

***Trash Talking* pada Game Super-Sus dan Cara Penanggulangannya**

Ryan Arif Noor Cahyadi¹, Siska Armawati Sufa², Farida³, Garry Brumadyadisty⁴

¹²³*Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Dr. Soetomo Surabaya*

Jl Semolowaru No.84, Surabaya 60118

ryanrobby6@gmail.com

**siska.armawati@unitomo.ac.id*

farida@unitomo.ac.id

Fakultas Sastra Inggris, Universitas Katolik Widya Mandala Madiun

garrybrumadyadisty@gmail.com

Diterima: 02-04-2023, Tahun **Direview:** 07-04-2023, Tahun **Diterbitkan:** 15-12-2023

Abstrak. Teknologi digital yang berkembang membuat masyarakat dapat melakukan berbagai macam kegiatan melalui dunia maya. Dari kegiatan sosial sampai bekerja, masyarakat dapat melakukannya secara digital karena adanya internet. *Game online* juga menjadi suatu hal yang banyak dimainkan oleh masyarakat seiring dengan berkembangnya teknologi internet. Mereka dapat bersenang-senang, bersosialisasi, dan mencari teman baru melaluinya. Namun dalam berinteraksi melalui *game online*, masyarakat tidak luput dari tindakan *cyberbullying* yakni *trash-talking*, yaitu penggunaan kata-kata kasar dalam berkomunikasi dengan pemain lainnya. Itu merupakan salah satu budaya yang kerap terjadi dalam dunia *game online*, di mana para pemain mengolok-olok satu sama lain dengan berbagai motif Super Sus merupakan salah satu *game online* yang memungkinkan pemainnya untuk berinteraksi satu sama lain dalam mencari pemain yang berperan sebagai penyusup. Sehingga penelitian itu bertujuan untuk mencari tahu penyebab *trash-talking* dalam *game* tersebut serta mencari tahu bagaimana menghindari dan menanggulangnya. Berdasarkan informan yang diwawancarai, motif melakukan *trash-talking* beragam, seperti terpengaruh oleh pemain lain, membela dirinya, serta hanya ingin bersenang-senang. Oleh karena itu, adanya peran baik dari lingkungan sosial serta pengembang *game* dalam menanggulangnya. Selain itu, pengendalian emosi perlu dilakukan ketika bermain *game online*, dikarenakan *trash-talking* sebenarnya sulit untuk dihindari karena telah menjadi budaya *game online*.

Kata kunci: *cyberbullying, game online, interaksi, trash-talking*

Abstract. The development of digital technology allows people to carry out various activities through cyberspace. From social activities to work, people can do it digitally because of the internet. Online games have also become something that many people play along with the development of internet technology. They having fun, socializing, and making new friends through it. However, in online games intercation, people are not spared from cyberbullying esppecially trash-talking, namely the use of harsh words in communicating with other players. It is a culture that often occurs in the world of online games, where players mock each other with various motives. Super Sus is one of the online games that allows players to interact with each other in search of players who act as an impostor. So this research aims to find out the cause of trash-talking in the game and find out how to avoid and overcome it. Based on interviewed informants, the motives for trash-talking varied, such as being influenced by other players, defending

themselves, and just wanting to have fun. Therefore, there is a good role from the social environment and game developers in dealing with it. In addition, emotional control needs to be done when playing online games, because trash-talking is actually difficult to avoid because it has become a culture of online games.

Keywords: *cyberbullying, game online, interaction, trash-talking*

1. Pendahuluan

Di era modern ini, perkembangan dunia digital yakni teknologi, informasi, dan komunikasi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Contohnya adalah *smartphone* yang merupakan benda elektronik dengan berbagai kegunaan, seperti mengirim pesan, menerima panggilan telpon, mengakses internet dan juga mampu menyajikan aplikasi *game online* (Anggraini, & lain-lain, 2022). Sehingga dapat dikatakan bahwa *smartphone* merupakan alat teknologi serbaguna yang digunakan oleh mayoritas masyarakat.'

Berkaitan dengan hal itu, *game online* telah menjadi fenomena sosial beriringan dengan perkembangan teknologi dalam kehidupan manusia di Indonesia (Eskasasnanda, 2017). Dalam masa perkembangan teknologi saat ini *game* tradisional sudah mulai di tinggalkan dan beralih ke permainan *game online*. Pada survei yang dilakukan di awal tahun 2022 oleh Vero dan Decision Lab terhadap 470 responden di Indonesia, mayoritas pemain *game online* didominasi oleh generasi milenial pada rentan umur 26 – 37, dengan 68% nya memiliki pendapatan rata-rata 10 juta rupiah per bulan. Lebih lanjut, 82% dari pemainnya senang bermain sendiri dan terhubung secara *online* dengan yang

lainnya, serta 62% nya bermain rata-rata 1-3 jam sehari. Mayoritas pemain *game* lebih banyak menggunakan *smartphone* daripada *computer* (Burhan, 2022). Kemudian pada survey oleh *We Are Social*, Indonesia juga menjadi urutan ketiga dari 10 negara dengan jumlah pemain *video game* terbanyak, yakni sebanyak 94,5% (Dihni, 2022a). Dua negara lainnya di atas Indonesia adalah Filipina dan Thailand. Semua survei tersebut membuktikan bahwa *game online* populer di Indonesia terutama bagi generasi milenial dan mayoritas dari mereka menggunakan *smartphone* untuk berpartisipasi di dalamnya.

Berdasarkan data sebelumnya, melihat dari penghasilan yang diterima oleh *gamer*, dapat dikatakan bahwa profesi tersebut dapat menguntungkan contohnya menjadi atlet *e-sport* dan *streamer*. Melansir survei dari *Influencer Marketing Hub* terhadap pembuat konten *YouTube* (*Youtuber*) Indonesia, *gamer* bernama *Jess No Limit* menjadi urutan keempat yang diperkirakan memiliki penghasilan terbesar, dengan pendapatan sekitar US\$4.268 atau sekitar Rp.63juta/video (Dihni, 2022b). Tidak hanya *Jess No Limit*, terdapat *Youtuber* *gamer* terkenal lainnya seperti Windah Basudara dengan gayanya yang khas dan tidak *toxic* saat bermain, sehingga

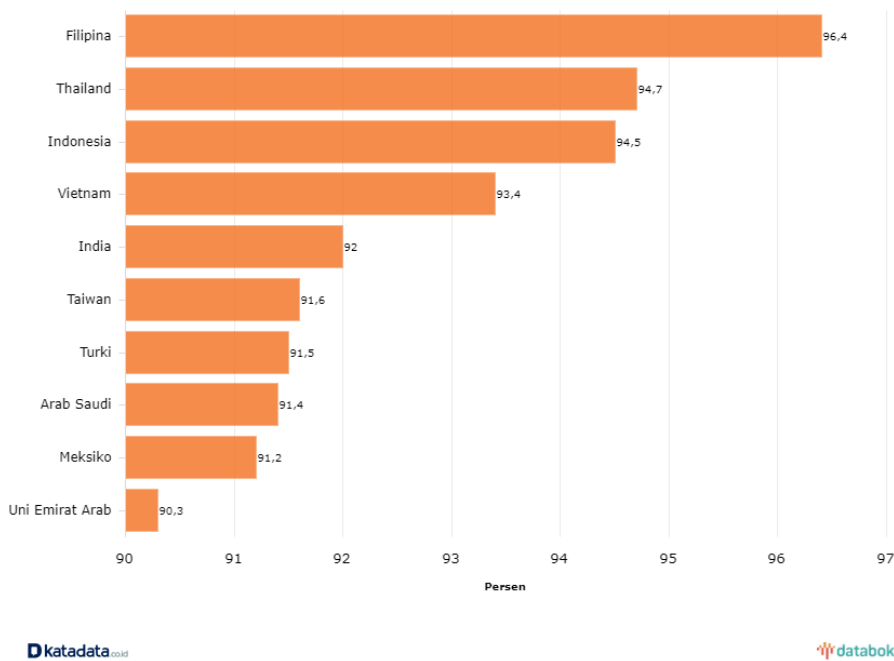
disuka i oleh penggemarnya (Sari, 2022). Karena itu, menariknya konten dan pembawaan, serta tidak toxic saat

bermain, merupakan hal yang menjadi landasan mengapa *gamer-gamer* tersebut sukses.

Berbicara mengenai *gamer toxic*, salah satunya merupakan kata-kata kotor yang disematkan oleh *gamer* kepada *gamer* lainnya atau dikenal dengan istilah *trash talking*. Perilaku tersebut merupakan bagian dari komunikasi kompetitif yang dapat menjadi dampak negatif saat bermain untuk berkata kasar (Putri, Hamiyati, & Doriza, 2020). Sehingga dapat dikatakan bahwa *trash talking* merupakan bentuk perilaku kasar yang dilakukan untuk menjatuhkan menta lawan secara verbal. Pada akhirnya perilaku tersebut dapat dikategorikan sebagai *cyberbullying*.

Dalam *game online*, *cyberbullying* dapat terjadi seperti pada

Gambar 1. 10 Negara dengan Pemain Video Game Terbanyak di Dunia (data Januari 2022)



Sumber: Katadata

Magelang, Yogyakarta dan Semarang. Cukup banyak perundungan yang terjadi yakni sebanyak 28% dari 363 siswa yang menjawab kuesioner, mengalami perundungan digital salah satunya dari *game online*. Meski hanya 28%, *cyberbullying* perlu menjadi perhatian dikarenakan dapat mengakibatkan penderitanya stress, emosi tinggi, atau bahkan depresi. Mediasi komputer memungkinkan pemain berkomunikasi lintas dunia, sehingga perbedaan budaya dan pola komunikasi dapat menjadi faktor utama dari *trash talking* (Wibowo, 2020). Sebagai salah satu *cyberbullying*, *trash talking* yang muncul pun akan berbeda-beda pada setiap permainannya sesuai dengan kebiasaan atau perilakunya. Disengaja maupun tidak, *trash talking* dengan perantara komputer yang sekarang juga dilakukan melalui *smartphone* dapat menimbulkan

penelitian yang dilakukan oleh (Rahayu, 2012) terhadap ap siswa-siswi SMP dan SMU di kota

perubahan perilaku ke arah yang lebih agresif.

Bicara tentang kata-kata kotor dan kasar terdapat *game online* bernama *Super Sus* yang di dalamnya dapat melakukan komunikasi antar pemain. *Super Sus* merupakan *game action* yang bertahan hidup di sebuah pesawat ulang-alik dan dapat dimainkan secara langsung oleh 4 sampai 15 pemain dalam satu permainan (Deliusno, 2022). Salah satu pemain akan ditunjuk menjadi *impostor* (penyusup) di dalam pesawatnya, sehingga menjadi misi dari pemain lain untuk mencari dan mengusirnya dari pesawat. Aksi kejahatan dapat dilakukan oleh *impostor* misalnya menyabotase segala macam hal hingga membunuh karakter lain. Oleh karena itu, para pemain dapat mengadakan rapat dadakan untuk menentukan siapa *impostor*-nya. Pemain yang berperan sebagai *impostor* didorong untuk selalu berkelit agar tidak langsung tertuduh sebagai *impostor*. Karena ituah, *Super Sus* memiliki fitur komunikasi agar pemain dapat lebih interaktif, seperti fitur *chat* (teks) dan *voice chat* (suara).

Pada *game* tersebut, pengembangnya membebaskan pemainnya dalam berkomunikasi apalagi dengan adanya fitur *voice chat*, sehingga adanya potensi pemain untuk berbicara kotor tanpa sensor. Itu dapat menjadi sarana bagi pemain untuk melakukan *trash talking* yang dapat merusak nilai dan norma dalam berkomunikasi (Tobing, 2021). *Trash talking* umumnya dilakukan kepada lawan pemain namun tidak menutup

kemungkinan juga disematkan kepada kawannya. Sehingga itu merupakan tindakan negatif yakni penyalahgunaan fasilitas komunikasi.

2. Tinjauan Literatur

Keberadaan internet membuat *game* terus berkembang sehingga muncullah *game online*. Fadul (2021) menyatakan bahwa *game online* merupakan permainan *digital* yang membutuhkan internet untuk memainkannya. Tanpa internet, *game* tersebut tidak dapat dimainkan. Dengannya, seorang pemain dapat berinteraksi dengan pemain lainnya, baik dengan tulisan maupun suara. *Game online* sangat digandrungi oleh banyak orang, yang di mana awalnya hanya dapat dimainkan melalui personal computer (PC), namun sekarang dapat dimainkan melalui *smartphone* (Satria, dan lain-lain, 2021). Bahkan *game online* dapat menjadi kebutuhan primer seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa terdapat profesi *gamers*.

Adanya *game online* tersebut juga dapat dikatakan sebagai salah satu praktik komunikasi di era digital sekarang ini yang diperantarai oleh komputer atau disebut dengan *computer mediated communication* (CMC). Thurlow (2005, dalam Wibowo, 2020) menyatakan bahwa dengan CMC, dua orang atau lebih dapat bertukar pesan antar pengguna komputer. Bentuk praktiknya seperti mengirim atau menerima surel, menggunakan *smartphone*, atau mengundung dan mengunggah lagu, gambar, dan video

(Pratiwi, 2014). Oleh karena itu CMC tentu dapat mengubah tatanan budaya manusia yang biasanya melakukan komunikasi bertemu secara langsung (*interpersonal*), menjadi digital. Dengannya serta berbagai aplikasi yang mendukung, kita dapat mengakses berita secara daring, bercakap-cakap, berdiskusi di manapun dan kapanpun, bahkan bermain *game online* (Arnus, 2015). Pada *game online*, contoh model CMC nya adalah dengan disediakan kolom *chat box* dan *voice call* (Firdaus, 2022). Karenanya, pemain dapat berdiskusi serta mengatur strategi melalui komunikasi dengan kawannya atau bahkan berkomunikasi dengan lawan.

Namun, dengan adanya fitur komunikasi tersebut, tindakan bullying secara digital atau dikenal dengan *Cyberbullying* berpotensi terjadi. Tindakan tersebut umumnya terjadi di media sosial, aplikasi pengiriman pesan, dan lain sebagainya (Huang, dan lain-lain, 2021). Permasalahan dalam berkomunikasi cenderung terjadi misalnya opini yang berbeda ataupun konflik lainnya. Sehingga karena tidak bertemu secara tatap muka, pelaku melampiaskan permasalahan yang terjadi dengan menghina, melecehkan, mengolok-olok atau bahkan menindas korban.

Cyberbullying ini menjadi fenomena yang terjadi terutama di kalangan anak-anak berusia remaja. *Cyberbullying* lebih kejam dibandingkan *bullying* karena meninggalkan jejak digital seperti foto, video, dan tulisan. Pelakunya bisa

bersifat anonim sehingga mereka kerap tak memiliki rasa khawatir untuk teridentifikasi. Kerahasiaan ini menciptakan kesulitan dalam melacak sumbernya dan mendorong pelaku intimidasi untuk berperilaku lebih agresif dari pada yang mungkin mereka lakukan pada situasi pada mana mereka diidentifikasi.

Pada game online, perilaku yang dapat tergolong sebagai *cyberbullying* adalah *trash talking*. Perilaku tersebut berarti usaha menyombongkan diri, mengintimidasi, memprovokasi, dan pada akhirnya menyebabkan mental lawan menjadi jatuh secara verbal maupun non-verbal (Putri, Hamiyati, & Deriza, 2020). Ini menjadi sebuah percikan terhadap kekerasan yang dilakukan melalui komputer tanpa harus saling bertemu (Fadul, 2021). Definisi lain yaitu *trash talking* merupakan sebuah bentuk dari komunikasi verbal yang sadar atau disengaja oleh individu untuk alasan pribadi yang positif dan negatif, positif jika dilakukan untuk memotivasi dan untuk kesenangan sebaliknya negatif jika dilakukan untuk mengganggu dan mengintimidasi (Conmy, 2008). Aicinena (2010) juga menjelaskan bahwa trash talk adalah usaha menyombongkan diri, memprovokasi, mengintimidasi atau menjatuhkan mental lawan melalui kata-kata verbal di dalam game.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pembicaraan yang membuat lawan bicara tersinggung merupakan *trash talking* dan masuk kepada *cyberbullying* jenis *flaming*. Chadwick (2014, dalam Imani, Kusmawati, & Amin, 2021) menyatakan *flaming*

merupakan tindakan mengirim pesan dengan kata-kata kasar dan frontal. Lebih lanjut, setiap perilaku *cyberbullying*, termasuk *trash talking* memiliki faktor motivasi dibaliknya. Rudi (2010, dalam Wibowo, 2020) dan Sakban & Sahrul (2019) menjelaskan motivasi dibalik *cyberbullying* adalah sebagai berikut,

1. Sakit hati, marah, balas dendam karena frustrasi,
2. Haus akan kekuasaan sehingga menyakiti orang lain dengan ego,
3. Merasa bosan dan memiliki kepandaian melakukan *hacking*,
4. *Iseng* sehingga ingin melihat reaksi dan menertawakan sesuatu,
5. Ketidak sengaja, berupa reaksi/komentar *impulsive* dan emosional.
6. Tidak punya pencapaian
Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa, faktor setiap orang dalam melakukan *cyberbullying* berbeda-beda, namun semuanya mengarah pada kekerasan secara digital.

Dari seluruh penjelasan yang ada penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu penyebab *cyberbullying trash-talking* pada fitur *voice chat game online* Super Sus ini terjadi serta mengetahui cara menghindari serta menganggulangi *trash-talking* dalam *game online* Super Sus.

3. Metode Penelitian

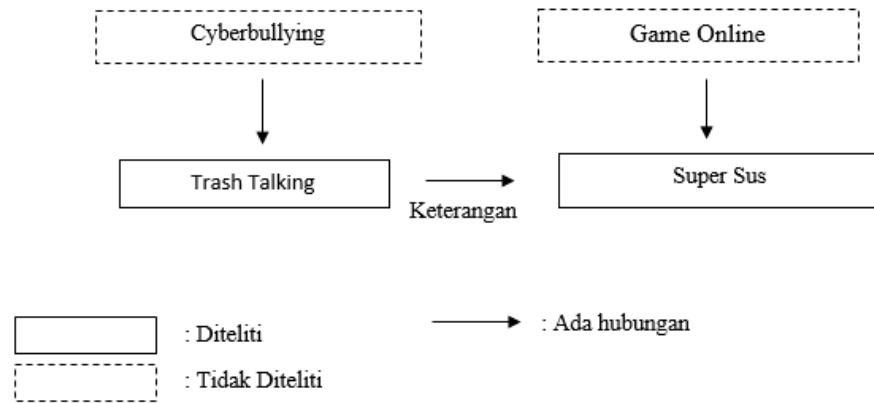
Dalam penelitian ini, penulis melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan tersebut disebut sebagai naturalistik karena penelitiannya

dilakukan pada kondisi alamiah (Siyoto & Sodik, 2015). Realita sosial serta hubungan yang intim antara peneliti dan subyeknya dibangun untuk membangun penelitian tersebut (Walidin et al., 2020). Sehingga pada pendekatan tersebut menciptakan gambaran yang rinci dan menyeluruh subyek penelitian secara ilmiah. Fokus penelitian lebih memperlihatkan bentuk, faktor dibalik, dan tanggapan informan terhadap *trash talking* dalam *game online* Super Sus

Tipe pada penelitian ini adalah studi kasus yakni merupakan kegiatan melacak suatu peristiwa dan umumnya diburu jawabannya dengan faktor yang melatar belakangi peristiwa tersebut (Suwartono, 2014). Dengan kata lain pertanyaan “mengapa” umumnya menjadi hal yang terjadi di studi kasus. Ini dilakukan secara deskriptif yang berarti menggambarkan fakta secara sistematis dan akurat (Syahza, 2021). Lebih lanjut, untuk menggambarkan fakta tersebut, tak jarang peneliti juga ikut melibatkan diri pada subyek yang diteliti. Oleh karena itu, penelitian menelaah faktor-faktor penyebab *trash talking* tersebut terjadi. Setelah itu telaah dilakukan untuk mencari solusi menghindari serta mengatasi *trash-talking*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan wawancara semi berstruktur yakni penggunaan pedoman wawancara akan tetapi pada praktiknya tidak seluruhnya berpatok pada pedoman. Ini dikarenakan ide baru bisa saja muncul saat tengah penelitian sehingga dapat direvisi (Rachmawati, 2007).

Gambar 2. Kerangka Konseptual



Informasi wawancara akan didapat dari pemain game Super Sus terkait tanggapannya terhadap fenomena *trash talking* yang terjadi pada game tersebut Kerangka konseptual ditunjukkan pada Gambar 2.

Tahap analisis data dilakukan pada sebelum dan sesudah turun ke lapangan. Fokus penelitian ditemukan terlebih dahulu sebelum turun ke lapangan dan ini merupakan langkah awal dari analisis (Moleong, 2004). Sehingga nantinya data yang dikumpulkan akan sesuai dengan tujuan awal penelitian. Telaah terhadap dokumen, video, dan lain sebagainya dapat dilakukan pada analisis awal. Kemudian setelah di lapangan, teknik analisis data oleh Miles & Huberman (1984) dilakukan sebagai berikut (Mamik, 2015).

1. Reduksi Data

Beragam data yang didapatkan dari wawancara dan observasi dikerucutkan atau dipilah sesuai dengan fokus penelitian. Kegiatan terus dilakukan sampai akhir penelitian. Untuk fokusnya yaitu data seputar faktor

dibalik tindakan *trash talking* yang dilakukan.

2. Penyajian data

Data terkait dengan bentuk *trash talking* dari game Super Sus dan tanggapan dari pemainnya disajikan secara deskriptif. Ini dapat dilengkapi dengan gambar atau tabel agar data lebih mudah dipahami.

3. Penarikan Kesimpulan

Data terkait dengan adanya tindakan *trash talking* pada game Super Sus kemudian diinterpretasikan dan dianalisis sesuai dengan teori yang ada.

Untuk informannya, terdapat 5 informan yang bersedia diwawancara dalam penelitian ini dengan syarat identitas pelaku untuk tetap di rahasiakan dan inisialkan, rata-rata informan berusia diatas 20 tahun dengan rata-rata masih berstatus mahasiswa sesuai data yang di dapatkan dari proses observasi yang di temukan oleh peneliti dalam game online super sus bahwa rata-rata orang yang melakukan trash-talking adalah para player yang sudah menginjak umur 20 tahunan.

Tabel 1. Profil Informan

Nama Inisial	Umur	Pekerjaan	Pemain Aktif/Non aktif	Pernah/belum pernah melakukan trash talking
FA	20	Mekanik dan mahasiswa	Aktif	Pernah
RA	23	Mahasiswa	Non aktif	Belum pernah
BA	23	Mahasiswa	Non aktif	Pernah
MI	21	Pedagang	Non aktif	Pernah
AM	23	Mahasiswa	Non aktif	Pernah

4. Hasil dan Pembahasan Motivasi Perilaku Trash Talking

Dibalik kasus *trash talking* pada game Super Sus setiap pemain memiliki motivasi yang menyebabkan melakukan *trash talk*. Seorang informan bernama FA yang merupakan seorang mahasiswa dan juga pemain Super Sus menyatakan bahwa perbuatan tersebut dilakukan untuk kepuasan pribadinya serta melakukan *voting* terhadap siapa pemain yang menjadi penyusup. Hal tersebut seperti pernyataan dari Wibowo (2020) bahwa *trash talk* dapat disebabkan oleh keinginan pemain untuk mendapatkan reaksi dari pemain lainnya terutama yang dituduh sebagai penyusup, serta reaksi emosional.

Setelah itu pendapat lain disampaikan oleh MI, seorang pedagang, bahwa ia melakukan *trash talking* dikarenakan ingin mengikuti pemain lainnya yang melakukan perbuatan serupa. Ini tentu sesuai dengan pernyataan dari Sakban & Sahrul (2019) bahwa salah satu motivasi dari perilaku *cyberbullying* tersebut adalah hanya *iseng*.

Kemudian, informan lain yaitu BA, seorang Mahasiswa menuturkan bahwa alasan ia melakukan *trash talking* dalam game Super Sus adalah membela diri dengan meyakinkan pemain lain bahwa ia bukan berperan sebagai penyusup. Namun setelah BA melakukan *trash talk* dirinya terkadang menyesal akan tetapi ia menganggap bahwa hal tersebut wajar terjadi di dunia *game*. Pernyataan BA kurang lebih mirip dengan informan lainnya yaitu AM, seorang mahasiswa menyatakan bahwa *trash talking* sifatnya menyebar, sehingga jika satu pemain melakukan itu, pemain lain berpotensi terbawa untuk melakukan itu.

Ini dapat dikatakan sebagai salah satu budaya yang terjadi dalam dunia maya. Teknologi informasi dapat memaksimalkan kebebasan individu dalam berkomunikasi di dunia maya (Piliang, 2013). Karena kebebasan itulah, *trash talking* dapat terjadi. Lanjutnya, *trash-talk* dapat dikatakan sebagai budaya populer yakni, budaya yang umumnya dilakukan oleh kebanyakan masyarakat (Pujileksono,

2015). Oleh karena itu, perlunya kesiapan yang baik ketika memasuki dunia maya terutama dunia *game*.

Perspektif lain datang dari RA, pemain Super Sus namun tidak pernah melakukan *trash talking*. Meski ia tidak pernah melakukan *trash-talking*, RA menganggap hal tersebut wajar terjadi dikarenakan seorang pemain ingin membela dirinya agar tidak tertuduh sebagai penyusup, seperti juga yang dikatakan oleh BA.

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, *trash talking* muncul karena motivasi yang beragam seperti sebagai bentuk pembelaan diri agar tidak di tuduh sebagai penyusup dan ada juga yang terpengaruh oleh pemain lain untuk melakukan *trash talking* agar suasana menjadi heboh.

Menghindari serta Menanggulangi Trash Talking

Adanya *trash talking* dapat diatasi baik dari pengembang maupun pemain *game*. FA mengatakan bahwa *trash talking* dapat muncul karena keberadaan pemain *game* yang curang. Karena kecurangan yang dilakukan oleh pelaku, pemain lain merasa dicurangi sehingga terdorong untuk berkata-kata kasar.

Lalu senada dengan FA, informan lain yaitu RA menyatakan bahwa pengembang *game* Super Sus perlu mengevaluasi terkait keberadaan pemain *toxic* yang ada. Tantangannya adalah ada di *voice chat* dikarenakan jika *trash talking* dilakukan dengan cara mengetik, sensor terhadap kata pun dapat terjadi, namun tidak jika bentuknya suara. Melaporkan pemain

toxic sudah menjadi solusi, sehingga akun pemain yang dilaporkan nantinya akan dilarang untuk bermain dalam waktu tertentu.

Lain halnya dengan MI, beliau berpendapat sebagai berikut bahwa pemain *toxic* tidak dapat dihindari, terutama pada *game* Super Sus yang diharuskan untuk menebak siapa penyusupnya. Sehingga pemain perlu mengetahui konteks *game* tersebut. Lalu, perspektif lain dari BA kurang lebih mirip dengan MI bahwa sebaiknya pemain diharapkan tidak mudah tersulut emosi. Akan tetapi seperti FA dan RA, BA juga menyatakan bahwa pihak pengembang *game* perlu memberantas pemain curang. AM juga memiliki pendapat yang sama dengan MI dan BA bahwa selalu berusaha untuk tidak terlalu membawa perasaan saat bermain *game*. Namun, AM juga memberi masukan kepada pihak pengembang *game*, sama halnya dengan FA, RA, dan BA. Saran dari AM kepada pengembang *game* agar mem-*filter* pesan kata ataupun suara pada *game* tersebut, untuk menghindari pernyataan *toxic* dari pemain.

Rata-rata informan yang telah diwawancarai mengatakan pihak pengembang *game* juga memiliki peran dalam mengatasi praktik *cyberbullying*. Pengembang *game* memiliki tugas untuk membuat perangkat lunak yang nantinya dapat diakses melalui berbagai perangkat keras. Mulai dari PC/laptop, hingga *smartphone*. Lebih lanjut, tugasnya juga *game* karakter, alur cerita, hingga menyusun mekanisme dan desain (Larasati, 2022). Mengenai mekanisme, ini juga dapat termasuk

bagaimana mekanisme yang dibangun oleh pengembang game dalam mencegah atau mengurangi tindakan *cyberbullying* seperti *trash-talking*. Sebagai contoh informan mengatakan bahwa mereka dapat memberikan laporan jika ada pemain yang merusak kenyamanan, sehingga akun pemain yang dilaporkan tidak dapat dibuka. Ini membuatnya tidak dapat bermain *game* tersebut dalam waktu tertentu.

Pada penanggulangannya, empati merupakan hal yang penting untuk ditekankan kepada pelakunya agar tidak melakukan hal tersebut. Namun, melihat dari konteks *game* Super Sus, perilaku *toxic* dapat dilakukan agar seorang pemain tidak tertuduh sebagai penyusupnya. Selain itu berdasarkan wawancara yang dilakukan, pemain melakukan *trash talk* karena kepuasan mereka. Karena itulah sebagai korban beberapa solusinya adalah menghiruakan saja serta tidak memberikan respon yang berlebihan (Nurhadiyanto, 2020). Ini dapat membuat pemain yang menjadi “korban” tetap berfokus pada permainannya, serta mengurangi intensitas *pe-bully*. Seperti yang dinyatakan oleh Wibowo (2020) sebelumnya bahwa, pelaku *cyberbullying* pada *game* melakukan hal tersebut untuk mendapatkan reaksi. Jika reaksinya pasif, pelaku akan berpotensi menghentikan perilakunya. Ini berarti pengendalian emosi yang dapat dilakukan oleh para pemain *game* agar tidak mudah tersebut dengan praktik *trash talking*.

5. Simpulan

Dari hasil dan pembahasan ditunjukkan bahwa penyebab *trash talking* dalam *game* tersebut antara lain untuk kepuasan pribadi, ikut-ikutan dengan pemain lain, membela diri agar tidak tertuduh sebagai penyusup, dan menjadi kebiasaan dalam dunia *game*. Meskipun ada informan yang menyesal setelah melakukan *trash talking*, mereka menganggap hal tersebut wajar terjadi dalam dunia *game*.

Oleh karena itu untuk menanggulangnya baik pengembang ataupun pemain sama-sama memiliki andil. Pengembang perlu melakukan evaluasi bagaimana cara mengatasi *trash talking* terutama yang bentuknya suara bukan kata-kata. Sedangkan dari pemain yang menjadi pelaku perlu ditekankan empati agar dapat mengurangi *trash talking*, serta dari korban dapat tidak menghiraukannya agar tetap berfokus pada permainannya. Pada akhirnya, *trash-talking* dapat tergolong menjadi *cyberbullying* atau tidak, melihat dari perspektif pelaku dan sasaran mereka. Jika sasaran mereka terdampak buruk maka akan tergolong ke dalam perbuatan *cyberbullying*.

Berikut adalah beberapa saran

1. Pengembang perlu melakukan evaluasi untuk mengatasi *trash talking* yang berbentuk suara.
2. Pelaku *trash talking* perlu ditekankan untuk memiliki empati terhadap pemain lain dan mengurangi perilaku tersebut.
3. Korban *trash talking* sebaiknya tidak menghiraukan perilaku tersebut

4. Pemain dapat membiasakan diri untuk tidak melakukan atau membalas *trash talking*.
5. Pengembang bisa memasukkan mekanisme atau sanksi untuk memotivasi pemain untuk tidak melakukan *trash talking*

Referensi

- Anggraini, W. A., Triyoolanda, A., Fadhillah, E. R., & Amri, S. (2022). Edukasi Tentang Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Kesehatan Mata Pada Siswa/i SMP Muhammadiyah 61 Tanjung Selamat. *PubHealth Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 1(1), 47–51.
<https://doi.org/10.56211/pubhealth.v1i1.41>
- Arnus, S. H. (2015). Computer Mediated Communication (CMC), Pola Baru Berkomunikasi. *Al-Munzir*, 8(2), 275–289.
<https://ejournal.iainkendari.ac.id/index.php/al-munzir/article/view/744/680>
- Burhan, F. A. (2022). *Survei: 52 Juta orang Indonesia Konsisten Bermain Gim*. Katadata.
<https://katadata.co.id/yuliawati/digital/61d5607e7dcfc/survei-52-juta-orang-indonesia-konsisten-bermain-gim>
- Deliusno. (2022). *Perbedaan Super Sus dan Among Us yang Punya Gameplay Mirip*. BukaReview.
<https://review.bukalapak.com/teknologi/perbedaan-super-sus-vs-among-us-116424>
- Dihni, V. A. (2022a). *Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia*. Katadata.
<https://databoks.katadata.co.id/data-publish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Dihni, V. A. (2022b). *YouTuber Top Indonesia Bisa Raup Rp93 Juta dari Satu Video*. Databooks Katadata.
<https://databoks.katadata.co.id/data-publish/2022/07/29/youtuber-top-indonesia-bisa-raup-rp93-juta-dari-satu-video>
- Eskasasnanda, I. D. P. (2017). Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java. *KOMUNITAS: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 9(2), 191–202.
<https://doi.org/10.15294/komunitas.v9i2.9565>
- Fadul, F. M. (2021). The effect of trash-talking behavior in DOTA 2 online game on gamers aggressiveness in Versus Cybersport Pekanbaru. *JOM FISIP*, 8(1), 1–15.
- Firdaus, M. R. A. (2022). Perilaku Toxic Dalam Berkomunikasi Di Game Online Counter Strike Global Offensive. *Artikel Skripsi*.
- Huang, J., Zhong, Z., Zhang, H., & Li, L. (2021). Cyberbullying in social media and online games among chinese college students and its associated factors. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(9).
<https://doi.org/10.3390/ijerph18094819>
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif* (N. Retnowati (ed.)). Zifatama Publisher.
- Moleong, L. J. (2004). *Metodologi penelitian kualitatif* (Revisi). Remaja Rosdakarya.
- Piliang, Y. A. (2013). Masyarakat Informasi dan Teknologo (Teknologi Informasi dan Perubahan Sosial). *Jurnal Sosioloteknologi, Jawa Barat* :

- Institut Teknologi Bandung*,
12(29), 143–156.
- Pratiwi, F. D. (2014). (CMC) dalam Perspektif Komunikasi Lintas Budaya (Tinjauan pada Forum Diskusi Soompi Empress Ki TaNyang Shipper). *Jurnal Komunikasi Profetik*, 7(1), 29–44.
- Pujileksono, S. (2015). *Pengantar antropologi: memahami realitas sosial budaya* (ed. rev.). Intrans Publishing.
- Putri, W. M., Hamiyati, N., & Doriza, S. (2020). Dampak game online : Studi fenomena perilaku trash-talk pada remaja. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2(2), 72–85.
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40.
<https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184>
- Rahayu, F. S. (2012). Cyberbullying sebagai dampak negatif penggunaan teknologi informasi. *Journal of Information Systems*, 8(1), 22–31.
<http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-54349105131&partnerID=MN8TOARS>
- Sakban, A., & Sahrul. (2019). *Pencegahan Cyber Bullying di Indonesia*.
- Sari, R. P. (2022). *Profil Windah Basudara, YouTuber gaming dengan hampir 8 juta subscriber*. Kompas.
<https://entertainment.kompas.com/read/2022/07/17/120719066/profil-windah-basudara-youtuber-gaming-dengan-hampir-8-juta-subscriber>
- Satria, D. P., Nabila, H., Maulidia, M., & Rasel, M. J. (2021). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online “Mobile Legends” di Lingkungan Keluarga. *PARAHITA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 41–47.
<https://doi.org/10.25008/parahita.v2i2.63>
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian. Literasi Media*.
- Suwartono. (2014). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian* (E. Risanto (ed.); 1st ed.). Andi.
- Syahza, A. (2021). *Metodologi Penelitian (Edisi Revisi Tahun 2021)* (Edisi Revi). Unri Press.
- Tobing, I. T. Y. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Komunikasi Interpersonal di SMK Telkom 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Psikologi Konseling*, 18(1), 842–851.
- Walidin, W., Saifullah, & ZA, T. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Grounded Theory*.
- Wibowo, M. F. (2020). Trash-talking dalam game online PUBG mobile: studi deskriptif kualitatif player PUBG mobile. *Skripsi*.
<http://clik.dva.gov.au/rehabilitation-library/1-introduction-rehabilitation%0Ahttp://www.scirp.org/journal/doi.aspx?DOI=10.4236/as.2017.81005%0Ahttp://www.scirp.org/journal/PaperDownload.aspx?DOI=10.4236/as.2012.34066%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.pbi.2>