

BAB IV

HASIL DAN PENELITIAN

4.1 Deskripsi Objek Penelitian

Valorant merupakan permainan *game online* yang dirancang oleh Riot Games dan telah dirilis pada tanggal 20 Juni 2020. Permainan Valorant merupakan permainan bergenre FPS (*First Person Shooter*). Di setiap permainan Valorant, *player* akan bermain dengan 10 pemain sekaligus dan akan dibagi menjadi 2 team yaitu *Attacker* dan *Defender*. Pada saat bermain Valorant, setiap *player* nantinya dibebaskan untuk memilih 18 *agent* atau karakter yang memiliki peranan masing – masing sesuai *role* atau kemampuannya. Dalam permainan Valorant, terdapat 4 kategori atau *role* yang memiliki peranan masing – masing untuk memenangkan pertandingan, yaitu: *Duelist, Controller, Inisiator, dan Sentinel*.

Nantinya, di dalam pertandingan setiap *team* akan bermain sebanyak kurang lebih 25 *round* atau pertandingan, dan *team* yang mencapai 13 kemenangan pertama akan menjadi pemenang dalam permainan tersebut. Untuk mencapai sebuah kemenangan, tentunya dibutuhkan kerjasama dalam sebuah *team*. Kerjasama tersebut dapat dilakukan dengan memanfaatkan fitur berkomunikasi seperti *chatbox* maupun fitur *voice*. Namun dibalik pemanfaatan fitur berkomunikasi di dalam permainan Valorant, fitur tersebut bisa memberikan dampak negatif jika fitur tersebut disalahgunakan seperti halnya timbulnya fenomena *trashtalking*.

Dalam melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi secara partisipatif serta wawancara dengan memilih 3 narasumber yang sudah bermain permainan Valorant lebih dari 1 tahun. Observasi dilakukan selama 4 minggu sejak tanggal 9 November 2022 dengan bermain secara langsung pada permainan *game online* Valorant. Sedangkan wawancara dilakukan secara online dengan menggunakan aplikasi discord sebagai media penunjang wawancara. Berikut merupakan rincian 3 narasumber yang dipilih peneliti dalam melakukan penelitian:

No	<i>Nickname Game</i>	Periode Bermain Valorant
1	Heng / Bachira / Feitan	2 tahun 5 bulan
2	Heartt	2 tahun 6 bulan
3	Soull	1 tahun 6 bulan

Tabel 4. 1 Narasumber Penelitian

Sumber: Olahan Penulis

4.2 Pembahasan *Trashtalking* Dalam Permainan Valorant

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi serta wawancara dengan narasumber, ditemukan bahwa tindakan *trashtalking* seringkali dijumpai dan dilakukan oleh narasumber pada permainan *game online* Valorant, baik melalui kolom *chatbox* maupun fitur perangkat suara atau *microphone*. Pada saat melakukan observasi terkait perilaku *trashtalking* pada permainan *game online* Valorant, tindakan *trashtalking* seringkali muncul dalam bentuk verbal daripada nonverbal. Dalam bentuk verbal, perilaku

trashtalking lebih dominan ditemukan pada fitur *microphone* daripada fitur *chatbox*, hal tersebut dikarenakan perilaku *trashtalking* lebih mudah untuk dilakukan serta tidak membutuhkan waktu yang lebih untuk menyampaikan peluapan emosi.

Terdapat berbagai jenis umpatan yang cukup sering dikeluarkan dari ketiga narasumber ketika bermain *game online* Valorant, yaitu adanya kosa kata yang memiliki unsur seperti: kecerdasan atau intelegensi, nama binatang, serta anggota tubuh seperti alat kelamin. Tujuan dari tindakan *trashtalking* yang dilakukan oleh narasumber juga bervariasi, yaitu: sebagai peluapan rasa emosi, menjatuhkan mental lawan, dan sebagai sarana hiburan. Dari hasil observasi partisipatif, peneliti akan menjelaskan berbagai tindakan *trashtalking* yang muncul berdasarkan karakteristik *trashtalking* menurut (A. Yip, 2018), yaitu:

4.2.1 *Trashtalking* merupakan bentuk komunikasi yang melibatkan ejekan atau peningkatan diri.

4.2.1.1 *Trashtalking* Pada Saat *Player* Terbunuh

Dari hasil observasi partisipatif dengan berbagai narasumber, peneliti menemukan tindakan *trashtalking* yang diungkapkan narasumber ketika dirinya terbunuh di dalam pertandingan. Ungkapan tersebut ditujukan secara langsung, baik kepada rekan satu team maupun kepada lawan bertanding dengan secara verbal. Selain itu, dalam kategori ini terdapat aspek *disinhibited* dalam pola CMC, hal tersebut ditunjukkan

dari adanya tindakan yang dilakukan narasumber ketika melakukan *trashtalking* terhadap rekan bermain maupun lawan bertanding. Tindakan *trashtalking* ketika player terbunuh telah dilakukan oleh ketiga narasumber sebagai bentuk rasa pengungkapan rasa kekesalan maupun bentuk penghinaan. Terdapat berbagai macam bentuk *trashtalking* yang dilakukan oleh ketiga narasumber, antarlain seputar: kecerdasan atau intelegensi, nama – nama binatang, anggota tubuh, serta olokan yang merujuk pada suatu kondisi yang dialami oleh seseorang.

Berdasarkan hasil penelitian, tindakan *trashtalking* kepada rekan bermain telah dilakukan oleh narasumber @Heartt, sedangkan tindakan *trashtalking* yang mengarah kepada lawan bertanding telah dilakukan oleh narasumber @Soull dan @Heng. Dalam hal ini, bentuk pesan komunikasi yang diungkapkan narasumber ke lawan bicara telah tersampaikan melalui fitur *chatbox*, sedangkan bentuk pesan yang disampaikan kepada rekan satu team ditunjukan melalui fitur *microphone*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber @Heng, tindakan *trashtalking* ketika terbunuh oleh lawan merupakan tindakan yang paling sering dilakukan. Hal tersebut dilakukan narasumber sebagai bentuk spontanitas atas pengungkapan rasa

kekesalan kepada lawan bertanding. Berikut merupakan hasil wawancara dari narasumber @Heng: “*Ya paling sering gitu sih, kaya jengkel sama musuh misal kaya habis di kill terus kaya jengkel ngata2in. kalau orangnya jago ya dikata-katain kaya ga terima gitu lo*”

Berdasarkan data penelitian, tindakan *trashtalking* kepada lawan bertanding telah dilakukan oleh narasumber @Soull pada pertandingan kelima, keenam, dan ke duabelas di map “*Haven*”. Tindakan *trashtalking* tersebut ditunjukkan dengan adanya kosa kata yang dikeluarkan oleh narasumber @Soull, yaitu penulisan kata “*SOVA ANJIKKKK*”, “*ANJINKKKK KONTOL MEMEKKKK*”, dan kata “*Anak kampang*” yang ditujukan kepada lawan melalui fitur *chatbox* pada permainan. Sedangkan tindakan *trashtalking* kepada lawan bermain yang dilakukan narasumber @Heng terdapat pada pertandingan ke duabelas di map “*Pearl*”. Tindakan *trashtalking* tersebut ditunjukkan dengan adanya kosa kata yang dikeluarkan oleh narasumber pada kolom *chatbox*, yaitu penulisan kata “*anak haram*”.



Gambar 4. 1 Trashtalking Kata Anjing Narasumber Soull

Sumber: Rekaman Pribadi

Menurut (Almajid, 2019) kata anjing sendiri telah menjadi sebuah bentuk hinaan bagi seseorang dikarenakan dalam agama islam, hewan anjing dianggap sebagai hewan yang najis atau haram. Selain itu hewan anjing dianggap najis dikarenakan hewan tersebut merupakan hewan yang dianggap kotor dan sering mengeluarkan air liur. Maka dari itu tidaklah heran jika penggunaan kata – kata anjing memiliki pemaknaan yang negatif dan menjadi suatu bentuk hinaan maupun kata *trashtalking*.



Gambar 4. 2 Trashtalking Alat Kelamin Narasumber Soul

Sumber: Rekaman Pribadi

Kemudian, terdapat kata – kata yang berkaitan dengan anggota tubuh seperti kata kontol dan memek. Kata kontol maupun memek sebenarnya memiliki pemaknaan yang berbeda – beda pada setiap daerah di Indonesia. Namun dalam daerah Jawa kedua kosa kata tersebut memiliki suatu pemaknaan yang cukup negatif. Menurut (Almajid, 2019) kata “kontol” dan “memek” merupakan suatu umpatan atau bentuk *trashtalking* yang paling kasar dikarenakan menyinggung anggota tubuh yang seharusnya tidak dituturkan secara umum. Kata kontol sendiri memiliki arti penis, sedangkan memek sendiri memiliki arti kata vagina.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, kosa kata yang berkaitan dengan anggota tubuh seringkali diucapkan oleh narasumber @Soull. Hal tersebut dilakukan narasumber dikarenakan kata kontol dianggap sebagai kosa kata yang mudah untuk dikatakan serta dimengerti semua orang di Indonesia serta termasuk kosakata tergolong kasar, @Soull: “*Ya memang banyak kata yang bisa di ucapin tapi paling enak kata itu, bahasanya sudah Indonesia, kasar. jadi lebih biar ngena ke lawan bicaranya.*”



Gambar 4. 3 Trastalking Anak Haram Narasumber Soul

Sumber: Rekaman Pribadi



Gambar 4. 4 Trastalking Anak Haram Narasumber Soul

Sumber: Rekaman Pribadi

Kosa kata *anak haram* atau *anak kampung* merupakan sebuah kata olokan yang merujuk pada kondisi seorang anak yang dilahirkan dari hubungan yang tidak sah. Kata *kampung* sendiri merupakan bahasa daerah Palembang yang berartikan kata haram. Kata anak haram maupun anak kampung sendiri merupakan kosa kata yang tergolong kasar dan tidak baik untuk

diucapkan ke lawan bicara. Hal tersebut dikarenakan kata *anak haram* merujuk pada tindakan seseorang yang mengumpat, mencaci maki maupun mencela seseorang yang berperilaku diluar norma masyarakat.

Kemudian, tindakan *trashtalking* kepada rekan bermain telah dilakukan oleh narasumber @Heartt pada pertandingan di map “*Fracture*” round ke tigabelas. Tindakan tersebut dilakukan narasumber karena dirinya terbunuh akibat kesalahan dari rekan bermain @Heng yang tidak bermain sesuai *role* atau peran yang digunakan.

Heartt: “*Hahahaha, la pie? aku mesti jipuk spike. Spike e digowo mbe wong tolil! siji iki. Sesok meneh to hong, ga ta tukoke es sumpah*” (Hahaha, la gimana? Aku harus ambil spike. Spikanya dibawa sama orang tolol! satu ini. Besok lagi ya Hong, gak saya belikan es sumpah)

Heng: “*Nopo Ndes?*” (Kenapa?)

Heartt: “*Hahaha, koe playmu tolol! Ngono neh rak tak tukoke*” (Hahaha, kamu main tolol gitu! Besok lagi ga tak belikan)

Heng: “*Aku duelist og*” (Aku duelist kok)

Heng: “*Hahaha duelist e omen*” (Hahaha duelistnya omen)

Berdasarkan percakapan di atas, dapat ditunjukkan bahwa tindakan *trashtalking* telah dilakukan narasumber @Heartt kepada rekan bermainnya. Hal tersebut ditunjukkan dari adanya

kosa kata yang mengandung kecerdasan atau intelegensi yaitu adanya kata *tolol* dan *tolil* yang merupakan plesetan dari kata tolol. Kata tolol memiliki pemaknaan yang berarti bodoh. Menurut (Almajid, 2019) pemaknaan kata bodoh merupakan suatu makian maupun hinaan dari bentuk monomorfemik bahasa Melayu yang berdialek Selimbau. Selain itu, tindakan *trashtalking* yang dilakukan narasumber kepada rekan bermain juga dianggap tidak berbahaya dikarenakan tindakan *trashtalking* yang dilakukan diselingi oleh humor. Hal tersebut ditunjukkan dari adanya tindakan berbentuk tertawa ketika narasumber menghina rekan bermain. Dengan adanya peluapan emosi yang tidak agresif dari komunikator sehingga respon yang dilakukan komunikator juga terlihat lebih santai dan cenderung tidak agresif.

4.2.1.2 Tindakan Teabagging

Dari hasil observasi partisipatif, peneliti juga menemukan suatu bentuk komunikasi yang melibatkan ejekan kepada tim lawan, yaitu adanya perilaku *teabagging*. Perilaku *teabagging* sendiri merupakan tindakan *trashtalking* yang terjadi secara nonverbal. Dalam jurnal berjudul “Friends With Benefits: Plausible Optimism and the Practice of Teabagging in Video Games”, tindakan *teabagging* adalah tindakan yang dilakukan

oleh *player* yang berhasil membunuh lawannya kemudian berdiri dan jongkok secara berulang di atas wajah lawan yang dibunuhnya.



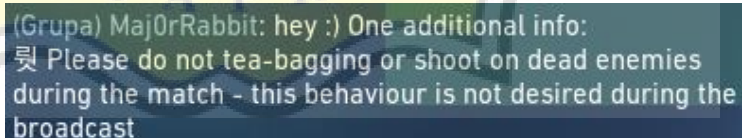
Gambar 4. 5 Tindakan Teabagging

Sumber: <https://win.gg/news/valorant-players-dismiss-instructions-to-avoid-teabagging-during-vct/>

Dalam permainan *game online* tindakan *teabagging* sendiri dilakukan sebagai bentuk ejekan maupun intimidasi yang ditujukan kepada lawan karena telah kalah dalam pertandingan. Tindakan tersebut seringkali dijumpai pada permainan *game online* Valorant, hal tersebut juga diakui oleh narasumber @Soull pada saat wawancara bahwa tindakan *teabagging* seringkali digunakan oleh beberapa *player* dan juga pada saat turnamen Valorant. Hal tersebut dikatakan narasumber @Soull sebagai berikut:

“Oya kalau tebag itu sering, sering banget dipake bahkan yang turnamen itu juga pakai teabagg kok. Kalau tau teamnya Sentinel itu ada namanya Deeper sering pake teabag, mungkin dari situ teabagg jadi terkenal”

Dalam lingkup seksual tindakan *teabagging* sendiri merupakan tindakan laki – laki yang sedang mencelupkan testis kedalam mulut pasangannya secara berulang (Myers, 2017) . Di dalam permainan *game online* tindakan *teabagging* sendiri merupakan salah satu jenis *taunting* maupun hinaan kepada lawan yang telah kalah bermain dalam suatu pertandingan. Tindakan *teabagging* sendiri juga telah dilarang digunakan di dalam permainan maupun turnamen resmi di Valorant, hal tersebut ditunjukkan dari adanya pesan yang dikirimkan kepada salah satu *pro player* @patTiTek yang melakukan *teabagging* pada turnamen Valorant Champions Tour 2021.



(Grup) Maj0rRabbit: hey :) One additional info: **뵘 Please do not tea-bagging or shoot on dead enemies during the match - this behaviour is not desired during the broadcast**

Gambar 4. 6 Pesan Larangan Teabagging

Sumber: Twitter @patTiTek

Dalam melakukan observasi partisipatif, tindakan *teabagging* telah dilakukan oleh ketiga narasumber guna untuk mengejek lawan atau menjatuhkan mental lawan secara tidak langsung. Hal tersebut dilakukan narasumber @Soull pada saat dirinya membunuh lawan terakhir yang masih hidup pada pertandingan pertama di *map* “haven” dengan mengatakan: “*teabagg wae*” yang berarti dalam bahasa Indonesia adalah *teabagg* saja. Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber @Soull, tindakan tersebut dilakukan secara sengaja dengan tujuan sebagai bentuk ejekan kepada lawan. Hal tersebut ditunjukkan dari adanya percakapan sebagai berikut @Soull: “*Apaya, Cuma buat ngejek musuhnya aja sih kalau itu, memang buat ejekan saja*”

Kemudian tindakan *teabagging* telah dilakukan oleh narasumber @Bachira pada saat pertandingan ke empat pada *map* “Ascent”. Tindakan *teabagging* tersebut dilakukan ketika narasumber berhasil membunuh lawan terakhir pada pertandingan sambil menembak – nembak musuh yang sudah meninggal.



Gambar 4. 7 Teabagging Bachira

Sumber: Rekaman Pribadi

Selain itu, tindakan *teabagging* juga dilakukan oleh narasumber @Heartt ketika semua tim lawan berhasil dikalahkan pada *round* 15 di *map* “Bind”. Hal tersebut terbukti dari adanya percakapan antara @Heartt, @Soull, dan peneliti seperti berikut:

@Soull: “*Ih elek, cari yang skin malah teabagg*”

@ily3001: “*teabagg nomor satu ya?*”

@Soull: “*Hahahaha*”

@Heartt: “*Priority, I have priority man. Saya itu prioritasnya lurus, teabagg*”

Berdasarkan percakapan di atas dapat dilihat bahwa tindakan *teabagging* telah menjadi hal yang wajib dilakukan oleh *player* @Heartt. Hal tersebut ditunjukkan dari adanya pernyataan yang dijawab oleh narasumber @Heartt dalam percakapan dengan

ungkapan “*Priority, I have priority man. Saya itu prioritasnya lurus, teabagg*”

4.2.1.3 Tindakan Trashtalking Setelah Pertandingan Berakhir

Berdasarkan hasil observasi partisipatif, fenomena *trashtalking* pada *game online* Valorant juga kerap kali dijumpai peneliti pada akhir pertandingan. Umumnya, ketika pertandingan berakhir, para *player* dari kedua *team* akan mengapresiasi lawan bertanding dengan menggunakan fitur *chatbox*. Namun tidak sedikit juga beberapa *player* maupun narasumber telah melakukan tindakan *trashtalking* pada akhir pertandingan ketika lawan bertanding memberikan sebuah apresiasi. Dalam hal ini terdapat komponen *seeting* dalam etnografi virtual, dimana fenomena *trashtalking* pada akhir pertandingan sudah menjadi budaya yang dilakukan *player* Valorant terkhusus narasumber, hal tersebut dikarenakan peluang untuk bertemu dengan *player* yang sama sangatlah kecil.

Trashtalking pada akhir pertandingan telah dilakukan oleh ketiga narasumber pada saat bermain, baik dalam kondisi menang maupun dalam kondisi kalah. Pada kategori ini dampak dari adanya anonimitas seperti deindividuasi yang telah muncul secara agresif. Hal tersebut ditunjukkan dari adanya kosa kata *trashtalking* yang muncul serta bentuk *trashtalking* yang

dilakukan secara bersamaan kepada lawan bertanding. Hal tersebut dilakukan narasumber sebagai bentuk peluapan emosi baik dalam bentuk ejekan maupun hinaan kepada lawan bermain, serta sebagai bentuk keisengan narasumber yang menganggap fenomena tersebut merupakan suatu hal yang lucu. Perilaku trashtalking pada akhir pertandingan juga



Gambar 4. 8 Trashtalking Pada Akhir Pertandingan

Sumber: Rekaman Pribadi



Gambar 4. 9 Trashtalking Pada Akhir Pertandingan II

Sumber: Rekaman Pribadi

Berdasarkan gambar 4.8 dan gambar 4.9 dapat ditunjukkan bahwa tindakan *trashtalking* pada akhir pertandingan telah dilakukan ketiga narasumber. Terdapat berbagai umpatan *trashtalking* yang dilakukan oleh narasumber kepada lawan bertanding, seperti: “*TIC TAC PENIS LAH*”, “*Kontol*”, “*gg pukimak*”, maupun “*idiot chamb*”. Bahkan terdapat berbagai respon dari lawan bertanding seperti munculnya tanda baca yang dibentuk menyerupai alat kelamin seperti pada gambar 4.8 dan adanya kata *kontol* pada gambar 4.9

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber, terdapat berbagai motivasi dari adanya tindakan *trashtalking* yang dilakukan pada akhir pertandingan. Berikut merupakan hasil wawancara yang dilakukan dengan narasumber:

@Heng: “*Iya sering to mas, biasanya sudah saya siapkan kata – katanya , tinggal di copy paste. Pokoknya kalau kalah saya misuh2, kalau menang saya misuh2 juga. Ya paling posisi kalah misuhe mengungkapkan kekesalan tapi klo menang mengungkapkan kepuasan sih kaya goblok lu tolol uninstall aja*”

@Heartt: “*Ya memang buat lucu - lucuan aja*”

4.2.2 *Trashtalking* dapat terjadi tanpa adanya target lawan bicara.

Kemudian peneliti juga menemukan tindakan *trashtalking* yang terjadi tanpa adanya lawan bicara. Tindakan *trashtalking* yang terjadi tanpa adanya lawan bicara telah dilakukan oleh kedua narasumber yaitu @Heng dan @Heartt ketika dirinya terbunuh oleh lawan maupun membunuh lawan pada saat bermain. Tindakan tersebut dilakukan oleh narasumber sebagai ungkapan atas kekesalan maupun peningkatan rasa kepercayaan diri ketika bermain di ranah kompetitif. Dalam kategori ini, bentuk pesan komunikasi yang dilakukan oleh narasumber tidak tersampaikan kepada target lawan bicara dan hanya sebatas peluapan emosi yang dilakukan secara individu melalui perangkat *microphone*. Dari hasil observasi, ungkapan kekesalan dikeluarkan oleh narasumber kepada lawan karena dirinya terbunuh. Sedangkan bentuk peningkatan rasa kepercayaan diri ditunjukkan ketika narasumber berhasil membunuh lawan.

Selain itu perilaku *trashtalking* yang muncul dari narasumber @Heng lebih agresif daripada narasumber @Heartt, hal tersebut ditunjukkan dari adanya intonasi nada bicara yang diucapkan oleh narasumber. Pada saat melakukan observasi dengan narasumber @Heng, terdapat berbagai kosa kata yang muncul pada saat dirinya terbunuh maupun gagal dalam membunuh lawan. Hal tersebut ditunjukkan pada pertandingan pertama di map “Bind”, dimana dalam

rekaman video, narasumber berhasil dibunuh oleh lawan dan terdapat ungkapan yang diluapkan melalui fitur *microphone* yaitu kata “cibai”. Kata cibai sendiri merupakan bahasa Tiongkok Hokkien yang jika diartikan dalam bahasa Indonesia merupakan vagina atau alat kelamin perempuan. Berikut merupakan kata – kata dari hasil rekaman video terkait pengucapan kata cibai @Heng: “*Ah, cibai, backsite*”.

Selain itu tindakan lainnya juga dilakukan narasumber @Heng pada pertandingan ke tujuh di map Bind, dimana dalam rekaman video, narasumber @Heng berhasil dikalahkan dan terdapat ungkapan kekesalan yang diluapkan melalui fitur *microphone* sebagai berikut:

Heng: “*Asu, kontol, bajingan memek, idiot, jembut*”

Ily3001: “*Sabar cok sabar*”

Heng: “*Emosi aku*”

Berdasarkan percakapan di atas dapat ditunjukkan bahwa kosa kata tersebut telah dikeluarkan narasumber sebagai bentuk ekspresi kekesalan maupun emosi dikarenakan narasumber telah terbunuh dalam pertandingan.

Kemudian peneliti juga menemukan berbagai kosa kata *trashtalking* dalam bahasa jawa yang diungkapkan tanpa adanya target lawan bicara. Ungkapan tersebut ditunjukkan melalui perangkat *microphone* ketika narasumber @Heng berhasil membunuh lawan terakhir pada pertandingan ke delapan di map “Bind”. Kosa kata *trashtalking* yang diungkapkan pada saat membunuh lawan tersebut, yaitu: “*Wah raimu, guoblok koe, mangan tai kono, ngocok sek*”, yang dimana jika diartikan dalam bahasa Indonesia adalah “*Wah wajahmu, bodoh kamu, makan tinja sana, onani dulu*”

Selain itu, tindakan *trashtalking* tanpa adanya target lawan bicara juga dilakukan narasumber @Heartt pada pertandingan ke enambelas di map “Fracture”. Tindakan tersebut dilakukan setelah narasumber @Heartt berhasil membunuh lawan terakhir pada *round* tersebut. Berikut merupakan kosa kata yang diungkapkan narasumber @Heartt setelah membunuh lawan bertanding, @Heartt: “*Bitch , sok jago lu anjing*”.

Berdasarkan hasil wawancara, tindakan *trashtalking* yang dilakukan narasumber @Heng juga dilakukan sebagai bentuk

pelampiasan emosi yang dirasakan atau sebagai rasa kepuasan karena telah berhasil membunuh lawan. Hal tersebut ditunjukkan dari adanya percakapan, yaitu:

“Pokoknya kalau kalah itu misuh – misuh, kalau menang ya misuh – misuh mas. Paling ya kalau posisi kalah misuhe itu mengungkapkan kekesalan tapi nek misal pas menang mengungkapkan kepuasan kaya Goblok Lu! Tolol! Uninstall aja”

4.2.3 Bentuk *Trashtalking* Memiliki Variasi Yang Berbeda – Beda.

4.2.3.1 *Trashtalking* Berbentuk Metafora

Kemudian tindakan *trashtalking* juga ditemukan dalam bentuk metafora. Metafora adalah suatu jenis majas yang digunakan sebagai analogi maupun kiasan secara imajinatif (Mulachela, 2022). Dalam observasi, tindakan *trashtalking* yang berbentuk metafora ditunjukkan dari adanya penggunaan senjata bernama odin yang disamakan dengan kaum LGBT yaitu Gay. (Widiyanti, 2018) mengatakan bahwa gay merupakan kaum homoseksual yang ditujukan kepada pria yang memiliki kecenderungan untuk mencintai sesama jenis. Tindakan *trashtalking* berbentuk metafora ditunjukkan ketika peneliti bermain bersama narasumber @Heng pada pertandingan ke empat belas di Map Bind. Hal tersebut ditunjukkan dari adanya percakapan sebagai berikut:

JoKenz: “*Ah Odin ah*”

Ily 3001: “*Hahaha, Ga kuat, Jadi penganut gay saiki*”

Heng: “*Gay gun chyper*”

Berdasarkan percakapan diatas, tindakan *trashtalking* telah dilakukan peneliti serta narasumber @Heng ketika rekan satu *team* menggunakan senjata berjenis *machine gun* yaitu *odin*. Tindakan *trashtalking* tersebut dilakukan sebagai bentuk ejekan kepada rekan satu *team* dikarenakan telah memilih senjata yang dianggap paling mudah untuk digunakan. Tindakan *trashtalking* yang menyamakan *odin* dengan kaum LGBT seperti Gay sudah cukup seringkali dijumpai pada permainan *game online* Valorant, maka dari itu tidak sedikit juga orang yang menirukan perilaku tersebut. Berdasarkan hasil wawancara, penyamaan atau penganalogian tersebut didasari karena senjata *odin* dianggap sebagai senjata yang mudah digunakan dan tidak perlu menggunakan *skills aiming* atau membidik lawan. Berikut merupakan hasil wawancara dengan narasumber terkait penyamaan senjata *odin* dengan kaum Gay:

@Soull: “*Kalau disebut gay nya aku gatau, tapi itu senjata paling gampang dan nyebelin buat ngekill musuh. Jadi*

itu sebagai musuh klo ada yang dari site pakai odin, mereka buat kita nyebelin makane kita bilang gay”

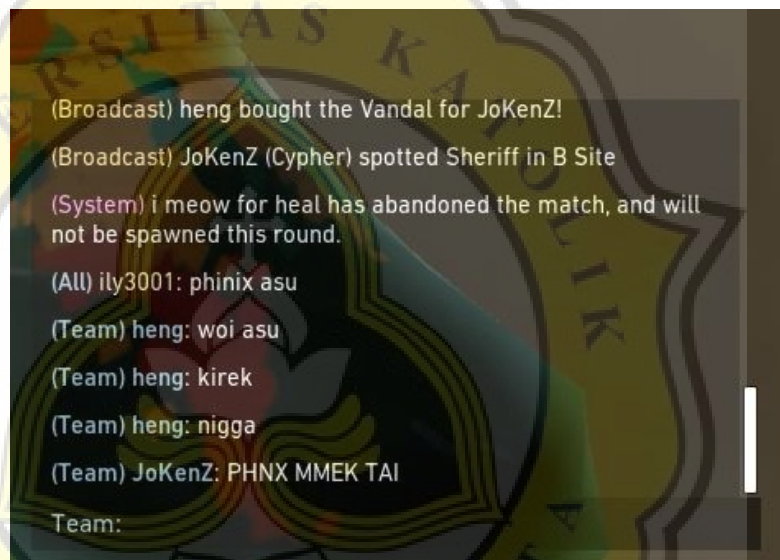
@Heng: *“Sebenarnya asal usulnya aku gak tau ya, tapi Gay itu diibaratkan kaya cowo melambai kaya banci. Kalau banci itu kan penakut ya, jadi orang mungkin pakai Odin itu orang yang lemah, kaya banci hanya pakai senjata yang gampang. Soalnya odin itu tinggal mencet, tinggal ngespray”*

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa penyamaan atau penganalogian senjata odin dalam permainan Valorant dengan kaum Gay didasari karena kemudahan penggunaan senjata odin untuk membunuh musuh ketika bertanding. Dalam kategori ini terdapat peran dari adanya anonimitas dalam CMC, yaitu polarisasi. Polarisasi ditunjukkan dari adanya pemahaman yang sama antara narasumber dengan peneliti terkait penggunaan senjata odin yang dilakukan kepada rekan bermain.

4.2.3.2 *Trashtalking* Berbentuk Rasisme

Kemudian peneliti juga menemukan tindakan *trashtalking* yang mengarah kepada perilaku rasisme. Tindakan tersebut dilakukan oleh narasumber @Heng kepada rekan satu *team* @i

meow pada saat bermain permainan Valorant. Hal tersebut dilakukan karena rekan satu *team* yang telah meninggalkan pertandingan atau yang biasa disebut AFK (*Away from Keyboard*). Perilaku *trashtalking* yang dilakukan oleh narasumber @Heng yaitu adanya pengucapan kosa kata “*nigga*” yang mengarah kepada salah satu ras berkulit hitam di Amerika.



Gambar 4. 10 Trashtalking Rasisme

Sumber: Rekaman Pribadi

Berdasarkan hasil wawancara, pengucapan kosa kata “*nigga*” telah dilakukan narasumber dikarenakan kata “*nigga*” dianggap sebagai kosa kata yang umum dan mudah di mengerti banyak orang. Selain itu pengucapan tersebut juga dilakukan karena spontanitas narasumber yang melihat kesamaan warna

kulit dari karakter player yang AFK (*Away from Keyboard*) dengan ras “nigga”. Berikut merupakan hasil wawancara dengan narasumber @Heng terkait pengucapan kata nigga pada permainan:

“Kalau mau bilang asu kontol atau memek itu kan kita ga tahu kalau itu orang Indonesia apa gak. Jadi kita pakenya bahasa internasional, yang orang umum paham orang global paham. Itu kalau phoenix nigga ya, kan phoenix karakternya warna hitam. Jadi juga spontan kaya eh nigga, kaya langsung ngomong nigga”



Gambar 4. 11 Karakter Phoenix

Sumber: Tangkapan Layar Pribadi

Menurut (Rinahayu, 2022) pengucapan kosa kata nigga merujuk pada suatu kelompok inferior di negara Amerika. Pengucapan kosa kata nigga telah ditunjukkan kepada kelompok asal Afrika Amerika, hal tersebut didasari atas perbudakan zaman

di Amerika dimana kaum berkulit hitam yang menjadi minoritas sangat tidak dihargai keberadaanya. Hal tersebut tidak dapat dilepaskan dari kedatangan ras Afrika Amerika melalui perbudakan serta kolonialisme oleh ras kulit putih di Amerika.

