek, dan mendokumentasikan pola aktivitas khalayak dalam konstruksi sosial, wilayah budaya, pengaruh politik, dan pola komunikasi.

Dalam melakukan penelitian etnografi virtual, peneliti menggunakan langkah-langkah sebagai berikut, pertama mengidentifikasi masyarakat secara proaktif, kedua melakukan negosiasi akses, ketiga melakukan kontak, keempat wawancara online dan/atau tatap muka, kelima mengembalikan hasil dan analisis riset kepada masyarakat. (Achmad & Ida, 2018)

Dengan dilakukannya studi etnografi virtual pada penelitian ini, peneliti berharap dapat mendeskripsikan fenomena toxic behavior yang terjadi antara para pemain game online Dota 2.

2. Subjek Penelitian dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah sumber tempat memperoleh keterangan penelitian yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. Peneliti menggunakan pemain Dota 2 dari 8 tier (Herald, Guardian, Crusader, Archon, Legend, Ancient, Divine, Immortal) sebagai subjek penelitian pada penelitian ini.

Objek penelitian adalah suatu yang menjadi pemusatan pada kegiatan - kegiatan peneliti, atau dengan kata lain segala sesuatu yang menjadi sasaran peneliti. Objek yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *toxic behavior* yang terjadi antar para pemain Dota 2 dalam fitur *in-game* chat.

3. Jenis dan Sumber Data

a. Data Primer

Sumber data primer merupakan sumber data yang memuat data utama yakni data yang diperoleh secara langsung dilapangan. Data primer pada penelitian ini adalah interaksi yang dilakukan oleh para pemain Dota 2 melalui fitur chat in game yang tersedia.

b. Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber data tambahan yang tidak diambil secara langsung dilapangan, melainkan dari sumber yang sudah dibuat. Diperoleh dari pengalaman bermain, studi literatur, buku bacaan, bahan kuliah, laporan serta situs-situs internet yang memiliki relevansi kuat dengan masalah yang diteliti.

4. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah mengamati secara langsung suatu objek untuk melihat dengan dekat kegiatan yang dilakukan objek tersebut. Penelitian observasi dipergunakan untuk menggali informasi melalui pengamatan secara langsung terhadap kondisi objek. Dalam penelitian ini akan mengamati secara langsung dengan terjun ke lapangan dengan game Dota 2, hal ini bermaksud untuk lebih mendalam bagaimana *toxic behavior* yang terjadi antar pemain melalui fitur chat in game yang tersedia.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data sekunder yang sering digunakan sebagai pelengkap data dan pendukung analisis penelitian. Bertujuan untuk mendukung analisis dan interpretasi data. Peneliti akan mendokumentasikan hal – hal yang diamati oleh peneliti saat bermain game Dota2.

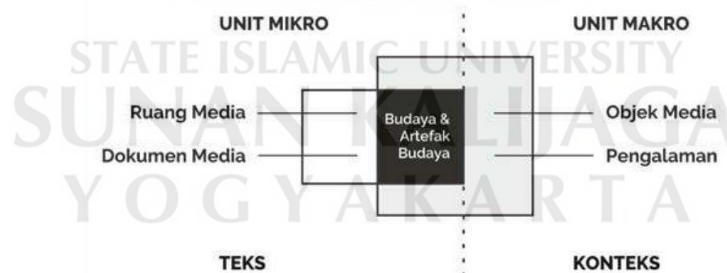
c. Wawancara

Teknik wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat diinstruksikan makna dalam topik tertentu. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara tidak berstruktur dengan para pemain Dota 2.

5. Teknik Analisis Data

Untuk teknik analisis data peneliti menggunakan metode Analisis Media Siber (AMS) untuk menguraikan budaya yang terjadi di internet. Metode AMS mendeskripsikan entitas antara media siber dan manusia, sekaligus memandu proses menganalisis etnografi virtual. Setiap level dalam AMS memberikan gambaran bagaimana komunitas virtual yang ada di internet.

Gambar 2. Analisis Media Siber



Sumber : (Nasrullah, 2014)

Pada prinsipnya, dalam menganalisis budaya di internet, AMS (Analisis Media Siber) memerlukan unit analisis, baik pada level mikro maupun makro (Nasrullah, 2014). Dua unit analisis ini bisa disederhanakan dalam teks dan

konteks. Di level mikro peneliti menjelaskan bagaimana sambungan internet, fitur - fitur yang ada, sampai hal- hal yang nampak di permukaan. Sementara di level makro peneliti melihat konteks yang ada.

Level mikro dan makro pada AMS terbagi menjadi empat level, yakni :

a. Level Ruang Media (*Media Space*)

Media sosial merupakan salah satu contoh bagaimana media siber memainkan peran sebagai sebuah entitas. Entitas dalam pengertian bahwa media siber sebagai sebuah perangkat lunak maupun perangkat keras tidak sekadar medium, melainkan secara struktur juga memiliki peran dalam pembentukan interaksi, sosial, maupun pada tataran khalayak virtual. Level ruang media ini kemudian melihat bahwa media siber sebagai sebuah entitas dalam pembentukan realitas budaya.

b. Level Dokumen Media (*Media Archive*)

Level dokumen media digunakan untuk melihat bagaimana isi— sebagai sebuah teks dan makna yang terkandung di dalamnya—diproduksi dan disebarluaskan melalui internet. Teks tidak sekadar mewakili pendapat atau opini entitas di internet. Teks dapat menunjukkan ideologi, latar belakang sosial, pandangan politik, keunikan budaya, hingga merepresentasikan identitas dari khalayak. (Nasrullah, 2014) Teks juga menjadi bukti dari adanya konteks atau situasi maupun pertukaran nilai-nilai yang terjadi pada khalayak dan lingkungan sosial mereka di internet.

c. Level Objek Media (*Media Object*)

Level objek media memberikan gambaran secara konteks dan makro bagaimana budaya itu ada. Sebagai unit yang spesifik, level ini menguraikan bagaimana aktivitas budaya itu terjadi berdasarkan artefak budaya. Entitas dalam hal ini dapat dimaknai sebagai algoritma internet, aplikasi, maupun perangkat lainnya, dan tentu saja bagaimana khalayak. Interaksi yang terjadi, misalnya di *in-game chat* game Dota 2, merupakan percakapan komunikasi termediasi komputer sebagai jejak digital dari sebuah budaya atau realitas yang dibangun.

d. Level Pengalaman (*Experiential Stories*)

Level pengalaman media atau *experiential stories* mencoba untuk menawarkan praktik yang lebih dalam lagi dengan cara mengungkapkan aspek internal maupun eksternal dari khalayak tersebut. Motivasi atau tujuan yang akan dicapai sampai pada menggambarkan secara makro bagaimana masyarakat atau anggota komunitas itu di dunia offline. Hal ini dimaksudkan bahwa ada pengungkapan dan ada pertanyaan “mengapa” khalayak menggunakan teks yang dikonstruksi. Selain itu, sesuatu yang muncul di online memiliki relasi dengan dunia nyata. Ada realitas di balik teks yang diunggah atau dikreasikan atau menghubungkan realitas yang terjadi di dunia virtual dengan realitas yang ada di dunia nyata. (Nasrullah, 2014)

6. Teknik Keabsahan Data

Cara untuk menguji keabsahan data dalam penelitian etnografi adalah dengan memberikan hasil wawancara dan hasil observasi jika diperlukan kepada subyek. Melibatkan subyek dalam konteks ini bertujuan untuk memastikan data yang didapatkan oleh peneliti merupakan intisari dari fenomena yang diteliti (Nasrullah, 2014)

Dalam metode etnografi virtual ditegaskan bahwa verifikasi keabsahan data bukanlah topik yang dapat dipisahkan dari etnografi itu sendiri. Dengan kata lain, bahwa kebenaran data dari dunia virtual adalah proses yang situasional yang berlangsung refleksif dan dinegosiasikan, bukan sebuah proses objektivikasi yang akan dilakukan hanya ketika menganalisis data. Salah apabila kita menentukan apakah bahwa keaslian seseorang di dunia virtual harus dapat dilihat langsung orangnya dan hal itu dinilai sebagai sebuah syarat mutlak. Poin utama bagi peneliti etnografi virtual, janganlah membawa kriteria eksternal untuk menilai apakah aman untuk mempercayai apa yang informan katakan, namun masuklah ke dunia virtual untuk memahami bagaimana informan menilai keaslian informasi yang disampaikannya. (Hine, 2000)

Teknik keabsahan data di dunia virtual menurut (Saukko, 2003) dalam Jurnal Ilmiah Kepustakawanan “Libraria” memiliki 3 (tiga) kriteria yang harus dipenuhi, yaitu :

1. *Truthfulness*

Peneliti harus mempertimbangkan perspektif orang yang dijadikan sebagai objek kajian, sehingga mereka dapat menyetujui. Peneliti juga harus bersikap adil terhadap informan penelitian

2. *Self-reflexivity*

Perjumpaan peneliti dengan informan nantinya akan membawa apa yang disebut oleh Saukko sebagai “selfreflexivity”. Oleh karena itu, peneliti harus reflektif terhadap wacana-wacana personal, sosial dan paradigmatis yang mengarahkan cara mereka menerima kenyataan dan orang lain. (Saukko, 2003) menyebut:

“...the scholar to become acutely aware of the always situated and limited nature of her/his worldview, thereby, opening up space for different interpretations of other people’s as well as our own realities.”

Hal ini dimaksudkan bahwa untuk menjadi sadar akan sifat dasar pandangan peneliti yang terbatas, maka peneliti perlu membuka ruang bagi interpretasi yang berbeda dari realita orang lain dan realita diri sendiri. Hal ini karena kita tidak akan sampai bagaimanapun mendalamnya dan kita harus memberikan pengakuan dulu. Tidak boleh ada kompromi antara peneliti dan yang diteliti. Peneliti harus menyadari latar belakang diri

sendiri, wacana yang menguasai diri, juga kepentingan-kepentingan lain yang mungkin mempengaruhi (Saukko, 2003).

3. *Polyvocality*

Peneliti merancang untuk menggunakan strategi polivokalitas untuk mendapatkan gambaran yang berbeda dari berbagai segi tentang kehidupan informan peneliti dengan cara meminta para informan membaca semua hasil dan interpretasi penelitian peneliti. Peneliti harus teliti dan cermat bahwa mereka bukan mengkaji kehidupan yang tunggal tetapi banyak. Peneliti harus teliti dan cermat bahwa mereka bukan mengkaji kehidupan yang tunggal tetapi banyak (Lincoln and Guba dalam Saukko, 2003), berusaha menyadari keberagaman mereka sebagaimana relasi dan ketegangan di antara mereka.

Dalam rangka membangun sikap jujur terhadap objek penelitian, peneliti menggunakan metode polivokalitas seperti yang dibahas oleh (Saukko, 2003). Polivokalitas secara khusus memberi gambaran yang jelas ketika topik yang diteliti dihadapkan pada beberapa opini yang bertentangan. Artinya, peneliti dapat melihat perbedaan (contrasts) dari realita yang bertentangan (contra-dicting) sehingga tidak terjebak untuk berpikir bahwa pengalihan yang didapat merupakan kebenaran (Saukko, 2003).

Polyvocality menarik perhatian atas kenyataan bahwa realitas hidup itu banyak. Bahkan, untuk berbuat adil, orang perlu mendengarkan suara-suara atau pandangan yang banyak. Peneliti menjumpai polyvocality saat

melakukan wawancara dengan informan, karena tentu saja jawaban yang diberikan oleh masing-masing informan akan berbeda satu sama lain.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Toxic behavior dalam fitur in-game chat pemain game online Dota 2 sangat banyak dilakukan pada fitur in-game chat. Para pelaku memanfaatkan fitur komunikasi seperti *chatbox*, *microphone* dan *chatwheel* untuk melakukan perbukatanya. Perilaku dan lingkungan membuat 8 (delapan) pemain game Dota 2 dari penelitian ini melihat dan melakukan *toxic behavior* pada kolom *chatbox* yang dilakukan dengan media komputer. Mulai dari keinginan untuk bermain game untuk mencari kesenangan, namun pada praktiknya sama sekali tidak mencerminkan kesenangan. Mereka melakoni *toxic behavior* ini juga tidak semata – mata untuk kesenangan sendiri, kebanyakan dari mereka melakukannya hanya demi untuk meraih kemenangan.

Beberapa faktor yang membuat *toxic behavior* ini menjadi kebiasaan hingga menjadi cara untuk berkomunikasi secara virtual dapat berasal dari faktor internal maupun eksternal. Hal ini juga sejalan dengan elemen kompetitif, anonimitas dan *counterfactual thinking* di dalam *cyberspace* yang membuat para pelaku menjadikan *toxic behavior* sebagai hal yang lumrah dan tidak menimbulkan kerugian apapun bagi dirinya. Namun, fenomena ini dapat diminimalisir oleh pihak pengembang Dota 2 dengan melakukan penyaringan pemain – pemain berdasarkan perilaku yang mereka cerminkan saat bermain.

Pada fenomena toxic behavior yang terjadi, peneliti menemukan bahwa fitur – fitur komunikasi virtual yang disediakan oleh developer Dota 2 tersebut justru mendukung fenomena ini. Peneliti menyimpulkan bahwa toxic behavior dalam fitur in-game chat pemain game Dota 2 disebabkan karena skill, ranking dan pemahaman antar pemain berbeda beda terjadi perbedaan cara bermain dan timbul rasa aneh ketika melihat orang yang lain bermain, dan juga apabila dilihat dari fitur Dota 2 sendiri juga mendukung fenomena toxic behavior ini.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian terkait *toxic behavior* dalam fitur *in-game chat* pemain game online Dota 2, saran yang dapat diambil yaitu :

1. Bagi para pemain game Dota 2 untuk bisa lebih bijak dalam menggunakan fitur didalam game. Karena esensi daari bermain game sendiri adalah untuk dijadikan sebagai hiburan untuk diri sendiri. Tentunya dalam menghadapi situasi yang sulit saat bermain kita harus senantiasa bersikap positif untuk dijadikan contoh kepada pemain Dota 2 yang lain.
2. Bagi peneliti, peneliti sadar bahwa masih banyaknya kekurangan dalam penelitian ini, maka dari itu peneliti sangat berharap bahwa penelitian ini dapat menjadi bahan kajian untuk penelitian – penelitian selanjutnya, khususnya dengan bahasan mengenai *toxic behavior* dan fitur in-game chat.

Daftar Pustaka

- Achmad, Z. A., & Ida, R. (2018). ETNOGRAFI VIRTUAL SEBAGAI TEKNIK PENGUMPULAN DATA DAN METODE PENELITIAN. *The Journal of Society & Media* 2018, Vol. 2(2).
- Aji, C. Z. (2012). *Berburu rupiah lewat game online*. Bounabooks.
- Budiargo, D. (2015). *Berkomunikasi Ala Net Generation*. Elex Media Komputindo.
- Chantopher, T. (2017). *Dealing With Dysfunctional Relationships TOXIC PEOPLE*. Sheldon Press.
- December, J. (1997). *The World Wide Web Unleashed*.
- Dota 2 Wiki*. (n.d.). Retrieved August 18, 2022, from https://dota2.fandom.com/wiki/Dota_2_Wiki
- Dota Pro Circuit - Liquipedia Dota 2 Wiki*. (n.d.). Retrieved August 12, 2022, from https://liquipedia.net/dota2/Dota_Pro_Circuit
- Dota Pro Circuit 2021-22 Rankings - Liquipedia Dota 2 Wiki*. (n.d.). Retrieved August 12, 2022, from https://liquipedia.net/dota2/Dota_Pro_Circuit/2021-22/Rankings
- Fatmawati, E. (2020). KERANGKA METODOLOGI KAJIAN RESISTENSI PEREMPUAN PEMBACA NOVEL CHICK LITERATURE PADA APLIKASI WATTPAD. *Jurnal Ilmiah Kepustakawanan "Libraria,"* 9, 79–100.
- Hine, C. (2000). *Virtual Ethnography*. SAGE.
- Junep, A. R., & Frenky. (2017). ANALISIS KOMUNIKASI VIRTUAL PADA KELOMPOK GAMERS DOTA 2. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 3, 1–16.
- Kwak, H., Blackburn, J., & Han, S. (2015). Exploring cyberbullying and other toxic behavior in team competition online games. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings, 2015-April*, 3739–3748. <https://doi.org/10.1145/2702123.2702529>
- McQuail, D., de Bens, E., & Golding, P. (2005). *Communication Theory and Research*. SAGE.
- Moleong, L. J. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, R. (2014). *Teori dan Riset Media Siber (cyber media)*. Kencana Prenamedia Group.

- OpenDota - Dota 2 Statistics*. (n.d.). Retrieved August 18, 2022, from <https://www.opendota.com/>
- Saukko. (2003). *Doing Research in Cultural Studies: An Introduction to Classical and New Methodological Approaches (Introducing Qualitative Methods series)*.
- Teemu, S. (2017). *Toxic behavior in online games*. University of Oulu.
- Thurlow, C., Lengel, L., & Tomic, A. (2004). *Computer Mediated Communication*. SAGE.
- Top eSports tournaments by prize pool 2022 | Statista*. (n.d.). Retrieved August 12, 2022, from <https://www.statista.com/statistics/517940/leading-esports-tournamets-worldwide-by-prize-pool/>